

Rakshazar

Hinter dem Schwert



Rakshazar

Hinter dem Schwert

Ein Quellenbuch zum barbarischen Riesland,
der Welt hinter dem Ehernen Schwert

Beta 0.2 - Komplett überarbeitete und illustrierte Auflage.
All denen gewidmet, die Ugurcan Yüce noch nicht vergessen haben !



Herausgeber: Derische Sphären - Rakshazar-Projekt (www.rollenspielprojekt.de)

Mitwirkende: Ashariel, Dominik Brack, Ein Dämon auf Abwegen, Martin Rössel (Firanor), Michael Menzner (GrogT), Jarn, Jens, Nima Melzer (Rondribal), Talkim, Bjorn Beckert (Waldviech), Manuel Vögele (Yanken) u.v.a.

Lektorat: Azkorra, Lone Wolf, Dominik

Layout: Bjorn Beckert (Waldviech)

Gesamtredaktion: In gemeinschaftlicher Eigenverantwortung

Coverillustration: Hannes Radke

Illustrationen: Hannes Radke, Bjorn Beckert (Waldviech), Waschbärgott

Karten und Pläne: Manuel Vögele (Yanken), Bjorn Beckert (Waldviech)

Mit besonderem Dank an: Bogo, Jens und Michael Menzner (GrogT) für Administration und Infrastruktur



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von ULISSES Medien & Spiel Distribution GmbH. Dieses Dokument enthält nicht offizielle Informationen zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge* und der Spielwelt *Aventurien*, die in Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen können.

Rakshazar – Hinter dem Schwert, ist ein Fanprojekt. Jegliche kommerzielle Veröffentlichung oder Vervielfältigung ist untersagt! Downloadberechtigungen, Verwendung von Bildmaterial und sonstigem geistigen Eigentum der Autoren müssen von der Gesamtreaktion; der Projektleitung, oder den entsprechenden Verfassern eingeholt werden. Wir bitten um Beachtung!



Einleitung: Der Schlächter.....	6
Vorwort.....	10
Was ist Rakshazar ?.....	11
Inspirationen für Rakshazar.....	12
Literatur.....	12
Comics.....	12
Filme.....	13
Zeichentrickserien.....	13
Musik.....	13
Video-Spiele.....	13
Andere Rollenspiele.....	13
Die Geschichte Rakshazars.....	14
Die Zeit vor unserer Zeit.....	15
Aus dem Buche Marhynican.....	15
Die Weiten Rakshazars.....	19
Die westlichen Einöden.....	21
Das Drachengebirge.....	21
Die Stadt der Riesen – Wie Ratten zu ihren Füßen.....	21
Das Tal der Klagen.....	21
Das große Ödland.....	21
Gamkaltor – Im Rauch der Trollschnieden.....	22
Die Schwefelklippen.....	23
Der hohe Norden.....	23
Die Eiswüsten.....	23
Die Wälder der Cromor.....	24
Rimtheym - die letzte Stadt.....	25
Die zentralen Länder.....	26
Vaestenfogg, die Nebelseen.....	26
Das Lavameer.....	27
Die Aschenwüste.....	27
Die Geistersteppen.....	29
Amhas – Die Stadt der goldenen Kuppeln.....	29
Das Totenwasser.....	31
Amhalashal – Unter Diktatoren und Piraten.....	32
Die Mammutsteppen.....	33
Die große Targachi.....	34
KhurKezKão – Die Zeltstadt der wilden Horde.....	34
Teruldan und die Wüsten des Ostens.....	35
Teruldan – Händlergold und Assassinen.....	35
Die Wüste Lath.....	36
Das Dreistromland.....	37
Shahana – Das Juwel des Südens.....	38
Der Fluss Kree – Die Lebensader von Arkamins Imperium.....	39
Um die Blutsee herum.....	40
Yal-Mordai – In den Krallen des Hexersultans.....	40
Yal-Kalabeth – Das Fanal der Freiheit.....	40
Die ribukanische Halbinsel.....	42
Das Tal der Tempel.....	42
Die Regengebirge.....	42
Ribukan – Die geborstene Krone.....	43
Inseln, Mythen und Legenden. Jenseits des verfluchten Kontinents.....	44
Die jominischen Inseln.....	44
Namakari – die Stadt der Totenfürsten (Meisterinformation).....	44
Im fernen Osten, jenseits des großen Grabens.....	46
Arakan – Die verlorene Stadt unter dem Eis.....	46
Aventurien – das Paradies im fernen Westen.....	46
Die Kinder Rakshazars.....	48



Die Nachfahren der Nederer.....	49
Die Nordländer.....	49
Die Nedermannen.....	50
Die Vaesten.....	50
Die Nachfahren der Remshen.....	51
Die Sanskitaren.....	51
Die Nachfahren der Xalori.....	51
Die Xhul.....	51
Die Nachfahren der Utulus.....	51
Die Uthuri.....	51
Die Schrate.....	52
Die Trolle.....	52
Die Yetis.....	52
Die Brokthar.....	52
Die Orkischen.....	53
Die Steppenorks.....	53
Die Bergorks.....	53
Die Weißpelzorks.....	54
Die Echsenrassen.....	54
Die Tharai (Thhh'Raij).....	54
Die Sirdak (Ssirr'Dacc).....	54
Die Nagah.....	55
Die alten Rassen.....	55
Die Faulzwerge.....	55
Die Donari.....	56
Rakshazars Kulturen.....	57
Die Amhasim.....	59
Die Angurianer.....	61
Arg-Kashmesh (Nicht-Spieler-Volk).....	64
Arg-Warkashi.....	64
Broktharstämme.....	65
Cromor-Brokthar.....	67
Die Donari.....	70
Kulturvariante: Donari-Renegaten.....	72
Die Stadtzwerge.....	72
Die Kultur der Suchenden.....	73
Freies Lager.....	74
Kulturvariante: Splitterlager.....	75
Ipexco, Stammeskultur.....	75
Kulturvarianten der Stammes-Ipexco:.....	77
Ipexco, Tempelstadt:.....	77
Die Irrogoliten.....	79
Nagah, Archaisch.....	83
Nagah, Hochlanddörfer.....	84
Nagah, Sumpfländer.....	85
Nedermannensippe.....	86
Die Parnhai.....	87
Kulturvariante: Jominische Parnhai.....	89
Das Prophetenlager.....	89
Die Ronthar-Brokthar.....	90
Die Sanskitaren.....	93
Kulturvariante: Kalabethi.....	96
Sanskitarische Reiternomaden.....	97
Sirdak Stamm (Ssirr'Dacc).....	99
Troll-Sklavenlager.....	100
Slachkaren.....	101
Kulturvariante: Zerschnittene.....	102



Targach, Artachkão	103
Targach, Brachtão	104
Targach, Jiktachkão.....	105
Kulturvariante Jikten.....	106
Targach, Urgashkão	106
Kulturvariante: Händlerkhez.....	107
Die Tharai (Thhh'Raij)	107
Kulturvariante: Lotuswald-Tharai.....	109
Die Trogglinge.....	109
Trolle des Westens.....	110
Die Vaesten.....	112
Xhul – Wüstenwanderer.....	115
Yetis.....	118
Magie in Rakshazar.....	120
Die kritische Essenz.....	120
Akai neshim - Angurianischer Schamanismus.....	122
Die Assashim – Dolche des Schreckens	123
Worte der Umalou – Die Bestienmeister.....	125
Chutram.....	126
Das Astralformen der Donari	127
Die Essenzmagie der Ipexco.....	128
Haashzah - die Magie der Nagah.....	129
Die Pfadmagier.....	130
Die Schwertmagier.....	131
Die Zelothem.....	131
Götter, Götzen und Propheten.....	132
Die Götter der Sanskitaren.....	134
Ein raksharischer Beispielkult:.....	135
Die Krypta – eine unheilige Schlangensekte.....	135
Tabellen und Listen.....	137
Der kleine Zufallsgenerator für wilde Barbarenstämme.....	138
Der kleine Zufallsgenerator für unheimliche Kulte.....	139
Raksharische Nahkampf-Waffen.....	141
Raksharische Fernkampf-Waffen.....	143
Raksharische Schilde.....	143
Raksharische Rüstungen.....	144





Einleitung: Der Schlächter

Die Dämmerung legte die Zelle in blaues Zwielflicht. In der Stille des Morgens war nur ein Tropfen zu hören. Braunes Schmelzwasser drang durch tiefe Ritzen ins uralte Mauerwerk der Arena. Es sammelte sich am niedrigsten Punkt der Steindecke und tropfte beständig in eine kleine Senke des Bodens, wo sich bereits eine ansehnliche Pfütze gesammelt hatte. Lautlos schritt Hanor an der Außenwand auf und ab, den Kopf stets zur Seite geneigt, um nicht an die Decke zu stoßen. Er richtete den Blick durch das rostige Gitter nach oben zum Giganten. Nun kamen die ersten Burschen in die Gerberei und unterbrachen die morgendliche Stille. Bald erfüllte der Gestank von Viehdung und scharfem Gerbmittel die Zelle. Er hatte sich mittlerweile an den Gestank gewöhnt, der nur nachts von der kühlen Frühlingsluft vertrieben wurde. Den ganzen Winter hatte der Brokthar schon in dieser Zelle verbracht. Nach und nach hatten sich die Reihen im Zellentrakt der alten Arena gelichtet. Man hatte begonnen, wilde Tiere von der Steppe zu fangen und zu Hanor in die Arena zu schicken. Heute war es wieder soweit und er spürte die Vorfreude. Der Kampf in der Arena war die einzige Möglichkeit aus der winzigen Zelle zu kommen und sich frei zu bewegen.

Feydha hatte gesagt, die Arena sei schon sehr alt, wahrscheinlich so alt wie der Gigant, erbaut in grauer Vorzeit von den alten Völkern vor Ingrors Zorn. Feydha, der feige Knilch, wusste natürlich nichts von Ingrors Zorn und sprach nur vom Kometen. Wie hatte Hanor ihm eigentlich vertrauen können? „Komm mit nach Rimtheim, der freien Stadt des Nordens! Sieh den Giganten, das Wunder der alten Völker! Rimtheim ist die Stadt der grenzenlosen Möglichkeiten! Hier bist Du nur ein Brokthar unter vielen, doch dort wirst Du ein König sein unter den Menschen!“ Schön hatten Feydhas Versprechungen geklungen und ihm Mut gegeben. Um die Enttäuschung über die misslungene Königsprüfung zu überwinden und alles hinter sich zu lassen, war der Krieger mit Feydha, dem Nordmenschen, von Ronthar nach Rimtheim gezogen. Feydha war klein, schwächling und feige und verstand sich nicht auf den Kampf. Doch er war ein Meister der Worte und hatte sie auf der Reise aus so mancher misslichen Situation herausgeholt. Allerdings waren sie auch meist erst wegen Feydha in diese Situationen geraten. „Du kleine, verräterische Ratte“, murmelte Hanor zwischen zusammengeknirschten Zähnen „warte nur, wenn ich dich zu fassen kriege, zermalme ich deinen weichen Schädel mit bloßen Händen; Ingrors Zorn!“

Die Sonne erhellte jetzt die Straßenzüge Rimtheims und Geschäftigkeit regte sich in der alten Gerbergasse. Hanor unterbrach seine Runde und griff nach den Gittern am Deckenrand. Seine mächtigen Hände umschlossen beinahe die Stäbe, die so dick waren wie die Waden eines kräftigen Menschen. Der Brokthar stemmte die bloßen Füße gegen die Außenmauer seiner Zelle und zog mit aller Gewalt an den Stäben. Er brüllte vor Anstrengung, doch die Stäbe bewegten sich nicht im Geringsten. Ein Junge auf der Straße hatte ihn gehört und löste sich von seiner Mutter. „Ist das der Schlächter?“ Die Mutter rief besorgt über die Straße: „Malek, bleib zurück.“ Sie war offenbar mit dem Gerber in ein Gespräch verwickelt und vertraute auf Angst oder Vernunft des Jungen. Malek kam jedoch nah an die Stäbe heran und starrte neugierig hindurch. Der schwächling Junge mit dem blonden Schopf fragte Hanor: „Bist Du Hanor, der Schlächter von Ronthar?“ Der Brokthar mochte den Spitznamen nicht, mit dem die Rimtheymer ihn in der Arena riefen und so antwortete er nicht. Er hatte eigentlich schon lange keine echte Unterhaltung mehr geführt. In der Arena brüllte er für die Götter, in der Zelle sprach er leise mit sich selbst, und der Wärter war stets wortkarg. Die Rimtheymer jedoch fürchteten ihn und die wenigen von ihnen, die freiwillig die alte Gerbergasse betraten, mieden stets das Gitter an der Decke seiner Zelle. „Geh zu Deiner Mutter, Kleiner“, sagte der Hüne widerwillig, denn er hatte eigentlich gern Gesellschaft und Malek war ihm sympathisch.

Schon kam die Mutter angerannt, denn Malek hatte sich dem Gitter genähert und war in Hanors Reichweite. Während sie den Rontharier wüst verwünschte, trug sie ihren Jungen zu einem der Gerberburschen. Dann kam sie mit einem schweren Eimer zum Gitter zurück. Hanor wusste, was ihm jetzt blühte, aber in der kleinen Zelle hatte der Hüne keine Möglichkeit Deckung zu suchen. Er drehte sich weg und versuchte den langen, schwarzen Schopf mit den Händen zu schützen, als sich schon ein Fluss aus Jauche über seinen Körper ergoss.





Einige Burschen waren herbeigeeilt und bedachten Hanor zudem mit einem kleinen Steinhagel. Sie verloren jedoch bald das Interesse an dem Krieger, der nur unbeweglich am Boden kauerte und sich weder den Schmerz noch die Demütigung anmerken ließ. Hanor hatte nur Feydhas Worte im Kopf: „Ein König unter den Menschen!“

Am Abend des gleichen Tages hatte Hanor sich von dem Angriff der Rimtheymer erholt. Mit dem Wasser aus der Pfütze hatte er sich notdürftig gewaschen und mit dem Stroh seiner Schlafstätte wieder trockengerieben. Der Gestank war zwar noch allgegenwärtig, doch damit hatte er sich schon seit langem abgefunden. Die Sonne hatte sich gesenkt und das wütende Gesicht des Giganten blutrot gefärbt. Man konnte die Menschen hören, die sich in der Arena sammelten, bald würde es beginnen. Was ihn wohl diesmal erwartete? Ein gefangener Kämpfer jedenfalls nicht, die hatte der Hüne schon alle niedergestreckt. Seit letztem Herbst war es offenbar auch um die Immerneue Schenke ruhiger geworden. Die Einheimischen wussten spätestens nach dem denkwürdigen Abend, dass der Besitzer der Schenke mit Trach'Khel, dem Herren der Arena, unter einer Decke steckte, und im kalten Winter verschlug es nur wenige Fremde nach Rimtheym. Ein Klimpern kündigte den Wärter an. Der dickliche, alte Wärter öffnete die schwere Tür und winkte den Krieger aus seiner Zelle. „Ein Löwe“, war das einzige, was der Wärter zu ihm sagte. „Wo hatten sie denn einen Löwen her?“, fragte sich Hanor. Na, und wenn schon, er hatte schon viele Bestien getötet. Das letzte Mal war es ein ganzes Rudel Schakale gewesen. Dem Löwen müsse er wenigstens nicht hinterherlaufen, dachte er und lächelte unwillkürlich. Von dem Zellentrakt führte ein langer Weg auf den Kampfplatz der Arena hinaus. Wachen waren hier keine. Er hatte ohnehin keine Fluchtmöglichkeiten. Die alten Wachen hatte Hanor schon früh getötet, doch Trach'Khel war nicht dumm. Er postierte Bogenschützen auf den hohen Mauern des Amphitheaters. Der Brokthar nahm eine Flasche mit Öl vom Alten entgegen und rieb sich damit ein. Zuerst hatte er darüber gelacht, doch dann war ihm aufgefallen, wie die Mädchen seinen Körper bewunderten. Und vielleicht würde sich mal eine reiche und schöne Rimtheymerin eine Nacht mit dem kräftigen Schlächter erkaufen. Der Alte half ihm beim Einreiben des Rückens und schob ihn dann sanft an: „Komm schon!“ Langsam nahm eine große Anspannung vom Rontharier Besitz. Der Instinkt des Kämpfers verdrängte die melancholischen Gedanken des Tages.

Das Rot der Abendsonne wich langsam dem nordischen Sternenhimmel, und das Sternzeichen des Schwertes erhob sich im Osten. Eine bunte Menge von Nordmännern, Sanskitaren und Orks hatten die Ränge der alten Arena zum Bersten gefüllt. Der Kampf war schon seit einigen Tagen das Stadtgespräch in Rimtheym gewesen und sogar aus den Dörfern der Umgebung kamen Schaulustige, um den Schlächter von Ronthar und die große Babrah und zu sehen. Buchmacher riefen lauthals die Quoten für den Kampf aus. Wer auf den Schlächter setzte, konnte heute viel gewinnen. Maleks Vater aber war ein armer Bauer und setzte nicht bei den Kämpfen. Vom Rücken des Vaters aus blickte Malek neugierig in die Runde. Die Arena war heute besonders schön geschmückt worden. Zu Ehren des reichen Südländers hatte man rote Banner gehisst und das Gelände um den großen Kampfplatz mit langen roten Stoffbahnen behängt. Neben Trach'Khels Orkwachen hatten sich auch südländische Sanskitarenkämpfer mit langen Speeren auf der Galerie des Kampfplatzes verteilt. In der Loge saßen Trach'Khel und der reiche Südländer auf weichen Mammutfellen, die über die alten Steinthone der Arena gelegt worden waren, plauderten, tranken Wein und ließen sich von einer nordländischen Schönheit köstliche Speisen bringen. Malek hatte auch Hunger, aber die Kachanüsse, die in der Arena angepriesen wurden, konnte sich sein Vater nicht leisten.

Dann erhob sich Trach'Khel endlich und trat vor. „Ruhe!“, rief er mit einer heiseren aber gebieterischen Stimme „Haltet's Maul, he!“ Langsam erstarb das Gemurmel der Menge. Man lauschte gespannt. „Wie ihr wisst, haben wir einen hohen Gast aus Shahana. Zahal, Großmogul und Neffe des Sultans, der äh“, hier stockte Trach'Khel, bis Feydha ihm etwas zuflüsterte, „äh genau, der Hochwohlgeborene, und äh hat uns jedenfalls mit seiner Ehre einen großen Besuch gemacht.“ Die Menge brach in lautes Gelächter aus, aber dem Gesicht Zahals war trotz Trach'Khels zahlreichen Fehlern keine Verstimmung zu entnehmen. Er erhob sich und sagte mit einem fremdländischen Akzent und einer weichen, einschmeichlerischen Stimme, die dennoch mühelos Trach'Khels Lautstärke erreichte: „Mögen die Götter euch für eure gütigen Worte danken, oh großer Trach'Khel“, es war schlagartig wieder still geworden in der Arena „wenn ihr erlaubt, verkünde ich dem Volk das heutige Spektakel.“ Keine Erwiderung abwartend erhob der Neffe des Sultans erneut das Wort: „Lange bin ich mit Babrah, der großen Katze, durch Rakshazar gezogen, immer auf der Suche nach einem würdigen





Gegner. Doch sie tötete alle Gegner, die sich ihr im Ring stellten. Dann hörte ich vom großen Schlächter in Rimtheym und nahm den beschwerlichen Weg auf mich. Heute endlich werden sie sich messen: Babrah, die Bestie des Dschungels, und Hanor, der Schlächter von Ronthar.“ Die Menge jubelte und schrie. Auf ein Zeichen Trach'Khels öffnete sich ein Fallgitter. Heraus trat der muskulöse, langhaarige Hüne, den Malek so bewunderte.

Der Krieger schritt hinaus durch die von Fackeln hell erleuchtete Arena. Die Menge war heute sehr aufgewühlt, das spürte er sofort. Hanor hob die Fäuste über sich und spannte mit rhythmischem Brüllen seine mächtige Armmuskulatur an: „Hoa, hoa, hoa, hoa“, bis auch die Menge in das Brüllen einstimmte. Hanor war wie berauscht. Ihm fielen die Veränderungen der Arena und die fremden Wachen kaum auf. Er fühlte sich eins mit der Menge und unbesiegbar. Dann verstummte die Menge als ein reicher Sanskitar nach vorne trat. Auf einen Wink von ihm begann sich das zweite Fallgatter zu öffnen. Während das Gatter noch hochgezogen wurde, erblickte Hanor Feydha auf der Loge. Sofort packte ihn die Wut über den feigen Betrüger und er schleuderte einen Stein auf die Tribüne. Der Stein ging fehl und zerschmetterte den Weinkrug. Die Flüche Trach'Khels und das Gelächter Feydhas gingen jedoch im Raunen der Menge unter.

Aus dem zweiten Tor kam die Bestie Babrah. Hanor hatte einen Steppenlöwen erwartet und war von der mächtigen Raubkatze überrascht. Die Bestie hatte eine Schulterhöhe von beinahe sieben Spann und maß wenigstens vier Schritt. Ihr Fell war wie bei einem Zebra gestreift, aber zwischen die schwarzen Streifen trat ein warmes rot. Ihr mächtiger Kopf trug anders als Löwen keine Mähne, Das Fell stand jedoch an ihren Wangen buschig ab und erzeugte beinahe den Eindruck eines Bartes. Die Katze kam nur langsam in die Arena hinein und begann eine lange Runde an der Wand des Kampfplatzes entlang. Bei ihrem majestätischen, langsamen Schritt traten stets die Schulterblätter weit hervor, während der lange Schwanz spielerisch hin und her schwang. Malek war wie von Donner gerührt. „Diese Bestie war riesig, sie würde den Schlächter zerfleischen“, dachte er in Panik. Dann näherte sich die Katze auf ihrer Runde dem Brokthar, der, scheinbar vom Anblick der Bestie ungerührt, stehen geblieben war. Schließlich rief dieser: „Eine Waffe!“ Trach'Khel trat vor und rief: „Um uns anzugreifen, hast Du auch keine Waffe gebraucht, oder?“ Die Menge wurde unruhig. Diese Bestie war ein schrecklicher Gegner, aber ohne Waffe war sie schlicht unbesiegbar.

Die Katze wagte sich nun in die Mitte des Kampfplatzes und musterte den Brokthar. Hanor überlegte fieberhaft. Das Gebiss und die Pranken des Tieres waren tödliche Waffen. Bei einem frontalen Angriff hatte er keine Chance. Er musste das Tier von der Seite zu fassen bekommen. Malek beugte sich vor, um besser zu sehen. Der Schlächter hatte sich gebückt und scheinbar wieder nach Steinen gegriffen. Nun ging er rückwärts, bis er bei der kleinen Einbuchtung des Fallgatters stand. Die Katze folgte ihm geduckt und angespannt. Dann warf Hanor die Steine schnell nacheinander auf das Tier. Es duckte sich, sprang zurück und blieb in einiger Entfernung stehen. Dann brüllte die Katze wütend auf. Sie übertönte mit ihrer mächtigen Stimme bei weitem das Rufen der Menge und es wurde plötzlich still in der Arena. Sogar die Zuschauer bekamen es bei diesem Brüllen mit der Angst zu tun. Die Katze rannte mit unerwarteter Geschwindigkeit auf den Rontharier los. Hanor zuckte kurz nach rechts, dann nach links. Dann setzte die Katze zum Sprung an. Sie flog gestreckt, mit den Pranken voran und geöffnetem Maul auf den Hünen zu. In diesem Moment rollte sich Hanor nach links und vorne ab, so dass die Katze ins Leere sprang und gegen das Gatter geschleudert wurde.

Schon war der Krieger auf ihrem Rücken und umklammerte ihren Hals beiden Armen. Die Katze richtete sich auf und lief wie von Sinnen durch den Kampfplatz. Hanor war von ihrem Rücken gefallen, aber seine kräftigen Arme umklammerten den Hals unerbittlich. Die Katze blieb nun in der Mitte des Kampfplatzes stehen und begann ihren Kopf hin und her zu schleudern. Dadurch kam der Brokthar neben ihr zu liegen. Er setzte ein Bein auf und mit einem lauten Schrei warf er sich gegen das Tier. Die überraschte Katze fiel auf den Rücken und der Hüne fiel auf sie. Nun klammerte er sich, seinen Kopf unter ihrem Bart vergrabend, mit Armen und Beinen um ihren Brustkorb. Vergeblich versuchte die Katze ihn mit den Vorderläufen zu erreichen. Hanor brüllte: „Ingrors Zorn!“, und die Menge antwortete. Die Katze schnaufte flach. In der Umklammerung konnte sie den Brustkorb kaum noch heben. In ihrer Panik begann sie wild mit allen Beinen zu rudern. Bei den mächtigen Bewegungen der Bestie löste sich Hanors Bein nur kurz, doch genau in diesem Moment grub sich der Hinterlauf der Katze in seinen Oberschenkel. Er spürte, dass wenn er nicht losließe, die Katze die Muskulatur seines Beines vollkommen zerreißen würde.





Binnen eines Augenblicks löste der Rontharier die Umklammerung, rollte sich weg und richtete sich wieder zur Kampfstellung auf. Sein Bein blutete schwer, aber Hanor spürte nur wenig davon. Die Katze hatte sich aufgerichtet und hatte sich respektvoll auf die andere Seite des Kampfplatzes zurückgezogen. Alle sahen, dass ihr Gang nicht mehr so majestätisch war wie zu Beginn. Wenn sie das rechte Vorderbein aufsetzte, zuckte sie immer wieder etwas. Aber nur Hanor hatte das Brechen der Knochen im Brustkorb der Katze gehört. Das gurgelnde Geräusch in ihrer Atmung verriet ihm, dass die große Babrah diesen Abend wohl nicht überleben würde. Bis die Katze aber ihrer Verletzung erlag, konnten noch Stunden vergehen. „Der Feigling will nicht kämpfen“, rief die zuvor so schmeichlerische Stimme des reichen Sanskitaren schrill. „Tötet ihn!“ Die Krieger des Großmoguls traten vor und richteten ihre Wurfspere auf den Schlächter. Die Menge war in Rage. Trach'Khel sprang auf und schrie: „Haltet sie! Das ist Betrug!“

Chaos brach aus und die Wächter der ehemaligen Freunde begannen zu kämpfen. Malek und sein Vater wurden hin und her gestoßen, und Malek wäre beinahe über das Geländer auf den Kampfplatz gefallen. Er klammerte sich an das Geländer und kam rittlings darauf zu sitzen. Er sah sich nach seinem Vater um, doch der war nicht zu sehen. Auf der Tribüne und auf der Galerie war ein wilder Kampf ausgebrochen. Ein südländischer Speerwerfer, der neben ihm stand, zielte auf Hanor. Doch in der Sekunde des Wurfs zwickte Malek den Speerwerfer in die Seite, so dass der Speer fehl ging und neben dem Hünen in den Staub fiel. Hanor griff nach der Waffe und wandte sich der Katze zu. Die Katze aber schien ihre Angriffslust verloren zu haben und lag ruhig am Rande des Kampfplatzes. Dann sah er sich nach Feydha um. Während Trach'Khel mit zwei Wachen des Sanskitaren kämpfte, war Feydha damit beschäftigt, eine Klinge zu ziehen. Er hob den Dolch mit beiden Händen, um ihn zwischen die Schulterblätter eines großen Orks zu rammen. Doch dazu kam es nie. Mit einem kräftigen Wurf schleuderte der Rontharier den Speer hinauf zur Loge. Er traf seinen den Verräter in der Brust und streckte ihn nieder. Außer Malek nahm jedoch niemand Notiz von dem erstaunlichen Wurf.

Hastig öffnete Malek den Knoten, mit dem die rote Stoffbahn am Geländer befestigt war. Dann rief er so laut er konnte nach dem Schlächter. Dieser hatte den Jungen beobachtet und erklomm nun in wenigen Zügen die rote Stoffbahn und bestieg die Galerie. Er warf Malek einen kurzen Blick zu und zwinkerte. Dann bahnte er sich einen Weg und verschwand im Chaos der Menge. Der Brokthar wurde nie mehr in Rimtheym gesehen, aber die Geschichte von Hanor von Ronthar und der Bestie Babrah erzählte Malek noch seinen Enkelkindern.



Vorwort

Wie schnell doch so ein Dreivierteljahr vergeht. Was ihr hier lest, ist der momentane Arbeitsstatus des Riesland-Projektes aus dem Forum Derische Sphären. Einige von euch werden sich erinnern: Mitte des letzten Jahres stand unsere brandneue Betaversion der Spielhilfe „Hinter dem Schwert“ online und wurde über tausend Mal aus unserem Downloadbereich heruntergeladen. Nun ist es an der Zeit, eine neue Version unserer Spielhilfe unter die Leute zu bringen, denn wir haben in den letzten Monaten emsig an Rakshazar gearbeitet. Diejenigen von euch, die schon unsere letzte Publikation kennen, werden erfreut feststellen, dass es in diesem Dokument zahlreiche Neuerungen gibt, die unsere Spielhilfe auf über 140 Seiten hat anwachsen lassen. Zwar ist noch viel zu tun, wie etwa die maßgeschneiderten Spielwerte, die auf DSA4.1 basieren werden, ihr könnt euch aber auf eine umfangreiche Beschreibung des Verfluchten Kontinents und seiner Kulturen freuen. Außerdem bieten wir einen ersten Überblick über die Magie des Rieslandes sowie etliche kleine Abenteueraufhänger, die ihr locker über das Dokument verteilt finden könnt. Und auch in den nächsten Monaten wird unser Riesland weiter wachsen! Ein äußerst beliebter Fantasyschriftsteller schrieb einmal in einem Vorwort: „Diese Geschichte wuchs, während ich sie schrieb.“ Das trifft auch auf unser Projekt zu. Genauso fühlen wir uns, die Schreiber und Redakteure vom Rieslandprojekt, denn fast schon im Stundentakt kommen neue Ideen, neue Szenarien und Texte über den großen virtuellen Schreibtisch. Darüber hinaus gibt es mittlerweile sogar eine feste „Rakshazar-Spielrunde“ auf der Voicechat-Rollenspiel-Webseite Drachenzwinge.de, zahlreiche Berichte und Forendiskussionen die sich mit der polarisierenden Wirkung unserer Dere-Osterweiterung auseinandersetzen, als Angurianer verkleidete Conbesucher sowie beeindruckende Besucher- und Downloadzahlen unserer bisherigen Veröffentlichungen, die uns nur umso mehr zum Weitermachen motivieren. Die größte Herausforderung für solch ein Projekt war nicht nur, verschiedene Autoren davon zu überzeugen an einem Strang zu ziehen, sondern vielmehr eine Forengemeinde zu formen die nicht nur offen und konstruktiv mit Kritik und anderen Vorstellung umgeht, sondern auch tatsächlich bereit ist ihre Freizeit für die weniger angenehmen Seiten des Autorentums wie Deadlines und Projektvorgaben zu opfern und die leichte Wehmut zu verspüren wenn eine fantastische Idee letztendlich in schwarz auf weiß gegossen wird. Aber all das lohnt sich für „Hinter dem Schwert“! Mit unserer Riesland-Spielhilfe legen wir nun eine spielbare und umfangreiche Rieslandbeschreibung vor, die sich optional und systemübergreifend verwenden lässt. Wir wünschen uns, dass die stets so erfreulich skeptische DSA-Webgemeinschaft unserem Projekt ebenso gerne eine Chance einräumt, wie die vielen Freunde und Helfer, die wir bereits für Rakshazar und seine Bewohner begeistern konnten. Alle sind herzlich zur Mitarbeit eingeladen; sowohl die begeisterten Fans, als auch die eher skeptischen Traditionalisten. Mittelfristig werden Abenteuer, wie der groß angelegte Vanjescha-Zyklus, bei der wir dem allgemeinen Wunsch nach einer Entdeckerkampagne nachkommen, sowie weitere Spielhilfen und Regelergänzungen erscheinen und viele Finger tippen bekanntlich schneller als wenige. Wenn ihr jedoch keine Lust oder Zeit habt mitzuarbeiten, dann erzählt einfach euren Freunden von dem Projekt. Diskutiert auf Cons, lästert über die Donari, sprecht uns einfach mal an oder macht schamlos Werbung in eurer Spielgruppe. Eure Unterstützung und die vielen freundlichen Worte sind unser Antrieb. Das Riesland ist nicht der Kontinent von Fantasyautoren oder Redakteuren. Es ist dein Kontinent!

Willst du ihn mit uns entdecken?

Im Namen aller Mitarbeiter

Ashariel, Dominik und das Waldviech



Was ist Rakshazar ?

Wie ihr sicherlich schon im Vorwort, im Titel und in unseren Downloadankündigungen gelesen habt, ist Rakshazar unsere inoffizielle Version des Rieslandes, also jenes unbekannten und mysteriösen Kontinents, der östlich von Aventurien liegt und über den von offizieller Seite nur Sagen und Legenden bekannt sind. Doch was nutzt ein leerer Kontinent ? Laut der DSA-Redaktion ist das Riesland der weiße Flecken auf der Landkarte Deres, der für die Fans für eigene Schöpfungen reserviert ist. Genau das ist es, was wir tun ! Einige von euch mögen sich vielleicht auch fragen: Wieso überhaupt eine Rieslandausarbeitung? Aventurien und Myranor bedienen doch alle erdenklichen Genres in Sachen Fantasy, oder? Um auf diese Fragen eine zuverlässige Antwort zu finden, lohnt es sich, mit einem Vergleich zu beginnen. Einer der größten Unterschiede zwischen Aventurien und Rakshazar dürfte wohl das Genre sein, für das die Kontinente jeweils stehen. Aventurien ist eine Verkörperung dessen, was man als „klassische Fantasy“ bezeichnen könnte. Es geht hier oft um strahlende Ritter, weise Zauberer, geschäftige Zwerge, geheimnisvolle Waldelfen – kurz: eben das, was viele sich vorstellen, wenn man sie mit dem Wort „Fantasy“ konfrontiert. Das Grundkonzept, nach dem Aventurien funktioniert, geht nicht nur auf Ulrich Kiesow und dessen Mitstreiter zurück, sondern auch auf J.R.R.Tolkien, der mit seiner Welt Mittelerde ein Muster erschuf, nach dem heute viele beliebte Fantasywelten geschaffen wurden. Fakt ist, dass es in Aventurien von technologisch fortschrittlichen Menschen, findigen Zwergen und entrückten Elfen nur so wimmelt. Kurzum: In Aventurien ist scheinbar alles möglich! Voll gestopft bis oben hin, bietet sich für absolut jeden Rollenspieler; für jeden Leser ein riesiges Betätigungsfeld. Ob Ritter, Drachen, Mantel und Degen oder fliegende Teppiche. Aventurien bedient jedes erdenkliche Genre. Oder doch nicht? Nun, wie sich gezeigt hat, gibt es Geschichten, Ideen und Völker, die in Aventurien eben doch nicht umsetzbar sind. Das gesamte Sword & Sorcery Genre ist so gut wie nicht vorhanden. In Ordnung – es gibt die Trollzacker, und auch eine Waffe mit dem schicken Namen „Barbarenschwert“, doch sind das leider nur Spurenelemente. Die allgemeine Stimmung Aventuriens spricht stark gegen klassische Sword&Sorcery.

Nicht nur, dass es schwer vorstellbar ist, wie die gefallene ehemalige Heermeisterin vom Format einer Xena mit ihrem Gaul durch Aventurien reitet und die Heldin spielt oder ein Conan von Cimmerien sich vom kleinen Schlagetot zum Herrscher einer der mächtigsten Nationen der bekannten Welt aufschwingt. Auch die Magie, der beim Genre der Sword&Sorcery immer der Odem des Verderbten und Grauenhaften anhängt, ist in Aventurien mit ihrer pseudowissenschaftlichen Art ganz anders gelagert. Ebenso stoßen wir leider immer wieder auf die scheinbar allgegenwärtige Grenze der „aventurischen Stimmigkeit“.

Bei Rakshazar haben wir uns also für eine etwas andere Devise entschieden – nämlich die so genannte „Sword & Sorcery“ konsequent umzusetzen. Wir wollen im Riesland nicht alle Genres bedienen, sondern lediglich ein einziges Genre in seinen verschiedenen Ausprägungen, dessen Randbedingungen wie „fliegende Teppiche, Zwerge, Dschinne und Elfen“ nicht einfach nur da sind, sondern die an dieses große Grundthema angelehnt wurden.

Der wohl bekannteste Schriftsteller dieses Genres dürfte Robert E. Howard sein, der Erfinder von Conan dem Barbaren. Conan war freilich nicht der erste Sword & Sorcery-Held, der die Buchseiten unsicher machte, gilt aber hierzulande als der Bekannteste. Zur gleichen Zeit entstanden waren eher unbekannte, aber nicht weniger spannende literarische Gestalten wie Jirel – Die Amazone. Auch später noch erfreute sich das Genre der Sword and Sorcery großer Beliebtheit. Poul Andersons „Schwert des Nordens“, war ebenfalls ein Barbarensetting und Moorcocks Elric-Geschichten gehören geradezu zum Kern des Genres. Ähnlich wie Tolkiens Werk haben aber vor allem die Novellen um den streitbaren Cimmerier zahlreiche Nachahmer animiert, die sich entweder inspiriert fühlten, oder ganz einfach schamlos abkupferten. Für Rakshazar haben wir uns aber natürlich nicht nur von Conan, sondern auch vom Flair anderer archaischer Fantasywelten der 1930iger, dem Charme von Monumentalfilmen über die klassische Antike und den in der Antike spielenden Fantasyfilmen mit Spezialeffekten von Ray Harryhausen, den unheimlichen Welten eines H.P. Lovecraft, ja sogar von trashigen Barbarenschinken der Achtziger und den Platten-Covern von Manowar inspirieren lassen.

Und dementsprechend sieht unsere Rieslandversion aus! Rakshazar liegt in derselben Welt wie Aventurien und ist mit allen uns bekannten offiziellen „Vorgaben“ Deres kompatibel. Und doch unterscheidet sich der Verfluchte Kontinent stark von der zivilisierten Welt im Osten. Nur wenige Völker können Eisen oder gar Stahl verarbeiten. Die meisten Kulturen verarbeiten Kupfer oder Bronze. Zivilisation ist rar gesät auf dem verfluchten Kontinent und drängt sich in die wenigen, jedoch riesigen und überfüllten Stadtstaaten, in denen Dekadenz und Verfall regieren. Den Rest der schier endlosen Wildnis durchstreifen unkultivierte Barbarenvölker, die in ewigem Krieg mit anderen Stämmen, den unbarmherzigen Riesen oder den Sklavenjägern der Städte leben. Die Natur ist grausam in diesem Land, das entweder aus trockenem Ödland, lebensgefährlichen Vulkanen, unzugänglichen Gebirgen oder verpesteten Dschungeln besteht. Kulturen, die hier von Ackerbau leben müssen, benötigen entweder riesige Ländereien und Unmengen von Sklaven oder leben ständig an der Grenze zur Hungersnot. Die Götter des Rieslandes sind streng und gnadenlos, denn schließlich waren sie es, die das alte Marhynia vernichteten, um die Nach-



kommen der sündigen Bewohner scheinbar auf ewig zu strafen. Die uralten Ruinen der vergangenen Zivilisation künden von unglaublicher Kunstfertigkeit und großer magischer Macht, doch liegt ein Fluch auf ihnen – denn wer die uralte, verbotene Kunst der Magie ausübt, rührt am Urchaos selbst. Unvorsichtige Magier gehen nur zu oft den Weg zu Wahnsinn und Verdamnis. Ja, Rakshazar ist ein finsternes Land. Ein Land, dass Helden dringend nötig hat... Rakshazar ist das Land eines Conans. Rakshazar ist ebenso das Land in denen Settings wie die PC-Spielereihe Gothic ihren Platz hätten. Im endlosen und eisigen Norden Rakshazars könnten Ayla und der Clan des Bären zuhause sein. Oder unser Riesland könnte der Schauplatz des Films Dragonslayer sein. Nostalgiker die sich noch an den kultigen 80er Trash namens „He-Man and the Masters of the Universe“, „Piraten unter dem Doppelmond“ oder „Der Zauberbogen“ erinnern, werden sich in sofort in Rakshazar heimisch fühlen, ebenso wie die zahlreichen Guild Wars Spieler, die schon einmal durch die Ruinen von Ascalon stapfen mussten. Kenner des Films „Der 13. Krieger“ werden feststellen, das sich die Handlung sogar mittels der in den dampfenden Fjorden der Schwefelklippen hausenden Hjalltinger und dem teils hochnäsigen und fortschrittlicheren Dreistromland en detail nach Rakshazar übertragen ließe. (Der Titel, „Der 13. Krieger“, verlangt jedoch eine unbedingte Abwesenheit von eventuellen Praiosgeheilten, unter denen der Spaß an solch einem Setting eventuell leiden könnte...)

Jeder Leser, der sich in der Auflistung unserer Inspirationsquellen wiedergefunden hat, darf sich freuen. Es folgen nun über 140 Seiten auf die er – vielleicht ohne es zu wissen – sein ganzes rollenspielerisches Leben gewartet hat. Und das Ganze, ohne die „aventurische Stimmigkeit“ und die Glaubwürdigkeit der Welt des Schwarzen Auges zu verraten. Und jeder, der noch zweifelt, darf sich ebenso freuen. 147 Seiten Spielhilfe, die nur der Grundstock für viele weitere hundert Seiten Rakshazar sind, für umsonst. Alles gratis!

Viel Spaß!

Für alle anderen folgt nun ein exemplarisches Beispiel über die Folgen zu hohen Heavy Metal-Konsums.

Inspirationen für Rakshazar

Ebenso wie Aventurien bezieht Rakshazar viele verschiedene Elemente aus bekannten Quellen. Wir haben uns beim Erfinden von Rakshazar von etlichen Büchern, Filmen, Comics und Computerspielen inspirieren lassen und wollen euch natürlich nicht vorenthalten, welche Lektüre besonderen Einfluss auf Rakshazar gehabt hat. Hier also eine Auswahl verschiedener Quellen, die euch den Geist von Rakshazar näher bringen können.

Literatur

Die Conan-Novellen von Robert. E Howard

Der Klassiker und die zentrale Inspiration unserer Rieslandausarbeitung. Es gibt die Conan-Novellen mittlerweile in Form mehrerer Sammelbände beim Heyne-Verlag.

Die Mars-Romane von Edgar R. Burroughs

Puristen würden sie wohl zur frühen SF rechnen, aber tatsächlich ist "Barsoom" ein exzellentes Vorbild für eine sterbende Welt mit archaischer Schwertschwinger-Action (und Thars Tharkas wäre ein prima Steppenork). Darüber hinaus kann man Tarzan-Erfinder Edgar R. Burroughs zu den Urvätern der Sword&Sorcery rechnen, denn er hat bereits Anfang des 20. Jahrhunderts (unter anderem in seiner Mars-Reihe um John Carter) viele Elemente dieses späteren Fantasygenres definiert.

Die Mythor-Groschenromanreihe

Archaische Fantasy aus deutschen Landen. Vor allem die Stimmung, die Mythor in Bezug auf Magie erzeugt, passt gut zu Rakshazar.

Der Azteke von Gary Jennings

Unerlässlich für Ipexco-Spieler und darüber hinaus auch ein unterhaltsamer Roman.

Die Elric-Romane von Michael Moorcock

Conan war eines der Vorbilder für die Ronthar, Elric für die Amhasim. Auch wenn das Magie-Niveau in Rakshazar niedriger ist.

"Through the gates of the silver key" von H.P.Lovecraft

Diese Geschichte zeigt ebenso wie die übrigen Dreamland-Novellen, dass heroische Fantasy und cthuloider Schrecken hervorragend zu einander passen können.

Comics

Die Conan-Reihe von Marvel-Comics

In den 1970igern tauchte unser Lieblingsbarbar erstmals in Comic-Form auf und hat sich bis heute als Comicheld behaupten können. Die Optik der frühen Comics war geradezu bestimmend für die Gestaltung der erfolgreichen Fantasyfilme

Arak – Son of Thunder, ebenfalls von Marvel-Comics

Da sich mit barbarischen Sword&Sorcery-Helden gut Geld verdienen ließ, legte Marvel nach den anfänglichen Erfolgen der Conan-Comics noch einen nach: Arak! Als einziger Indianer diesseits des großen Teichs kämpft sich dieser Held durch eine Fantasyversion des spätantiken Europa. Was sich zunächst mal absurd anhört, funktioniert überraschend gut!



The Warlord – na, von welchem Comicverlag wohl ? Richtig ! Von *Marvel-Comics* !

Hier gehen Pulp und Fantasy Hand in Hand. Wenn man dem titelgebenden Warlord seinen Revolver wegnimmt, gibt er einen hervorragenden alten Broktharkrieger ab !

Die Trolle von Troy –

Francobelgischer Humor mit herrlich barbarischen Trollen

Elfquest

Auf den ersten Blick stellt sich hier die Frage: Wie kommt ihr denn ausgerechnet auf Elfquest? Aber unser Blick bei dieser Comicreihe liegt nicht auf den edlen und gut aussehenden Elfen, sondern auf den primitiven Menschen und den hinterhältigen, hässlichen Trollen, die gute Vorbilder für unsere Faulzwerge sein könnten.

Filme

Filme stellen eine sehr wichtige Inspirationsquelle für Rakshazar dar, daher gibt es hier eine etwas längere Liste und etwas weniger Kommentar.

Conan 1 & 2

Beastmaster

Die Barbaren

Der Zauberbogen

Der 13. Krieger

Apocalypso

Der Dieb von Bagdad

Die Sindbadreihe, "Jason und das goldene Vlies" und "Clash of the Titans" von Ray Harryhausen

hatten für ihre Zeit nicht nur hervorragende Spezialeffekte sondern sind auch wahre Evergreens und Meilensteine des Fantasyfilms.

Red Sonja

Scorpion King

Die 10 Gebote

Gor (Der Film weitaus mehr als die Bücher)

10.000 BC

Zeichentrickserien

Pirates of Darkwater aka Piraten unter dem Doppelmond

hat viel zur riesländischen Seefahrt beigetragen und auch das "außerirdische" archaische Feeling passt hervorragend

Conan – the animated Series

Natürlich taucht auch in diesem Medium der obligatorische Cimmerier auf !

Thundar the Barbarian

auf den ersten Blick zwar auch eher Science-Fiction, enthält aber trotzdem einen barbarischen Helden in Reinkultur und die richtige Stimmung !

Barbaren-Dave

Diese Disney-Serie zieht ihren Humor größtenteils aus absurden Anachronismen und parodiert etliche gängige Fantasy-Klischees. Nebenbei: Achtet mal auf den Namen von Dave's Vater.

Musik

Heavy Metal war unverhohlen eine unserer Inspirationsquellen für Rakshazar. Zum Sound Rakshazars gehören natürlich etliche Titel von **Manowar** und **Iron Maiden**.

Aber auch andere rockige Musikrichtungen transportieren Rakshazar-Feeling. "Seven Seas of Rhye", "The Prophets Song" sowie die Stücke „Vultans Theme“ und „Battle-Theme“ von **Queen** zum Beispiel

Video-Spiele

Barbarian 1 & 2

Against Rome

Rune

Conan - The dark axe

Golden Axe von Sega - Alle Teile !

Age of Conan

Andere Rollenspiele

AD&D Dark Sun

Rakshazar ist zwar nicht so kaputt wie Athas, bietet aber einige coole Inspirationen für eine archaische Umgebung und Barbarei

Hyperborea

Das französische RPG „Hyperborea“ handelt auch von schwertschwingenden Barbaren und ist eins der "härteren" Rollenspiele zu dem Thema.

Barbaren ! (Brokthar in Action)

Brokthar in Action – könnte man fast sagen. Wem der Sinn nach einer gut gemachten Fantasysatire steht, der wird hier fündig !



Die Geschichte Rakshazars



Eine Historie in Blut und Asche



Die Geschichte Rakshazars ist lang und brutal. Nicht umsonst nennt man das Riesland auch den „Verfluchten Kontinent“. Die Historie seit dem großen Kataklysmus, der das alte Imperium innerhalb eines Tages und einer Nacht in Blut und Asche versinken lies, ist eine traurige Aneinanderreihung von grausamen Konflikten und Kriegen die mehrfach für den Aufstieg und den Fall diverser Nachfolgereiche des alten Imperiums gesorgt haben. Doch keines dieser kleinen Reiche hat jemals die Größe und den Glanz des alten Imperiums erreichen können. Was hier folgt ist ein erster Überblick über die Geschichte des Verfluchten Kontinents. Dieses Kapitel ist noch weit davon entfernt, fertig gestellt zu sein, daher bieten wir euch hier nur die größten Eckdaten ohne allzu viele Details und einiges ist auch noch in Fluss.

Die verwendete Zeitrechnung JDK bedeutet „Jahr des Kometen“. In Rakshazar wird nach dem Kometeneinschlag gerechnet, der sich vermutlich im Jahr 2601 v.BF ereignete. (Raksharische Quellen sind da relativ ungenau, aber der Einfachheit halber gehen wir von diesem Datum aus)

Die Zeit vor unserer Zeit

Aus dem Buche Marhynican

Als die Riesen, Drachen und Trolle herrschten und Friede allgegenwärtig, da ward Marhynus - Sohn des Aramus, Sohn des Erimus, Sohn des Tarim, Sohn des Dasken, Ur-Ur-Enkel des Uliss aus Samur - und einte die Stämme seines Volkes und erbaute eine Stadt auf dem Hügel seiner Vorfahren nach seinem Namen - Marhyn - um dort seinen Thron zu stellen. Er ließ bauen große Werke und erforschen hohe Zauberei. Und das Reich ward voll Schönheit und Vollkommenheit.

- Seite 1

So zog aus Kalimir, der hässliche Riese, Herr des dreizehnten Auges, mit seinen Heeren um Unheil zu stiften; und vertrieb seine riesenhaften Brüder und die Schratzen. In seinen Reihen standen die schwarzen Orken, blaue Mahre, formlose Geisterkrieger und schreckliche Wesen aus Staub und Wind. Sie zogen im Ruf des Krieges gar bis hinter die Götterberge, denn die Fenvar verhießen dort ein blühendes Land. Zweimal hundert Jahre Krieg, Blut und Vernichtung brachten sie.

- Seite 53

Als die Not am größten war, schlossen jene aus Marhyn und die Gargymen einen Pakt um ihres Schutzes wegen, den sie besiegelten in einem hohen Rate, der von nun an ein Imperium wider den Riesen erschaffen solle. Argynas, der uns-terbliche Zaubermagier, und die hohen Gargymen einten so die großen, freien Völker unter dem Banner des Imperiums, vom ewigen Eis bis zu den Dschungeln des Südens, vom Wall der Götter bis zum großen Graben im fernen Osten. Es ward groß und allherrlich!

- Seite 102

In den Firnwäldern von Tan Derau, im Norden an den Bergen, schlugen sie alsbald die große Schlacht. Drei zu eins galt das Imperium überlegen, doch starb schon sogleich am ersten Tage der König Argynas und es drohte Schande und Niederlage. Da erblickte Omeris, der Krieger, ein Wunder des Guldenen, der ihm reichte das goldene Kriegshorn des Alyasiphor. Und so errangen sie doch noch den Sieg über die Feinde, mit den purpurnen Drachen in einem Bunde, und zogen siegreich heimwärts mit dem dreizehnten Auge des Kalimir.

- Seite 297

Omeris, der Held der Schlacht, sollte der neue König werden. Doch brachte dies nur Streit in den hohen Rat und so endete der tausend Jahre währende Pakt mit den Gargymen. Denn sie warnten noch vor der List dieses Guldenen, dem Auge und der Verschlagenheit des jungen Königs. Und tatsächlich folgte was die Weisen prophezeiten. Krieg entbrannte allorts und gegen jeden der nicht dem Reiche unterstand. So sollte auch bis zuletzt fallen Callastir, die Stadt der Fenvar, und deren Bündnis mit den Schwarzorken im Nordwesten. Auch jenseits des großen Grabens schlugen sie ihre Schlachten, mit einem großen Gefolge und Schwertkriegerern der Magie. Folgend zweitausend Jahre Angst, Schrecken und Eroberung, gipfelnd in der Selbsterherrlichkeit und Macht jener aus Marhynia, denn es sollte keine Ruhe geben bis ganz Dere ihres war und der Guldene frei von seinen Fesseln.

- Seite 335

1 JdK Der große Kataklysmus. Nachdem der Komet einen Mond lang als flammendes, schwarzes Auge am Himmel steht, schlägt er ein und vernichtet das vorzeitliche Imperium der Marhynier. Was nicht vom Kometen selbst vernichtet wird, wird von der Aschewolke oder den zahlreichen Naturkatastrophen in den Nachwehen des Kataklysmus dahin gerafft. Nur wenige überleben die Katastrophe.

Und als die Macht des ewigen Reiches, jenes der Marhynier, im Bunde des großen Dreizehnten am größten war, gar gegen die Götter und Dere zu drohen, da riss einer der Zwölfe aus Alveran, der Ingror genannt, den Stern Kataklys vom Himmel und hob ihn drohend über den Zenit. Doch verstanden die Sterblichen dieses Zeichen nicht und glaubten der Sieg sei nahe, der Große Dreizehnte habe sich von seinen Ketten befreit und käme um an ihrer Seite zu stehen am Tag der großen Schlacht. So vergingen die Läufe der Mada und bereit standen alle großen Heere Marhynias, Seite an Seite vor den Toren der Stadt um ihr glorreiches Schicksal zu erwarten. Da erzürnte Ingror, der Zerstörer, fürchterlich wider dieser Häme und schleuderte in einem hallenden Schrei den Stern durch die Sphären gen Dere. Wie dem brennenden Auge eines Gottes gleich, jubelten die Heerscharen des großen Reiches ihres Sieges über die Zwölfe. Und her-



nieder brach der Stern unfassbar. Es schien, dass das Schiff Satinavs wankte, Feste erbebte in Schreien, alles ward vernichtet, unter und um jenen Stern. Da ließ Ingror auch noch Dere erzittern, hundert mal, riss den Boden auf, zog tiefe Klüfte und hervor quoll das Feuer der Vernichtung. Der Ruß der Verdammten erhob sich in die Lüfte und verdunkelte den Himmel für eine Dekade. Niemand sollte sehen, wie diese Frevler in Qualen verdarben, die Tiere verendeten, die Pflanzen verbrannten und selbst Unschuldige verblichen. Es soll nur drei Tage gedauert haben, bis die letzte Schreie verstummten.

- Seite 512 im Buche Marhynican

Zeit der Asche (1 JdK bis 100 JdK)

90 JdK In den Nachwehen des Kataklysmus betreten die ersten Zwerge riesländischen Boden.

Zeit der Schatten (100 JdK bis 950 JdK)

105 JdK Einige der alten Riesen kehren zurück und besetzten die Nordebene

106 JdK Die Drachen zogen in den Krieg gegen die Riesen und Yetis

112 JdK Der Riesen-Drachen-Konflikt konnte durch Alidor beendet werden

180 JdK Neuformierung der Namenlosen Horden unter Xamun. Einige der Überlebenden des alten Reiches, formieren sich 200 Jahre nach dem Kataklysmus neu - unter einem neuen Herrscher: dem Schwertmagier Xamun, welcher auch ein neues Heer gründet. Xamun ernennt sich selbst zum Imperator des Neuen marhynischen Reiches, wobei allerdings nur noch ein Dutzend „echte“ Marhynier in seinen Reihen stehen. Auch gibt es keinen echten Staat mehr. Das Problem Xamuns ist, dass viele seiner Mitstreiter aus den ehemaligen Nordprovinzen stammen und der unheimlichen Degeneration anheim fallen, unter der die Bewohner des Nordens zu halb-menschlichen Wilden werden. Viele seiner Offiziere verfallen geistig zusehends.

340 JdK Die neuformierten Namenlosen Horden ziehen gen Aventurien. An Pyrdacors Seite.

500 JdK Der Krieg an der Seite Pyrdacors wird verloren. Viele vom Heer Xamuns sind durch göttlichen Fluch vollständig zu den heutigen Nedermannen degeneriert

560 JdK Die Remshen verkriechen sich in den Ruinen der alten Sanskitarenstädte. Bedroht von den Marus

650 JdK Pardona versuchte die unterlegene Armee des Namenlosen neu aufzubauen

902 JdK Brutheus, der Philosoph gründet die Republik Amhas

950 JdK Die Trolle und Amhasim ergreifen die Macht und versklaven viele andere Völker

Zeit der Stärkeren (950 JdK bis 1750 JdK)

1030 JdK Die Ronthar emanzipieren sich

1040 JdK Erscheinen der großen Brokthar-Heldin (Rondra)

1055 JdK Krieg der Ronthar gegen die Trolle

1150 JdK Die Tulamiden erreichen das Riesland

1160 JdK Ein Bündnis zwischen Remshen und Tulamiden (unter König Sanskitar) bekämpft die Marus und kann sie entscheidend schwächen.

1168 JdK Nach dem Sieg der Remshen und Tulamiden ruft der Thronerbe des gefallenen Remshenkönigs, das Königreich Sanskitar aus, nach seinem gefallenen Vater benannt.

1350 JdK Die Cromor ziehen in die Wälder des Nordens

1500 JdK Bruderkrieg der Orken. Zwei große Stämme führen einen 20-jährigen Krieg

1620 JdK 1. Rakshazar-Krieg: Die Ronthar, Orken und Nordländer ziehen gegen die Amhas in den Krieg. Der Einflussbereich der Amhas konnte gebremst werden.

Zeit des Verfalls (1750 JdK bis 2900 JdK)

1780 JdK Das Königreich der Sanskitaren ist zerfallen, da kein Thronerbe ermittelt werden konnte.

1873 JdK 1. Krieg der Nagah gegen die Marus.

1884 JdK 2. Krieg der Nagah gegen die Marus.

1903 JdK 3. Krieg der Nagah gegen die Marus. Die Marus werden weitgehend vernichtet. Die Nagah sind nach den drei Kriegen gegen die Maru stark geschwächt und ziehen sich in ihr heutiges Einflussgebiet zurück

1920 JdK Die Blütezeit der Ipexco-Reiche beginnt. Die Ipexco nutzen die Schwäche von Sanskitaren und Nagah aus und gründen das Reich Ipextamaco. Eine fast tausendjährige Schreckensherrschaft über die ribukanische Halbinsel beginnt

1920 JdK – 2400 JdK Die heutigen Ipexcostädte werden gegründet. Darüber hinaus unternimmt Ipextamaco keine weiteren Kolonisationsprogramme. Die besetzten Gebiete dienen vor allem der Sklavengewinnung.



2804 JdK Ipextamaco wird von einer Serie blutiger Bürgerkriege erschüttert

2839 JdK Sultan Abu-Malak, der Herrscher der freien Festungsstadt Ribukan schließt ein geheimes Bündnis mit den verbliebenen Nagah und schlägt zu. Die durch die Bürgerkriege überforderten Ipexco müssen empfindliche Niederlagen hinnehmen. Die Zeit der ipexischen Besatzung ist vorüber

Zeit der Tyrannen (2900 JdK bis 3600 JdK)

2945 JdK Krieg der Nagah gegen die Ipexco. Ipextamaco kann die horrenden Tribute an Ribukan nicht mehr leisten. Eine Strafexpedition wird nach Norden gesandt und die Nagah nutzen die Gelegenheit sich für Jahrhunderte der Verfolgung und des Genozids zu rächen. Ipextamaco fällt endgültig.

3100 JdK Namakari, die Metropole Jomins verschwindet.

3138 JdK Yal-Kalabeth wird gegründet

3200 JdK Der Theatherorden trifft ein. Thy-Ath-Nog wird gegründet

3224 JdK Al-Hrastor, Hohepriester des Amazth ergreifen die Macht in Yal-Mordai

3258 JdK Unheilige Vorgänge in Thy-Ath-Nog führen zur Aufgabe der Kolonie. Die letzten der Theaterritter verbringen ihren Lebensabend bei den Cromor oder ziehen weit nach Osten einem unbekannten Schicksal entgegen

3312 JdK Al-Hrastor gelingt es den sanskitarischen Städtebund ins Leben zu rufen, dem er vorsteht.

3343 JdK 2. Rakshazar-Krieg: Eine Phase von Eroberungskriegen durch die Sanskitaren beginnt. Die Sanskitarenstädte unter Al-Hrastor führen Kriege gegen die Ronthar, Orken, Nordländer, Ipexco und Parnhai. Gegen Ronthar und die Ipexco hagelt es Niederlagen. Die Ipexco können die Fremdherrschaft der Ribukaner abwerfen, doch eine Neugründung Ipextamacos scheint unmöglich.

3355 JdK Nach dem Ende des Rakshazar-Krieges, der deutliche Landgewinne um die Sanskitarenstädte mit sich brachte, zerfiel der sanskitarische Städtebund, da Ribukan die von Al-Hrastor begonnenen Animositäten gegen die Nagah nicht tolerieren konnte und austrat.

3385 JdK Die Tyrannen-Dynastie Kalmacos in Ronthar gelangt an die Macht. Der zweihundert Jahre währende Brokthar-Krieg um den Norden, gegen Cromor und Amhas wird geführt. Auch die Orken und Nordländer waren betroffen. Despotie und Tyrannei erreichten ihren Höhepunkt auch in den anderen Völkern.

3590 JdK In mehreren Völkern kam es zum Aufstand gegen die alten Tyrannen, welche einer nach dem anderen gestürzt wurden.

3596 JdK Mit dem "Frieden von Ronthar" gelang es dem großen Orkschamanen Yurak die zerstrittenen Völker zum Frieden zu bewegen.

Zeit des Umbruchs (3600 JdK bis heute)

3619 JdK Sultan Arkamin kommt an die Macht. Die Eroberung des Dreistromlandes beginnt

3621 JdK In Yal-Kalabeth kommt es zu einer Rebellion, die von den Zelothen blutig niedergeschlagen werden. Die Familie des Sultans wird mit Ausnahme von Prinzessin Nagisha niedergemetzelt

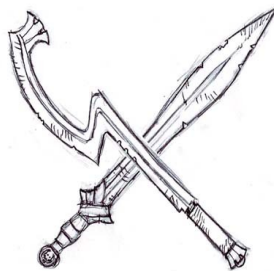
3623 JdK 2. Rebellion mit Hilfe des späteren Kronrates. Yal-Kalabeth wird zur Freistadt

3624 JdK Sultan Abu-Samin von Ribukan stirbt ohne einen legitimen Erben

3625 JdK Der Krieg der 100 Prinzen beginnt

3628 JdK Myrokar der Prophet erscheint im Westen Rakshazars

3629 JdK Sultan Arkamin lässt die Parnhai frei.





Die Weiten Rakshazars

Von den Ländern des verfluchten Kontinents

Das große Himmelsfeuer neigte sich nach einem warmen Sommertag wieder dem Horizont entgegen und legte einen rötlichen Schimmer auf die weißen Berge. Es war höchste Zeit für Ba, zu ihrem Stamm zurückzukehren. Aber sie hatte noch keine Ungowurzel gefunden. Fieberhaft lief sie durch das hohe, leuchtend gelbe Steppengras, streifte es mit ihrem Stecken zur Seite und suchte den Boden ab. Endlich erblickte sie einen kräftigen Ungobusch, der neben einem alten Hasenbau wuchs. Ba stocherte mit ihrem Stecken in dem Hasenbau herum, um sicher zu gehen, dass sich keine Schlange darin eingenistet hatte. Dann setzte sie sich neben den Busch und begann, die große Wurzel des Busches auszugraben. Beim Gedanken an das rote Mark der Wurzel lief Ba das Wasser im Munde zusammen. Als sie einen Großteil der Wurzel freigelegt hatte, zog sie mit beiden Händen kräftig am Stamm des Busches und riss den Busch mitsamt seiner Wurzelknolle aus dem Erdreich. Sie wankte einige Schritte zurück, als die Wurzel sich plötzlich löste.

Dann legte sie den entwurzelten Busch nieder und besah sich das entstandene Loch genauer. Ba hatte großes Glück. Ein Stamm brauner Riesenasseln hatte sich nahe der Wurzel einen Bau gegraben, der nun teilweise freigelegt war. Voller Neid blickte sich Ba um, doch die älteren Frauen waren bereits zurück zum Stamm gelaufen. Ba nahm aus ihrem Gürtel einen kleinen Faustkeil, den Nogi für sie gemacht hatte, und stach von vier Seiten schräg neben dem Stamm in die Wurzel des Ungobusches. Dann drehte sie den Stamm, bis alle Fasern brachen, und warf ihn ins Gras. In der Mitte der runden Wurzelknolle hatte sich eine kleine, rote Pfütze des süßen und klebrigen Ungosaftes gebildet. „Erst ich“, dachte Ba und leckte begierig die Hälfte des süßen Saftes auf. Dann bestrich sie ihren Stecken vorsichtig mit einer langen Spur und steckte die Spitze in den Bau der Asseln. „Die Assel so dumm, will fressen, aber ich fressen sie“, murmelte Ba vor sich hin. Und tatsächlich begaben sich eine nach der anderen alle Asseln, vom süßen Geruch des Ungosaftes angezogen, auf den Stecken. Und so konnte Ba ohne Aufwand den ganzen Stamm der Asseln verspeisen. Als Ba ihr Mahl beendet hatte, pulte sie mit der Hand tief im Asselbau. Sie brachte eine Handvoll fetter Asselmaden hervor, ein ganz besonderer Leckerbissen, der nur im frühen Sommer zu finden war. „Danke Frunn“, murmelte sie, während sie die weiche, köstliche Masse zerkaute. Dann nahm sie die Wurzel unter den Arm, verstaute den Faustkeil und machte sich mit dem Stecken in der Hand wieder auf den

Heimweg.

Nach einer kurzen Weile erblickte sie etwas Merkwürdiges. Vor ihr war das Gras an vielen Stellen abgeknickt, so als seien einige Tiere hier vorbeigelaufen. Ba näherte sich der Stelle vorsichtig. Da waren tatsächlich Spuren von drei Tieren. Bombo hatte doch gesagt, dass er keine Spuren gesehen hatte? „Na, vielleicht ist Ba ja eine bessere Spurenleserin als der dumme Bombo“, dachte sie innerlich lächelnd. Seltsamerweise waren alle drei Tiere mit großer Geschwindigkeit in einer Richtung gelaufen. Es waren große, schwere Tiere. Die Spuren sahen aus wie die von sehr großen Ponys. Solche Tiere hatte Ba noch nie gesehen. Ba wollte loslaufen, um dem Stamm alles von den Riesenponys zu erzählen, als sie plötzlich einen Geist im Gras sah. Der Feuergeist hatte sich am Rand der Spur im Gras versteckt und sandte ihr einen grellen Lichtblitz. Ba stand unbeweglich da; bereit, jeden Augenblick davon zu stürzen. Der Feuergeist blieb unbeweglich im Gras liegen und hielt seinen Lichtstrahl auf Ba gerichtet. Einige Zeit verging, aber weder der Geist noch Ba wagten einen Schritt zu tun.

Dann schob sich ein langer Wolkenzug vor das abendliche Himmelsfeuer, und mit einem Mal gab der Feuergeist auf und löschte sein Licht und sah nur noch grau aus. Ba hatte immer noch Angst, aber sie war auch äußerst neugierig. Wokauhu, der alte Geistermann, hatte oft von den Geistern erzählt, aber das war das erste Mal, dass Ba einen echten Geist gesehen hatte. Sie wartete noch eine kleine Weile, aber als der Geist sein Feuer nicht wieder anzumachte und auch keine Anstalten machte, Ba anzugreifen, übermannte Ba die Neugier. In geduckter Haltung, wie sie es bei den Männern auf Jagd gesehen hatte, näherte sich Ba dem Geist. Es war ein kleiner Geist, der aussah wie ein kurzer, ganz krummer grauer Stock. Sie bückte sich zu ihm hinab, legte die rechte Hand auf ihre Brust und sagte: „Ich Ba.“ Dann streckte sie behutsam die rechte Hand mit erhobener Handfläche zu ihm, um ihn zur Begrüßung zu berühren. Die Berührung war ganz kalt, so dass Ba unwillkürlich die Hand zurückzog. Da sich der Geist berühren ließ und nicht wieder seinen Strahl aussandte, glaubte Ba, dass es ein freundlicher Geist sei. Also fragte sie: „Kommst Du mit zu Stamm?“ Der Geist antwortete zwar eine ganze Weile nichts, aber da er ganz krumm da lag, wie ein breites Grinsen, dachte Ba, er grinse bestimmt, um ja zu sagen. Also nahm sie behutsam den kalten und, wie sie jetzt merkte, auch sehr harten und schweren Feuergeist auf und ging zügig mit ihrem neuen



Gefährten zum Stamm zurück. Über ihre Aufregung vergaß Ba vollkommen die Spuren der Riesenponys.

Am großen Feuer des Stammes war die Aufregung um den Feuergeist groß. Sie hatte ihn zuerst nur Nogi gezeigt, doch bald waren auch viele andere dazugekommen. Bombo hatte ihr den Freund natürlich aus der Hand gerissen. Mittlerweile war Ba gar nicht mehr so sicher, ob er überhaupt ein mächtiger Feuergeist war. Schließlich hatte er nichts mehr getan und ließ sich jetzt von Bombo gegen Steine schlagen. Er rief nur mit einer leisen, hohen Stimme vor Schmerzen. Es war also bestimmt nur ein ganz schwacher Geist. Nur dem Versuch Bombos, ihn zu beißen, widersetzte sich der Geist so hartnäckig wie ein Stein. Schließlich kam der alte Wokauhu aus der Höhle heraus an das Feuer. Als er sich ausführlich bei Ba und Bombo über den Geist erkundigt hatte, setzte er sich ans Feuer und verkündete seinen Rat. Er vermutete, es sei ein kleiner Feuergeist, der aus dem großen Himmelsfeuer gefallen sei. Da der Boden aber viel kälter als das Himmelsfeuer war und da der kalte Frunn hier herrsche, friere der Geist, wie Ba ja geschildert habe. Von dem tiefen Fall aber sei sein Leib noch ganz wund, weshalb er bei jedem Schlag Bombos einen kleinen Schmerzensschrei ausstoße. Daher müsse man den Feuergeist zur Heilung in das Feuer legen.

Wenn er aber genesen sei, müsse man ihn wieder zu seiner Heimat ins Himmelsfeuer bringen.

Dieser Rat schien allen einzuleuchten, und so legten sie den kranken Feuergeist an den Rand des großen Feuers. Dann aber fiel Ba eine Unklarheit im Rat des Geistermannes auf. Und weil sie alle an ihrer großen Klugheit teilhaben lassen wollte, fragte sie den Wokauhu: „Wie sollen Stamm bringen Feuergeist zu Himmelsfeuer?“ Allgemeines Gemurmel erhob sich. Diese Frage war ganz offensichtlich ein großes Problem.

Nach einer Bedenkzeit, die Ba für den weisen Geistermann für sehr lang hielt, erhob sich dieser und verkündete einen weiteren Rat. Einer müsse zum Ende der Welt gehen, wo das Himmelsfeuer herabsinkt. Dort müsse dieser den kranken Feuergeist ins Himmelsfeuer zurückwerfen. Plötzlich schrie Bombo auf. Er hatte versucht, den Feuergeist wieder zu nehmen, aber dieser hatte ihn in die Hand gebissen und mit seinem Feuer verbrannt. Der Geistermann erklärte nun, dass das ein gutes Zeichen sei. Der Geist habe seine Kraft wiedergewonnen und sich für die Schläge Bombos gerächt. Da es aber scheinbar ein rachsüchtiger Geist sei, müsse diejenige, die sein Freund war, ihn zurückbringen. Ba sah sich ungläubig um, aber die Gesichter in der Runde sahen entschlossen aus. Nogi legte ihr verständnisvoll die Hand auf die Schulter: „Haben keine Angst, Ba, ich kommen bis große Fels mit dir.“ Das war schon ein sehr weiter Weg, dachte Ba, von da aus kann es nicht mehr sehr weit sein bis zum Ende der Welt.





Riesige Wüsten im Norden und dampfende Dschungel im Süden – doch dazwischen keine wirklichen Großreiche prägen Rakshazar. Wild und reich an Monstern und Gefahren ist dieses Land. Und die Menschen dominieren wenig davon: Im Norden beten die primitiven Nedermannen die Yetis an und fürchten die Gletscherwürmer, südlich davon sind Menschen nur „Ratten“ unter den Füßen der Riesen oder Sklaven, zusammen mit Orks, Faulzwerge und Tharai-Echsen in den Fängen skrupelloser Trolle. Nur selten gewinnt ein Mensch an Bedeutung, wenn er der Vertraute eines Trolls oder gar Riesen ist – niemals jedoch der Drachen, welche die kleineren Wesen nur als Marionetten in ihrem äonenalten Spiel sehen. Im Herzen Rakshazars lag einst die größte Stadt des Reiches Marhynia, vernichtet durch den Kometen und nun ersetzt durch ein gigantisches Lavameer in dessen Nähe die „Brokthar“ leben, wilde Halbtrolle mit ihrem Glauben an den Schwur des Stahls. Ihre Brüder die „Amhasim“ sind ebenfalls Halbtrolle, aber sie halten nichts von der Freiheit anderer Völker und versklaven sie, wo sie nur können. Direkt vor ihrer Haustür liegen die unendlichen Steppen des Ostens, in denen Millionen Orks in einer primitiven Stammeskultur leben. Die Steppe hat viel zu bieten, aber um es sich zu nehmen muss man Stärke zeigen – etwas, das die Menschen hier kaum können und was oftmals die Orks zu den Herren der Steppe macht.

Wendet man sich gen Süden so erreicht man die wenigen Zentren in denen die Menschen ihre Herrschaft errichtet haben: zu Hunderttausenden sind sie in die gewaltigen antiken Städte des marhynianischen Reiches geflohen, um in ihrem Schutz zu neuer Größe zu gelangen – sie wurden reich, aber auch dekadent und verfaulten im Inneren. Interne Zwistigkeiten treiben die einzelnen Stadtstaaten in den Krieg gegeneinander – und womöglich in den Untergang im Angesicht ihrer Feinde. Die wilden Ipexco in den Dschungeln haben es sich auf die Fahnen geschrieben, alles Blut dieser Erde an ihren Gott Sumacoatl zurückzugeben – aus den Leibern der Bewohner dieser Welt. Und heimlich, verborgen, regieren die schlangengestaltigen Nagah die südliche Halbinsel und ziehen überall ihre Fäden – wie die Drachen im Norden. Auf den jominischen Inseln sieht es nicht besser aus, das Volk der Parnhai teilt sich diese mit den Vulkanschraten, wobei diese von den friedlichen Parnhai angebetet werden. Auf diesen Inseln wimmelt es nur so von Piraten und seltsamen „Unabhängigen“ und die Inseln dienen oftmals als Weidegrund für die zahlreichen Sklavenjäger, denn die Parnhai sind eine begehrte Beute...

Die westlichen Einöden

Das Drachengebirge

Die gewaltigen Berge hinter denen sich ein riesiges Land voller Dämonen, Menschen und Zwerge befinden soll, hat noch kein Bewohner des Rieslandes je überwunden – der Grund dafür sind die zahlreichen Drachen auf den Spitzen der Berge, die diesem Gebirge ihrem Namen gaben und ihre zahl-

reichen Diener, Sklaven und Feinde, die in den Bergen leben. Trolle leben in kleinen Gemeinschaften, beuten Menschen, Orks und Echsen aus, die ihnen auch hier an wenigen Orten wertvolles magisches Erz aus den Bergen ziehen. Faulende Zwerge, die hier in einer unterirdischen Stadt leben und einen Tunnel bis in die Niederhöhlen graben sollen, ihre Körper aufgewertet durch irrsinnige dämonische Metallkonstrukte. In riesigen Höhlen unter den Bergen, vor allem in der alten, zusammengestürzten Binge, durch welche die Zwerge der einst von Aventurien hierher kamen, leben die „Trogglinge“ – degenerierte Faulzwerge die kein Licht ertragen und in den Höhlen uralte Schätze, Artefakte, Orte und Höhlen bewachen, deren Geschichte sie nicht kennen...

Die Stadt der Riesen – Wie Ratten zu ihren Füßen

Hier leben die Riesen, die nicht nur die Steppen und Wälder bewohnen sondern auch im Gebirge beheimatet sind, in einer gigantischen Stadt, in der sie sich treffen und disputieren, sich austauschen und wichtige Dinge entscheiden – gegen die sich oft nicht einmal die Drachen widersetzen können. In dieser Stadt leben auch Faulzwerge, Menschen, Echsen und Orks – als „Ratten“ die hier von den Abfällen der Riesen leben, immer in Furcht vor ihnen leben und hier und da sogar mit ihnen verhandeln und kleine Aufträge annehmen...

Das Tal der Klagen

Zwischen Drachenbergen und Schwefelklippen lebt in einem großen Tal das Volk der „Weißpelze“. Orkähnliche Geschöpfe, die ihrem Gott, dem „Gesichtslosen“ Schädellopfere darbringen um ihn wieder auferstehen zu lassen. Auf der anderen Seite des langgezogenen Tales an einem Meeresbusen lebt das kleine Volk der „Hjalltinger“, große blonde Leute die hier vor Jahrhunderten gestrandet sind und zwar ihre kulturellen Wurzeln nicht vergessen haben – damit aber nicht viel anfangen können, da alle Ressourcen, die sie für eine Rückfahrt bräuchten, von zahllosen Monstern und den allgegenwärtigen Trollherren versperrt sind.

Das große Ödland

Am Fuße des großen Götterwalls, zur östlichen Seite hin, erstrecken sich die Weiten des gefürchteten und legendenumwobenen Ödlandes. Im Süden umfasst von den Gipfeln des Ödlandwalls, im Norden begrenzt durch die Firnwälder und die nördliche Steppe, verliert es sich im Osten in den Nebelseen und dem Feuermeer. Hügelige, zerklüftete, unfruchtbare Weiten – übersät mit spitzen grauen Steinen aus Bims und riesigen, tizianroten Felsbrocken – erstrecken sich bis in die Ferne, wo stets feuerspeiende Vulkane den Horizont erhellen und meilenhohe Rauchsäulen in den rußverpesteten Himmel entlassen. Der Blick ist stets trüb, das Land verfinstert unter seinen schwarzen Wolken. Vernichtende Blitze und das tiefe Raunen des Donners zeugen vom fast immerwährenden Gewitter im Zentrum der Ebene, aus welchem quälend



beißender Gestank dringt, der schwer in der faden und trockenen Luft liegt.

Die Nächte, abseits der Feueradern und speienden Vulkane, sind bei ca. 5° stets kalt und bieten kaum erholsamen Schlaf, auch wenn es nie frostet. Tagsüber macht die drückende Hitze, die zu keiner Jahreszeit niedriger als 30° wird, zu schaffen, jedoch nicht gar so unbarmherzig wie jene der sonnigen Wüsten. Beständigkeit prägt dieses Wetter. So stehen auch die schwarzen Ruß- und Staubschwaden am Himmel um hier ihr eigenes Klima zu schaffen.

Nur die unwirklichsten Lebewesen wagen sich hier her. Sie verstecken sich in den unzähligen Höhlen, Felsnischen und brechenden Schluchten. Namentlich sind dies einige Stämme der Nedermannen, noch unmenschlicher als ihre Verwandten im Norden, vegetieren sie als blutrünstige Tiere in der Ödnis. Sie leben auf der ständigen Flucht vor den Rock, feuerroten Riesenvögeln aus dem südlichen Wall, sowie vor namenlosem Krötengezucht, den Basilisken, schrecklichen Ungeheuern, die mit ihrem "ehernen Blick", ihrem unerträglichen Gestank und ihrer verpestenden Aura jedes Leben verrotten und verderben, dass sich ihnen nähert. Ihre Brutstätte soll gar inmitten dieser Hölle liegen. Aber auch deren Verwandten die Riesenschlagen Sibilus, befähigt mit der gleichen vernichtenden Aura, tragen zu dieser Ödnis bei.

Kaum etwas wächst auf diesem toten Boden, selbst wenn es regnet. Die Erde ist verpestet und fruchtlos, ganze Ebenen - gedrungen in ein karges weiß - sind versalzen. Wachsen noch in den Randgebieten die brauen, verkrüppelten Ödlandkakteen und Dornenbüsche, so findet man im Landesinneren nur die Pestwurzeln. Riesige, zweimeterdicke, borkige Wurzelstränge, welche aus dem Boden brechen, sich in alle Seiten teilen und in kleineren Armen über den Boden wuchern. Sieht man vom fahlen Gestank und dem widerlich bitteren Geschmack ab, so ist deren Fruchtfleisch und der weißliche Saft äußerst nahrhaft. Man sagt ihm heilende Kräfte nach.

Im Osten des Landes toben die meisten Feuer, ganze Lavaflüsse ziehen sich hier bis in das Feuermeer um es zu speisen. Ständig verdampfen heiße, schwefelhaltige Nebel, aus dem Wasser der nahen Seenplatte. Am Rande dieses Chaos findet man gar - so unglaublich es auch scheinen mag - ein Sklavenlager der Trolle, die es hier in törichtem tun wagen, Bergbau zu betreiben und Edelsteine zu fördern. Man sagt sich, dass jene Sklaven die hierher geführt werden, diesen Ort nie wieder verlassen.

Gamkaltor – Im Rauch der Trollschmieden

Im Norden der Trollpforte an einen Hang gelehnt, dort in der Enge von Ödlandwall und Schwefelklippen, wo sich das Wasser des Flusses Krawell von den Bergen in die Tiefe stürzt, liegt Gamkaltor, die große Feste der Trolle. Wehrhaft strotzt dieses alte Bauwerk am Berge gegen seine Feinde; gegen die Broktharen von Amhas, gegen die Feuer der Drachen, aber auch gegen all das Ungezucht das hier keucht und flucht. Nahe der Feste führt die Handels- und Transportstraße über die alte Kagash-Brücke, vorbei am großen Was-

sergraben über den Krawell. Archaisch und dominierend erheben sich dahinter die dicken und hohen Mauern von Gamkaltor, aus riesigen Steinen und Felsenbrocken aufgetürmt und in der Höhe von rundlichen Zinnen gekrönt, die bemalt sind mit Schutzrunen und Symbolen trollischer Magie. Bestaunend fesselt auch der Rahmen des riesigen Tores zu dem eine steinerne Brücke führt, der verziert mit Wandmalerei und Mystik.

Das Innere von Gamkaltor ist der Inbegriff der typischen Trollarchitektur und Lebensweise. Fast vollständig aus Stein gebaut, finden sich hier unzählige verwinkelte, aneinander und auch aufeinander gebaute Häuser, Räume, Gebäude und Komplexe. Es scheint als seien sie alle irgendwie mit einander verbunden. Vielerlei Türen, Tore und Treppen, übereinander auch Brücken und Steinpfade, verbinden dieses übergroße Gesamtbauwerk und schaffen dadurch viele Gassen und Winkel. Überall findet man wundersame Wandmalereien, magische Runen, Trophäen oder sonstige Verzierungen. Steine und Felsen unterschiedlicher Farben werden zu Häufen aufgetürmt und finden sich an allen Ecken und Enden. Sie erzählen den Kundigen die uralten Geschichten und Legenden dieses Ortes. Bekannt ist Gamkaltor vor allem für seinen großen Sklaven- und Arbeitermarkt, aber auch als Umschlagplatz für die Waren aus dem Ödlandwall und dem Ödland selbst hat es sich einen Namen gemacht. Vereinzelt werden von hier aus auch Waren mit den Riesen des Nordens gehandelt oder zum Händlerposten am Pfad ins Tal der Riesen transportiert. Weiterhin bietet Gamkaltor auch ein bekanntes und geschätztes Handwerker viertel. Hier arbeiten tüchtigsten und talentiertesten Meister der trollischen Handwerkskunst. Vor allem mit ihren Schmiedewaren könnte sie sicherlich in Konkurrenz zur zyklischen Schmiedekunst treten, wären diese in Rakshazar zu finden.

Die Lebensweise in Gamkaltor ist typisch für diese Wesen. Der gemeine Troll scheint sich nicht nach Privatsphäre zu sehnen, denn gemeinschaftlich nutzen alle Bürger der Stadt feste die Räume und Säle, ohne das diesen feste Funktionen zugewiesen werden. Grob aufgeteilt werden sie aber dennoch nach Sippen, Stand und Beruf. So steht auch jedem Troll ein Bettlager und eine Raumecke oder ein Winkel zu, in dem er in Regalen oder direkt an den Wänden, seine Trophäen und Verdienste zur Schau stellen kann: Glitzernde Edelsteine, liebevoll geschnitzte Tierfiguren, kunstvolle Handwerksarbeiten aus edlen Materialien, schillernde Metalle und formschöne Steine, aber auch mancher Knochen oder Zahn eines erlegten Feindes oder Ungetüms findet dort seinen Platz. Diese Schaustücke zählen sehr viel in der Trollgemeinschaft. Der Ruf eines jeden hängt direkt von seinen Trophäen, Meisterstücken und Schätzen ab.

Die Verdientesten und Angesehensten der Gesellschaft sind meist die Arkash. Jene die in der Stadt für Ordnung und Sicherheit sorgen. Sie sind sowohl Gardist, Kleinrichter als auch Soldat in einem. Ausgebildet werden in der besonders prächtigen Kaserne der Stadt. Im Kern ihres Aufgabengebietes steht vor allem die Verteidigung der Stadt und der nahen Umgebung vor allerlei Kreaturen. Dazu stehen ihnen auf den Türmen auch selbstgebaute Ballisten für die Abwehr



von Drachen, welche sich in der Vergangenheit sehr bewährt haben.

Doch nicht nur die Trolle treiben sich im inneren der Festungsstadt herum, auch unzählige Sklaven sorgen für den reibungslosen Betrieb in der Stadt. Sind sind ein wichtiger Faktor und meist werden sie sehr pfleglich behandelt um die bestmöglichen Leistung aus ihnen zu holen. Einen Sklaven der Trolle erkennt man am eigentlich immer am braunen Jutesack den sie zu tragen haben. Der Besitzer markiert diesen Sack mit seiner persönlichen Rune um so seinen Besitzanspruch zu markieren.

Die Schwefelklippen

Steil und schroff ragen die gewaltigen Vulkane in die Höhe, welche die Schwefelklippen dominieren. Zwischen ihnen ragen kleinere Berge in die Höhe, in deren höchster Luft Orks und Menschen kaum atmen können. In dieser urtümlichen Wildnis, dieser kargen Pracht schwarzer und roter Berge speien die Vulkane Asche und Feuer in die Luft, Drachen fliegen und in tiefen Minen schuften Menschen, Orks und Echsen als Sklaven für die Trolle, ziehen für sie das Erz aus den Bergen. Doch das Leben ist hier stets in Bewegung: Sklaven befreien sich selbst, gründen eigene Lager, sterben aus oder werden von Trollen wieder versklavt. Lager bekämpfen sich gegenseitig, den Trollen treue Karawanen bringen wertvollen Stahl von einem Ort zum anderen, Drachen

lassen ihre Marionetten über die Jahrhunderte ihre Ziele verfolgen und zahllose Monstern treiben sich in den Bergen herum. Und in all dem liegt das stetig wachsende Lager des Propheten der Zwölf Götter, Myrokar, der umherwandert auf der Suche nach einem neuen Heiligtum.

-Der Prophet der Zwölf Götter-

Vor wenigen Jahren wurden den Menschen ein neues großes Zeitalter verkündet. Die Heldenzeit. Vor vielen Jahren lebte ein großer Krieger namens Myrokar in der Nähe der Schwefelklippen. Er war der Feldherr eines Steppentrolls und führte eine vereinte Armee von Menschen und Orks siegreich gegen ein Heer der Faulzwerge. Noch während er auf dem Schlachtfeld nach seinem Freund und Mit-Feldherren, den Ork Gor Vadrach suchte, erschien ihm Ingerimm und entrückte ihn für eine kurze Zeit. Er erzählte ihm, dass er auserwählt sei, sein Volk in die Freiheit zu führen und die Macht der Götter zu verbreiten. Während die verzweifelten Streiter sich fragten wohin nur ihr tapferer Anführer verschwunden war, kehrte dieser im entscheidenden Moment der Schlacht zurück, gesegnet mit den Gaben einer heiligen Queste. Mit Hilfe seiner neuen Kraft rettete er Gor Vadrach vor dem sicheren Tod. Er redete mit ihm über dieses Ereignis, doch dann erschien ihm Rondra, die ihn eindringlich warnte, dass NUR die Menschen erwählt seien. Und, dass er die Aufgabe hätte, die heraufdämmernden Tage zum Zeitalter

der Menschen zu machen. So brach er eines Tages mit einigen Getreuen auf und verschwand. Wenig später hörte man in den Landen von einem Mann der den Menschen das Wort der Zwölfe predigte. Sie hörten es und wollten glauben, doch eine Zeit der Zweifel kam auf. Mit dem Erscheinen von Praios, in all seiner Herrlichkeit, verstummten die Gerüchte und verschwanden die Zweifel.

Myrokar wurde, vor den Augen seiner Getreuen, mit einer heiligen Aura der Unsterblichkeit umgeben. Niemals mehr sollten die Zeugen dieses Tages an den Worten des Propheten zweifeln. Auch andere, besonders getreue Freunde des Propheten, wurden gen Alveran erhoben und kehrten mit einem seligen Blitzen in den wissenden Augen wieder auf. In der folgenden Zeit zog Myrokar durch die Steppe, bekehrte Barbarenstamm um Barbarenstamm und verbreitete das Wort der Götter. Seine Anhänger zogen in alle Windrichtungen und schließlich brach er mit seinen vielen Getreuen auf, das Wort auch zu den Sklaven der Minen in den Schwefelklippen zu bringen. Nun sind er und seine Anhänger auf der Suche nach heiligen Orten der Zwölfe um ihren Geist zu erfahren und Myrokar zur Vervollkommnung seiner Queste zu verhelfen. Seine Geweihten durchwandern alle Welt auf dieser Suche, mit der untrüglichen Gabe, die Zwölfe und ihr Wirken zu erkennen.

Der hohe Norden

Die Eiswüsten

Die ewigen Eiswüsten des Nordens bergen mehr Leben als man zuerst glauben möchte. Die Nedermannen sind die einzigen Menschenähnlichen hier oben ansonsten gibt es hier nur wilde Orkstämme und Yetis. Letztere sind die Herrscher des Eises, vermögen es, mit ihrer eigenen, unbewussten Magie das Land zu formen, sind intelligent und benutzen die Nedermannen, von denen sie wie Heilige verehrt werden, für ihre Zwecke. Ihre Erfüllung finden sie im Krieg gegen die anderen Herrscher des Eises: die Gletscherwürmer und Frostwürmer, die hier im hohen Norden das Land durchpflügen und im Auftrag einer unbekannten Macht schreckliche Dinge tun. In ihrer Nähe sind häufig Dämonen zu finden, die das Land der Yetis schänden. Monster und die Tücken des ewigen Eises machen das Leben hier oben schwer, doch verbergen sich unter den Eisschichten oft Relikte uralter Kulturen, Artefakte unbekannter Macht und Reichtümer jenseits von Gold und Magie. Diese locken neben den Drachen auch habgierige Abenteurer aus dem Süden an, die hier oben nicht selten in Konflikte zwischen den Kriegsparteien geraten – oder in einer einzigen Nacht von unsichtbaren, grausamen Wesen vernichtet werden. Niemand weiß, wer sie sind, „Schatten im Eis“ werden sie oft genannt und nur ein einziger Überlebender sprach von „schlanken, tödlichen Wesen aus Eis mit betörend schönen Gesichtern und kristallinen Haaren, gehüllt in schwarze Panzer, die mit



Waffen und Magie alles Leben in ihrer Umgebung auslöschten“. Dennoch wagen sich immer wieder Menschen, Orks, Zwerge und andere hier in den hohen Norden, wo die Nedermannen sich fast so schnell vermehren wie ihre Stämme ausgelöscht werden.

Schon seit tausend mal tausend Jahren herrscht im Eise Gasz'shar. Der ewige König von Grim und Frost. Jahr ein und Jahr aus hütet er wachsam, von seiner eisigen Klippe nahe des Gipfels über die Weiten seines Reiches. Da erblickte er, ganz in der Ferne die Riesen des Südens, wie sie erbauten dort prächtige Städte, Schlösser und Festungen. Neid kam auf im alten König und so schickte er aus seine drei Söhne Arakan, Rodemir und Yesil. Sie sollen ihm ebenfalls eine solch prächtige Stadt zu seiner Ehr' erbauen. Ein großer Turm soll aus dessen Mitte ragen, erbaut von den Geistern des Eises, heilig und vollkommen und als Zeichen seiner Macht erstrahlen. Da kam auf unter den Brüdern große Sorge, wie sollen sie die alten Eisesgeister dazu bringen? So zogen sie zu jenen und baten einfach um Hilfe. Da fragte der kälteste der Geister: "Doch wo soll er stehen? Keine Stadt hier weit und breit ist schön genug ihn zu verdienen. Kommt wieder... wenn dann erstrahlt hier eine Stadt, so bauen wir den Turm wie euer Wunsch es will." Da sprach Yesil: "Brüder, lasst uns diese Arbeit gemeinsam tun. Die prächtigste aller Städte soll sie werden und die Ehr' verdienen". Doch seine Brüder lachten nur und zogen davon. Ihr Ruhm soll unteilbar werden.

Hundert mal hundert Arbeiter standen Sklavendienst unter den zwei Brüdern um in Eifer das Ziel zu erreichen. Yesil aber, weinte bitterlich viele Jahre. Da kam ein Schneetroll daher, Car'yik genannt und hörte die Sorgen des Drachen. Da kehre Zuversicht in das Herz Yesils. Die Trolle wollen ihm helfen, eine weiße Stadt hier im höchsten Norden zu errichten, die tausend mal schöner werden soll aus jene seiner Brüder. So kamen die Trolle aus ihren Verstecken und taten sich daran das Werk zu beginnen. Und schon bald danach war Yesilia die Schönste und Größte aller Städte. Das bemerkten auch die frostigen Geister, jubelten dem Drachen zu, und erbauten, wie versprochen, ein strahlend glänzenden Turm über einer Zitadelle aus Eis. Da erzürnten Arakan und Rodemir aus Neid und Missgunst, griffen zu den Waffen und zogen in den Krieg gegen ihren Bruder. Überrascht von diesem Tun unterlag Yesil und hauchte aus sein Leben.

Als Gasz'shar sah, was seine Söhne trieben, stieß er aus seinen eisigen Atem und schrie erzürnt. Im Rausche erschlug er Arakan und Rodemir, seine Söhne der Schande. Das ganze Unheil kam mit Neid und Ruhm und sollte auch damit gehen. Zerstören wollte er Yesilia, auf dass nie wieder diese Missgunst hier herrsche. Doch da wehrten sich die Eisesgeister. Der Turm soll bleiben und für immer bestehen, er sei hochheilig. Da jagten die Geister alle davon und herrschen seit dem über Yesilia, auf dass es heilig bliebe.

Verbittert bis heute, trauert König Gasz'shar auf seinem Berg, voller Wut und Schande. Auch die Trolle aus Yesilia flohen davon in alle Windesrichtungen um nie wieder zurückzukehren. Man nennt sie noch heute die Erbauer von Yesi oder auch Yeti.

- Alte Legende des Yeti-Volkes

Die Wälder der Cromor

Hoch oben im äußersten Nordwesten der bekannten Welt liegt das Land der Cromor. Eingekeilt zwischen den eisigen Ländern des weißen Todes und den steil aufragenden Ausläufern des Ehernen Schwertes findet man den gefürchteten Wald von Cromor.

Obwohl es hier die meiste Zeit des Jahres über bitter kalt ist, wächst und gedeiht eine Vielzahl verschiedener Nadelbäume und bildet, zusammen mit einem dichten Unterholz einen schier undurchdringlichen nordischen Urwald. Einige der Bäume erreichen ganz enorme Höhen. Die größten Bäume sind die berühmten Rotbluttannen von Cromor, die durchaus eine Höhe von 100 Schritt erreichen können. Der martialische Name stammt von der roten Rinde dieser enormen Nadelbäume.

Auch ohne die dichte Vegetation sind Reisen durch die Wälder von Cromor beschwerlich, denn der Wald steht auf dem hügeligen Land, dass dem ehernen Schwert vorausgeht und wird von tiefen Schluchten durchzogen. Hier und da ragen auch einzelne Felsspitzen aus dem grünen Meer der Bäume heraus.

Die Sommer in den Wäldern von Cromor sind kurz und heiß. Nicht einmal zwei Monate dauert die warme Jahreszeit hier oben. Es ist keine Seltenheit, wenn die Temperatur über 30°C steigt. Während dieser kurzen Zeit wird der Waldboden zu einem morastigen Sumpf und Wanderer haben stetig mit einer extremen Mückenplage zu kämpfen. dafür sieht man allorten jedoch die wunderbarsten Blütenpflanzen. Der Winter hingegen dauert meistens volle sechs bis sieben Monate und der Wald wird von einer dicken Schneedecke überzogen, die allerdings nur in den lichterem Gebieten des Waldes den Boden erreicht. In dieser Jahreszeit sind die Wälder noch dunkler als sie es ohnehin schon sind und machen ihrem Ruf als unheimliche Gegend alle Ehre.

Die dichten Wälder bieten einer Vielzahl verschiedener Lebewesen Raum zum Leben. Die in Rakshazar weit verbreiteten Saurier und Rieseninsekten sucht man hier jedoch vergeblich. Die einzigen Saurier, die sich hier halten können, sind kleine gefiederte Raptoren, die sich an die Eiseskälte der Wintermonate anpassen konnten. Ansonsten sind die Wälder von Cromor das Reich der Säugetiere und Vögel. In den Auen treiben sich in den Sommermonaten Wollnashörner und Auerochsen herum und tiefer im Wald ist das Revier der großen Fruunbären und der gefürchteten Säbelzahn tiger.

Benannt sind die Wälder nach dem größten kulturschaffenden Volk der Region, dem wilden Amazonenvolk, das sich Cromor nennt. Dieses früheisenzeitliche Volk lebt hier in kleinen Dörfern aus Langhäusern und muss sich gegen stete Invasionsversuche von Seiten der Trolle aus dem Ehernen Schwert oder der primitiven Nedermannen zur Wehr setzen. Einst waren die Wälder auch das Heim eines Flüchtlingsvolkes aus dem fernen Lande Bornwyn jenseits des Ehernen Schwertes, doch dieses Volk, die Thy-Ath, wie sie von den Cromor genannt werden, scheint seit Jahrhunderten verschwunden zu sein. Allein die Ruinen der uralten Festung Thy-Ath-Nog künden von ihrer hohen Kultur. Legenden der



Cromor sagen, sie seien nach Osten gezogen, nachdem einer ihrer Führer sie an böse Mächte verraten hatte. Aber die wahre Geschichte kennen wohl nur die Thy-Ath selbst.

Rimtheym - die letzte Stadt

Eis, Schnee und endlose Taiga bestimmen das Bild im hohen Norden. Sporadisch wird die Monotonie von kleinen Schonungen aus Nadelbäumen durchbrochen. Mitten in dieser Ödnis liegt die Stadt Rimtheym, die den von den Küstengebieten aus gesehen am weitesten entfernten Außenposten der "Zivilisation" darstellt. Als wäre nicht die Wildnis rings um die Stadt schon abschreckend genug macht das Wetter Rimtheym zu einer besonders grausamen Erfahrung. Das man tagsüber den blauen Himmel sehen kann, hat Seltenheitswert. Die bleigraue Farbe des dicht bewölkten Himmels über Rimtheym ist, wie der in Frühling und Herbst permanente auftretende Graupelschauer schon fast sprichwörtlich geworden. Die Sanskitaren nennen Rimtheym nicht umsonst die "Stadt der 1000 kranken Lungen".

Wann im Gebiet von Rimtheym erstmals Siedlungen gegründet wurden, ist unbekannt. Der Slachkaren-Stamm der Kurotan lebte scheinbar schon ewig in dieser Gegend und errichtet seit Urzeiten seine Hütten auf den Hügeln von Rimtheym. Schon bevor die heutige Stadt entstanden war waren die Hügel ein ausgezeichneter Orientierungspunkt, denn in ihnen steckt eine bemerkenswerte Hinterlassenschaft aus der Zeit vor dem Kataklysmus. Schief, verwittert und bis zur Hüfte in gefrorener Erde verschüttet ragt eine gigantische Kriegerstatue weit über 40 Schritt weit in den bleigrauen Himmel empor. Und das ist nur die Hälfte des imposanten Kunstwerkes. Der Steingigant hält in seinen hoch über den Kopf gestreckten Händen eine riesige Feuerschale und hat das zerklüftete Gesicht mit dem weit aufgerissenen Mund zu einer Grimasse des Hasses verzerrt. Würde man dem Blick seiner leeren Augen folgen, käme man so wie die Krähe fliegt direkt am Ehernen Schwert heraus.

Warum der Krieger hier in der Einöde errichtet wurde und wozu er diente ist nach wie vor ein Mysterium. Die Slachkaren und die Brokthar des Nordens gehen davon aus, dass es sich um ein gigantisches Abbild von Ingror dem Sternenschleuderer handelt, während die Nedermannen glauben, es handele sich um den in Stein verwandelten Urvater aller Riesen. Einige pragmatische Orks wiederum glauben, die Statue hätte einst zu einer Kette von ähnlich gebauten Signaltürmen gehört. Auf jeden Fall war der Koloss von Rimtheym lange Zeit das Objekt kultischer Verehrung und zog eine

Menge Verehrer an. Im Laufe der Jahrhunderte wurde neben der großen Statue immer mehr Handel getrieben, bis sich schließlich ein permanenter Markt entwickelte, der vermutlich der Grundstein für das heutige Rimtheym war. In letzter Zeit hat der Nimbus des Göttlichen die Statue etwas verlassen, aber sie beherrscht die kleine Stadt wie ein Fanal. Immer zur Wintersonnenwende wird in der Feuerschale ein großes Sonnwendfeuer entzündet, dass in manchen Jahren bis zu 70 Meilen weit gesehen werden kann. Seit die kultischen Rituale um die Statue herum abgenommen haben, reichen Wohnhäuser bis an die Statue heran und am Rücken sind sogar etliche Holzhütten in die Falten des Umhangs der Statue eingebaut. Die Feuerschale kann über waghalsige Plattformen, Holzgerüste und Strickleitern erreicht werden, die krude und wenig vertrauenerweckend am Nacken und an den Armen des Riesen befestigt sind

Aus aventurischer oder gar sanskitarischer Sicht hätte Rimtheym den Namen Stadt kaum verdient, denn nur knapp 7000 Leute leben hier permanent in dieser von einem massiven

Palisadenzaun umgebenen Ansammlung aus Blockhäusern, primitiven Steingebäuden und Torfhütten. Allerdings ist die Stadt meistens wesentlich voller, denn so ziemlich jede Jagdexpedition, Mammutkarawane oder Kriegerrotte macht auf längeren Reisen durch den Norden hier halt. Charakteristisch für Rimtheym sind die seltsam geschwungenen Giebel aus Riet, die man an beinahe jedem Haus finden kann. Diese Bauweise haben Orksiedler von irgend einem seltsamen Ort fern im Osten mitgebracht, dessen Name schon lang vergessen ist. Die Stadtbevölkerung ist eine gediegene Mischung aus Slachkaren, Steppen-Orks und Brokthar die hier in relativ friedlichen Verhältnissen (es bleibt bei Schlägereien die meistens ohne allzu viel Blutvergießen ablaufen) zusammen-

leben. Die Schlägereien konzentrieren sich dann auch meistens auf die stets überfüllten Schenken der Stadt, besonders auf eines der Wahrzeichen Rimtheims: Bratzgorgs Immerneue Schenke. Der Name ist kein Etikettenschwindel - denn diese Spelunke ist tatsächlich immer neu. Nur hier eskalieren die üblichen Gewaltorgien mindestens einmal im Monat derartig stark, dass die schenke danach vollkommen renoviert oder gar von Grund auf wieder aufgebaut werden muss. Ihr Besitzer, der Ork Bratzgorg hat es geschafft, daraus sogar Kapital zu schlagen - denn wer nach Rimtheym kommt will meistens auch, mindestens einmal, an einer der berühmten Schlägereien dort teilnehmen, kehrt in der Immerneuen Schenke ein und lässt klingende Münzen oder Elfenbein dort ! So etwas wie eine Regierung oder Verwaltung hat die Stadt nicht. Es gilt das Recht des Stärkeren. Einige der Handwerker



und Händler bilden eine Art Stadtrat, der sich aber eher um die Außendarstellung der Stadt als um Regierungsgeschäfte kümmert. In Rimtheym leben die meisten praktisch jeder für sich allein. Nur bei Angriffen von Außen demonstrieren die Rimtheymer so etwas wie Geschlossenheit. Verbrechen jeder Art sind in Rimtheym folglich legal, sofern sich niemand findet, der stärker ist als derjenige der das Verbrechen verübt hat und etwas dagegen hat. Bei Gewalttaten gegen die allorts in der Stadt verhassten Nedermannen, die wie Ungeziefer in den Gossen Rimtheyms vegetieren, kann es sein, dass dem Täter sogar zugejubelt wird. In Folge der fehlenden Obrigkeit hat sich so etwas wie eine natürliche Hackordnung herausgebildet, in der besonders starke Krieger Banden von Gesellen um sich scharren und ihre Territorien in der Stadt abstecken. Normalerweise bleibt es an den Grenzen der Bandengebiete bei Drohgebärden und der einen oder anderen Maulschelle, manchmal können Bandenkriege jedoch sehr blutig werden, wenn vorschnell Messer oder Äxte gezogen werden. Der mächtigste Bandenanführer ist der Kriegsherr Gortschak-Sul "Der Axtschlächter". Man nennt ihn insgeheim sogar schon "König von Rimtheym", obwohl er auf derartige Titel keinen Wert legt. Der von unzähligen Brandnarben gezeichnete, unheimliche und schweigsame Brokthar, der sein Gesicht fast immer hinter einer Ledermaske verbirgt, ist der unbestrittene Champion des Streitaxtkampfes vom Eisschelf bis zum Rand der Aschenwüste. Er residiert in einem palastartigen Langhaus auf einem Hügel am Rande der Stadt.

Zwischen Gortschak-Suls Anwesen und dem Koloss liegt, beinahe in der Mitte der Stadt die berühmte Arena, ein in den Boden gebuddelter Krater mit einem Holzgerüst drum herum, auf das die Zuschauer klettern. Rimtheymer lieben Wetten jeder Art, vor allem auf Kämpfer. So finden hier fast täglich blutige Kampfspiele statt, die einen Krieger schnell entweder sehr reich oder sehr tot machen können.

-Abenteuer: Gorax der Eroberer-

In einem kleinen Bauerndorf im hohen Norden herrscht blanke Verzweiflung. Der Broktharfürst Gorax hat sich mit seinen Barbarenkriegern in einer nahegelegenen Festungsrue aus alter Zeit niedergelassen und sich zum König aufgeschwungen. Er schwing ein reichverziertes, spiegelndes Schwert mit fremdartigen Ornamenten, da? ihn unbesiegbar macht. Er und seine Krieger knechten die Dörfler, erpressen Steuern, vergreifen sich an den jungen Mädchen und erschlagen wehrlose Männer aus purer Mordlust. In den Wäldern haben sich einige junge Krieger des Dorfes versteckt und versuchen, ihr Dorf zu retten. Vielleicht gehören die Charaktere zu Gorax Gefolge, haben das Dorf mit unterworfen und haben nun genug von ihm, denn in letzter Zeit wird er immer paranoider und unberechenbarer. Ob das mit dem seltsamen Schwert zu tun hat ? Vielleicht werden die vorbei reisenden Helden auch zufällig in den Konflikt mit hinein gezogen. Bitten die im Wald versteckten Krieger die Helden um Hilfe ?

Wollen Gorax? Leute Wegezoll von den Helden kassieren und eine Schlägerei bricht los ? Düstere Scholaren des Okkulten könnten auch vom Schwert gehört haben und es für ihre eigenen finsternen Zwecke missbrauchen wollen. So, wie die Glyphen beschrieben wurden, muss es eindeutig aus der Zeit vor dem Kataklysmus stammen !

Die zentralen Länder

Die zentralen Länder gehören den freien und teilweise sklavenhaltenden Halbtrollen – den Brokthar und den Amhasim. Während die Brokthar ein freies Kriegervolk sind und ihre Stärke und Freiheit ihre höchsten Ideale darstellen sind ihre „Brüder“, die Amhasim nicht so auf Stärke bedacht – dafür aber auf Kultur, Intelligenz und Sklaverei. Sie sind die fortschrittlichsten Wesen in den Steppen und zahllose Sklaven schuften unter ihrer Knute. Während diese beiden Völker die Steppen beherrschen und sich nur gelegentlich mit Orks herumschlagen müssen, gibt es doch einige Besonderheiten: im Yal-Hamat Gebirge leben die „Irrogoliten“ - ein Stamm der Faulzwerge, der zu großen Teilen die Fäule abgeschüttelt hat und ein einfaches, gottgefälliges Leben führt. Nichtsdestotrotz sind sie Dank der stets umherstreifenden Amhasim wehrhaft und stehen in losem Kontakt mit den „Angurianern“ einem Volk, das aus Flüchtlingen der Amhas-Sklavenlager besteht und sich in die Berge zurückgezogen hat.

Vaestenfogg, die Nebelseen

Einst war dieses Land eine fruchtbare Ebene. Mächtige Flüsse, die von den Gletschern des Ewigen Eises genährt worden waren, haben sich durch Täler und Auen gewunden. Unweit nördlich des Gebirges Amhasached, der den gewaltigen See Amhasal speiste und an dessen Ufern die prächtige Stadt Amhas erblühte, dehnte sich die gewaltig Hauptstadt des Marhynianische Imperium von Horizont zu Horizont aus, ihre gewaltigen Bauwerke erstrahlten in goldenem Glanz. Zu jener Zeit, die schon Jahrtausende zurückliegt, existierten weder die Nebelseen, noch erhellte ein Meer aus Lava den Nachthimmel mit Feuerschein. Doch in ihrer grenzenlosen Arroganz und Verblendung beschworen die Marhynier den Zorn der Götter herauf, jene glaubten sich unverwundbar und der Unsterblichkeit nahe, als ein rotglühendes Auge am Himmel erschien, all ihre Schandtaten sehend, und willens sie zu strafen. Der Komet. Die Strafe der Götter, der den Himmel mit Asche erfüllte, der Amhasal dem Tode weihte, die Hauptstadt des Marhynianischen Imperiums im Feuer vergehen ließ und die Erde verbrannte. Jene Zeit, die heute nur noch als der Kataklysmus bekannt ist, schuf ein Meer aus Lava, als er die Haut Sumus zerriss. Mit der Zeit füllten sich Krater und Spalten mit Wasser der Gletscher und Seen bildeten sich, verbunden durch Myriaden von Flüssen, Kanälen, Bächen und Spalten. Doch im Süden der Seen, wo der Komet die Stadt der Marhynier auslöschte, ist selbst heute noch das Gestein flüssig und die Luft von Schwefel und Hitze geschwängert. Und jene





Hitze, die aus dem Inneren der Erde stammt, lässt auch in den Seen das Wasser kochen; Geysire ihre Fontänen gegen den Himmel werfen; aus Löchern siedendheißen Schlamm emporsteigen und Berge Feuer spucken. Und weil das Wasser niemals gefriert, liegt stetig ein Dunstschleier über den kleinen und großen Inseln der Seen, der nur selten aufreißt. Aber eben jener Dunst, der von den Winden, die aus dem Ewigen Eis gen Süden blasen, zu der Ebene zwischen dem Lavameer und den Nebelseen getrieben wird, beschert diesem Land am Rande des Infernos seine Fruchtbarkeit, so dass dort die wilden und mächtigen Brokthar leben können und ihrer heiligen Festung inmitten des Lavameeres nahe sein können. In den ewigen Nebeln der Seen leben die Nebelwaldjäger, gefürchtete Jäger und Krieger, die auch als die „Nebelprinzen“ bekannt sind, sowie die Tharai eine recht primitiv lebende Echsenkultur die jedoch eine anspruchsvolle Sprache hervorgebracht hat.

Das Lavameer

Über hunderte von Quadratmeilen nichts als flüssiges Feuer. Die meisten gelehrten sind sich einig: Eigentlich dürfte dieses fast kreisrunde Meer aus geschmolzenem Gestein nicht existieren. Sicherlich, der Komet entwickelte beim Aufschlag eine enorme Hitze, doch die dadurch entstandene Lava hätte längst abkühlen müssen. Irgend eine unirdische Macht, die unzweifelhaft vom Kometenkern selbst ausgeht, hält seit über drei Jahrtausenden die Temperatur im Einschlagkrater konstant. Ab und zu bilden sich bei kühleren Winden kleine schwimmende Inseln aus erkalteter Magma, die bizarre Formen annehmen können, doch diese Gebilde sind nur kurzlebig und verschwinden bald wieder. Die einzige permanente Landmasse im Feuermeer ist ein steil aufragendes, nadelartiges Massiv genau in der Mitte des Feuermeers, auf dem sich das geheimnisvolle Hauptheiligtum der vier Brokthar-Götter befindet; eine titanische Klosteranlage, von der niemand weiß, wer sie dort erbaut hat. Ein gesichertes Faktum ist, dass die Klosterfestung schon kurz nach dem Kataklysmus existiert haben muss.

Die Brokthar sind der festen Überzeugung, dass die Festung sich bereits auf dem Kometen befand und die Insel in der Mitte des Feuermeers nichts anderes ist als das Stück des unfassbaren Steins von jenseits der Sterne, der aus der Lava herauschaut.

Es heißt, dass in dieser Anlage die schweigsamen Feuerpriester von Ronthar leben, doch wie sie vom Festland zur Insel kommen ist eines ihrer großen Geheimnisse.

Das Feuermeer ist rings umher von einer Kette von schroffen Felsen umgeben, die das Meer einrahmen und einen direkten Zugang zum Feuermeer erschweren. Es heißt, diese ringförmige Felsenkette sei durch den Einschlag entstanden wie das Feuermeer selbst.

Im Nordwesten grenzt das Feuermeer an die Wälder der Nebelseenplatte, jenem Gebiet das der Kometenasche zum Trotz noch immer fruchtbar und grün geblieben ist. Hier mündet einer der größten Flüsse der Nebelseenplatte im Feuermeer und verdampft zischend und fauchend zu unglaublichen

Mengen Wasserdampf. Der Himmel über dem Feuermeer ist ständig von dicken schwarzen Wolken bedeckt, die von der glühenden Magma von unten rötlich beleuchtet werden. Die Wolken bilden einen gigantischen kreisrunden Wirbel über dem Meer, dessen Zentrum wie ein schwarzes Loch im Himmel direkt über der Insel schwebt.

Selbst wenn einem Magiewirker die Besonderheiten Rakshazars nicht bekannt sein sollten, was kaum denkbar erscheint, wird er hier die unglaublichen, chaotischen Kräfte spüren die vom Kern des gefallenen Sterns ausgehen. In unmittelbarer Nähe zum Feuermeer kann es ständig und ohne Vorwarnung zu den seltsamsten magischen Anomalien kommen, während das Wirken von Zaubern jeder Art fast unmöglich ist. Jedes Wesen mit magischen Fähigkeiten, und seien sie auch nur latent vorhanden, wird vom Kern beeinträchtigt. Wie, das hängt vom Individuum ab. Einige bekommen ab einer bestimmten Entfernung zum Feuermeer plötzliche Migräneanfälle und starke Übelkeit, wieder andere sehen sich plötzlich von körperlosen Wesen umringt und noch wieder andere brechen in zeitweiligen kreischenden Irrsinn aus.

Die Aschenwüste

Überall im Riesland hat der Kataklysmus Narben hinterlassen, doch in der Aschenwüste ist auch heute noch am ersichtlichsten, welche Verwüstungen der Komet angerichtet hat. Viele, die es in diese Gegend verschlägt wännen sich nicht mehr auf Dere, sondern in irgend einer scheußlichen Niederhölle. Man mag kaum glauben, dass das Gebiet der heutigen Aschenwüste einmal aus fruchtbaren Ebenen bestand. Die Aschenwüste gehört zu den lebensfeindlichsten Ländern, die man sich vorstellen kann. Der schwarzgraue Boden speichert die brennende Hitze der Sonne, so dass Wanderer in diesem unwirtlichen Gebiet kaum Abkühlung finden können. Selbst nachts sinkt die Temperatur kaum unter 50°C. Die glühend heiße Schockwelle, die der Komet während des Einschlages verursachte, verbrannte alles auf seinem Weg zu Schlacke. Einstmals fanden sich hier unzählige kleine Städtchen und Dörfer, denn das Gebiet der heutigen Aschenwüste war der Brotkorb des alten Imperiums. Einige Ruinen existieren auch heute noch, von der Hitze zu bizarren Formen verschmolzen. Von einigen der unheimlichen, krallenförmigen Felsen, die turmartig aus der grauschwarzen Ebene ragen, vermutet man das es einst Bauwerke der Marhynier waren.

Mindestens ebenso schauerlich ist der steinerne Wald, der sich im äußersten Norden der Aschenwüste findet. Hier waren vor dem Kataklysmus weitläufige Eichenwälder. Die Schockwelle hatte hier schon an Kraft verloren, doch die Luft war derart voll heißer Asche und Schlacke, dass die Bäume praktisch davon überkrustet wurden. Dicht an dicht stehen grausig anzusehende steinerne Baumskelette die ein dichtes Gewirr bilden.

Der kraftvolle Einschlag hat die Erde in diesem Teil des Rieslandes selbst bersten lassen. Ursprünglich war das Gelände mit Ausnahme der Feuerberge im Süden flach, doch der Kataklysmus hat tiefe Risse entstehen lassen. Die gewaltigen Schluchten, welche die Aschenwüste durchziehen, reichen



zum Teil viele hundert Schritt in die Tiefe. An ihrem von ewigem Schatten verdunkelten Grund sammelt sich das wenige Wasser, das in dieser Höllenhitze nicht sofort verdunstet. Will man die einzigen Oasen innerhalb der Aschenwüste erreichen, ist man wohl oder übel gezwungen, in eine der Schluchten hinab zu steigen. Auf dem Grund einiger größerer Schluchten gedeiht sogar Vegetation, hauptsächlich fremdartige Pilze und Flechten, die ohne Sonnenlicht auskommen. Die bizarren Gewächse am Grunde der Schluchten lassen den Betrachter eher an Lebewesen der Tiefsee denken, als an Wüstenpflanzen.

Die offene Wüste teilt sich in drei primäre Landschaftsmerkmale: vorherrschend sind die schwarzen Schlackefelder, die vor Urzeiten zu einem festen Panzer über der weicheren Asche gebrannt wurden. Diese Schlackefelder sind von unzähligen kleinen Rissen übersät, welche die Schlacke in kleine, meist sechseckige Segmente brechen lässt. Dort, wo die Hitze des Kataklysmus besonders übel gewütet hat, findet man die tödlichen Obsidianebenen. Hier hat das Feuer des Kometen den Boden zu härtestem, glatten Vulkanglas schmelzen lassen. Scharfkantige Bruchstücke durchdringen selbst dicke Stiefel und wenn die Sonne hoch am Himmel steht, wird das Licht mit voller Stärke reflektiert wie von einem Spiegel. Die eigentlich schwarzen Flächen erstrahlen dann in weißer Glut. Man nennt diese Obsidianebenen daher auch den "gleißenden Tod", denn während der Mittagszeit erreichen die Ebenen so Temperaturen über dem Siedepunkt.

Fast ebenso tödlich sind die Aschedünen. Was bei oberflächlicher Betrachtung erscheint, wie grauer Sand ist in Wahrheit lockere und sehr leichte Kometenasche, die ein Fortkommen fast unmöglich macht. Unbedingt meiden sollte man die hellsten Flecken in den Tälern zwischen den Dünen. Hier hat sich Asche gesammelt, die so fein und leicht ist, dass sie eine Art Treibsand bildet. Ein etwa menschengroßes Wesen versinkt darin fast so schnell wie in Wasser.

Das Wetter ist in der Aschenwüste eine stete Gefahr. Meistens ist der Himmel wolkenlos und die Sonne heizt den schwarzen Boden erbarungslos auf. Der stete Aschengehalt der Luft lässt den Himmel in einem blutigen Rot erscheinen. Kommt auch nur der leiseste Wind auf, steigt sofort Asche in die Luft und füllt den roten Himmel mit schlierigen schwarzen Wirbeln. So wie es in anderen Wüsten Sandstürme gibt, so gibt es in der Aschenwüste Aschenstürme, die fast noch mörderischer sind, als ihre Gegenstücke, denn die Asche ist giftig und wer zu viel davon einatmet, der

wird von fiebrigen Halluzinationen geplagt. Alchemistisch raffiniert ergibt die Kometenasche eine in den Stadtstaaten des Südens beliebte Traumdroge. Es heißt sogar, das Hexenmeister aus der Asche Zauberkraft ziehen könnten, wenn sie gewisse dunkle Rituale damit veranstalten.

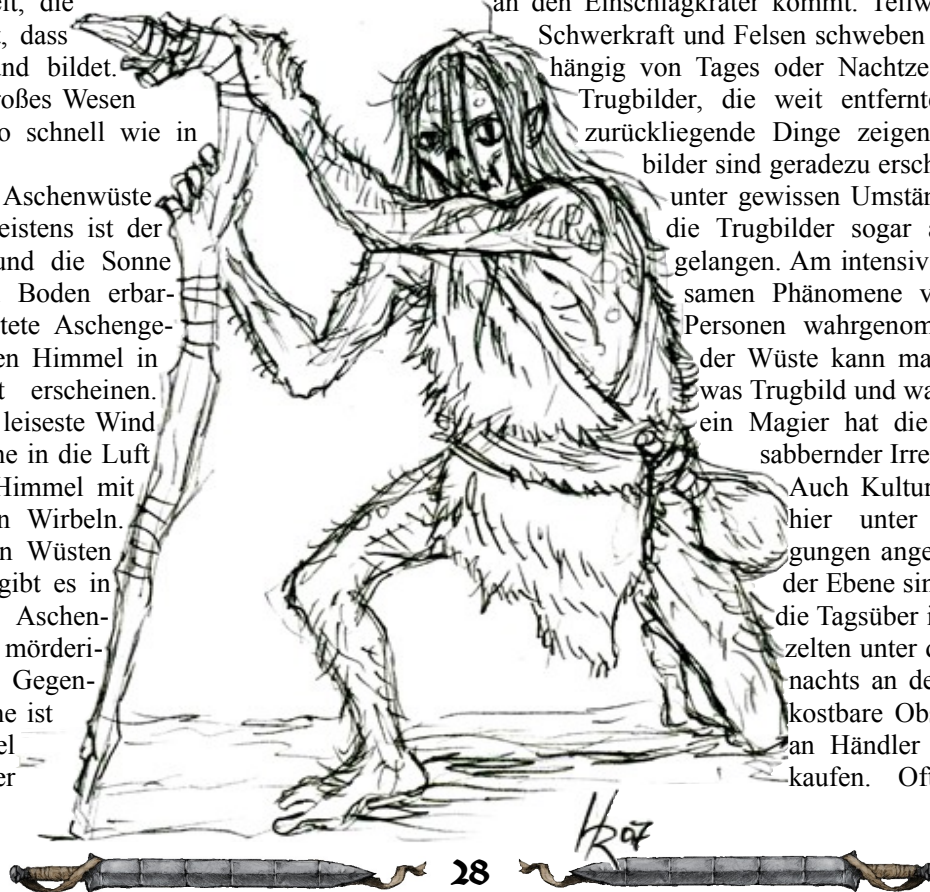
Obwohl man es nicht erwarten würde, fällt in der Aschenwüste tatsächlich mehrmals im Jahr Regen. Allerdings sind diese Wolkenbrüche eine reichlich perverse Angelegenheit, denn Leben spenden sie nicht. Da der verbrannte Boden das Wasser kaum aufnimmt kommt es nach heftigen Wolkenbrüchen lediglich zu lebensgefährlichen, reißenden Schlammflüssen die ebenso schnell in Spalten und Ritzen versickern wie sie entstehen. Die Reste des Wassers verdunsten mit erschreckender Geschwindigkeit, sobald die Sonne wieder am Himmel steht.

Man sollte glauben, dass eine solche Umgebung absolut lebensfeindlich ist und nur der Tod diejenigen erwartet, die sich in die Aschenwüste wagen. Doch trotz aller Widrigkeiten gibt es Leben in der Aschenwüste. Am Boden der Schluchten wachsen nicht nur Pilzwälder, sondern hier tummeln sich auch eigentümliche, asselartige Kreaturen oder die seltsamen Feuerkrebse. Überhaupt sollte man, wenn man hier nach Leben sucht, am ehesten in den Felsschluchten Ausschau halten. Eine aus der Wüste Lath eingewanderte Gigantoguanrasse hat sogar gelernt, an den steilen, zerklüfteten Wänden der Schluchten zu klettern um sich an den großen Asseln und Würmern am Grund schadlos zu halten. Je näher man dem berühmten Feuermeer kommt, umso chaotischer wird es in der Umgebung.

Das Wetter und die Windrichtung wechseln in Sekunden-schnelle und ohne Vorwarnung. Das gefährlichste sind allerdings die magischen Anomalien, die zunehmen je näher man an den Einschlagkrater kommt. Teilweise variiert sogar die

Schwerkraft und Felsen schweben frei in der Luft. Unabhängig von Tages oder Nachtzeit erscheinen seltsame Trugbilder, die weit entfernte oder zeitlich lange zurückliegende Dinge zeigen. Einige dieser Trugbilder sind geradezu erschreckend real. Es heißt, unter gewissen Umständen könne man durch die Trugbilder sogar an den gezeigten Ort gelangen. Am intensivsten werden diese seltsamen Phänomene von magisch begabten Personen wahrgenommen. In dieser Zone der Wüste kann man niemals sicher sein, was Trugbild und was Realität ist. Mehr als ein Magier hat die Aschenwüste nur als sabbernder Irrer wieder verlassen.

Auch Kulturschaffende haben sich hier unter grausamsten Bedingungen angesiedelt. Die Bewohner der Ebene sind Verwandte der Xhul, die Tagsüber in eingegrabenen Igluzelten unter der Asche schlafen und nachts an den Obsidianebenen das kostbare Obsidian abbauen, um es an Händler aus Teruldan zu verkaufen. Oft bereiten sie auch





Kometenasche auf um sie als kraftvolle Droge an den Mann zu bringen. Und diese Xhul sind nicht die einzigen, die in der Aschenwüste eine Heimat gefunden haben. In den Schluchten gibt es einige Stämme von Trogglingen, die tief unten über den Pilzwäldern an den Felswänden leben. Ihre Kultur unterscheidet sich nur marginal von der anderer Trogglinge, allerdings ist ihre Lebensweise erstaunlich. Ihre Behausungen sind aus getrocknetem Schlamm und Pilzstengeln angefertigt und kleben, Schwalbennestern gleich, an der Wand ihrer Schlucht. Zwischen den einzelnen Hütten sind Kletterseile und Hängebrücken gespannt an denen die Bewohner sich fortbewegen können.

Die Geistersteppen

Die Geistersteppe erstreckt sich von Norden nach Süden zwischen dem Totenwasser und den Öden Gestaden, von Osten nach Westen zwischen den letzten Ausläufern der Schwefelklippen, dem Lotuswald und dem Dreistromland. Die karge, trockene Savannenlandschaft wird geprägt von vereinzelt Bäumen mit schirmförmigen Dächern, bizarren Felsformationen, weiten Graslandschaften mit vereinzelt Wasserlöchern und staubigen, rissigen Ödlanden, in denen nur gelegentliche Salzpfannen dem Auge etwas Abwechslung bieten. Vor dem Kataklysmus war diese Region Heimat der sanskritischen Metropole Ithena, regiert vom „Gläsernen Zirkel“, einer Gruppe mächtiger Magierdynastien, die sich der Herbeirufung und Kontrolle von Geistern, dunklen Gerüchten zufolge gar der gezielten, magischen Trennung von Geist und Körper verschrieben hatten und einen schwunghaften Handel mit versklavten, in alle Ewigkeit gebundenen Seelen trieben, während sie unter der Stadt weitläufige Tunnelanlagen schufen, angeblich um ihren düsteren Göttern zu huldigen, in Wahrheit aber wohl eher, um an die Opal- und Trinkwasservorräte der Region zu gelangen und die aufgelaassenen Stollen später zu hitzegeschützten Wohn- und Arbeitsräumen umzubauen. Die Experimente sollen so weit gediehen sein, dass die Geistersteppe bis heute in weiten Bereichen eine gestörte Verbindung zur vierten Sphäre hat und die Seelen nur unter besonderem Aufwand ins Jenseits gelangen können. Als der Stern fiel, schlug einer der Trümmer angeblich unmittelbar neben der Stadt ein, machte die oberirdischen Teile dem Erdboden gleich und ließ große Bereiche der unterirdischen Stadt einstürzen. Heute künden nur noch verlassene Ruinen von einstiger Größe, aber (wie sollte es auch anders sein?) was unter dem Sand liegt, mag niemand genau zu sagen...

Amhas – Die Stadt der goldenen Kuppeln

Schon von weitem kann man die wunderbaren, mit Ornamenten und Glyphen überzogenen Kuppeln in der Sonne glänzen sehen, die Amhas krönen. Es ist ein wahrhaft erhebender Anblick, doch die Meisten, die zu dieser Stadt reisen, tun das nicht freiwillig. Amhas wird nicht nur die Stadt der Kuppeln genannt, sondern auch die Stadt der Sklavenjäger. Tagtäglich kehren die in unheimliche schwarze Rüstungen gehüllten, auf scheußlichen Echsen reitenden Sklavenjäger der Amhasim in die Stadt zurück. Begleitet von übelstem,

skrupellosem Abschaum der ihnen als Helfer dient und großen Wagen mit Käfigen, in denen die Unglücklichen eingepfercht sind, die in die Fänge der eisäugigen Jäger geraten sind. So etwas wie Hoffnung gibt es für die Meisten von ihnen nicht mehr.

Die Zivilisation der Amhasim steht auf den Schultern von abertausenden Sklaven, die in der Stadt zu härtester Schuferei gezwungen werden. Das wirklich Seltsame daran ist, dass viele Sklaven in Amhas das mit freudigem Eifer tun. Vor allem diejenigen, deren Familien schon seit Generationen in Amhas leben sind zutiefst vom Glauben an die Philosophie der kosmischen Ordnung durchdrungen und verehren die Amhasim als höhere Wesen. Sie sind davon überzeugt, dass es eine Ehre ist für ihre bleichhäutigen und hochgewachsenen Herren zu arbeiten bis man tot umfällt. Probleme bereiten vor allem die Neuankömmlinge. Hier versuchen die Amhasim, mit einer Mischung aus Missionierung, Gehirnwäsche und dem Einsatz geheimnisvoller Drogen, die Sklaven zu loyaler Arbeit zu zwingen. Wo das nicht greift, sorgt brutale Gewalt für den nötigen Gehorsam.

Der strikten Hierarchie, nach der die Gesellschaft der Stadt aufgebaut ist, spiegelt sich auch in der Bauweise von Amhas wieder. In den Außenbezirken, gleich hinter den titanischen Stadtmauern, finden sich die Indoktrinationslager für die frisch gefangenen Sklaven und die Eisenhütten. Die qualvollen Schreie der Gefolterten sind in der Nähe der Stadtmauer überall zu hören. In den Lagern werden die frischen Opfer der Amhasim auf ihr zukünftiges und in der Regel sehr kurzes Leben vorbereitet. Mit einer Mischung aus Überzeugungsarbeit und schierer Brutalität wird ihnen jeder Wille zum Widerstand ausgetrieben. Unterstützt wird das von diversen alchemistischen Mitteln im kargen Essen der neuen Sklaven. Die weitaus Meisten der Neuankömmlinge wandern irgendwann weiter in die gefürchteten Eisenminen.

Die Eisenhütten sind den privilegierteren Sklaven vorbehalten, die hier unter Anleitung von Amhasim-Alchemisten das größte Geheimnis von Amhas hergestellt: Der amhasische Stahl. Peinlich genau sorgen die Alchemisten dafür, dass keiner der hier arbeitenden Sklaven einen Gesamtüberblick über den Prozess der Stahlherstellung gewinnen kann. Vielen der Sklaven wurde deshalb vorsichtshalber die Zunge herausgeschnitten.

Die Außenbezirke der Stadt gleichen noch einer üblen Hölle, aber je mehr man sich dem Zentrum der Stadt nähert, umso besser werden die Lebensbedingungen. Im mittleren Ring leben die loyalen Anhänger der Amhasim. Die Bedingungen hier sind noch immer übel, aber zumindest besser als in den Lagern der Neuankömmlinge. Die Sklaven hier sind fest davon überzeugt, dass die Amhasim nur das Beste für sie wollen und das Leben, das sie führen das ist, das die Natur für sie vorgesehen hat. Wenn man keinen Amhasim verärgert oder besonders auffällt kann man hier relativ gut über die Runden kommen. Die Amhasim ermuntern ihre ergebenen Diener zu sexueller Aktivität in ihrer Freizeit und honorieren das Zeugen von Nachwuchs mit gewissen Privilegien. Immerhin sorgt solcher Nachwuchs dafür, dass den Amhasim die Sklaven nicht so schnell ausgehen. Im Normalfall können



die Sklaven unter sich Familien bilden, wie sie wollen. Das ist eine der wenigen Freiheiten, die sie wirklich haben. Im Falle von besonders vielversprechenden Sklaven werden einzelne Individuen allerdings auch in spezielle Zuchtprogramme gesteckt um neue Generationen besserer, robusterer und ergebenerer Sklaven zu erzeugen.

Innerhalb des inneren Rings liegt jedoch nicht nur die Hauptmasse der Sklavenunterkünfte, sondern auch die „Verbotene Zone“, ein Gebiet nahe des Totenwassers, das von Zeit zu Zeit überflutet wird. Ablagerungen von schwarzem Schlick machen die Bewegung durch die Zone enorm gefährlich. Eigentlich müssten die Amhasim ihren Sklaven das Betreten der Zone gar nicht verbieten, denn in den Unterkünften kursieren grauenhafte Geschichten über die Zone. Von grauenhaften Mutanten, Geistern und üblen Rebellen, die dort ihr Unwesen treiben erzählt man hinter vorgehaltener Hand.

Nein, dorthin würde sich gewiss kein redlicher Diener der Erhabenen trauen!

Für die meisten Sklaven bleibt der höher als der Rest der Stadt gelegene innere Ring ein ewiges Mysterium. Hier haben nur die Amhasim selbst und deren Leibsklaven Zutritt. Die Stellung eines Leibsklaven ist begehrt, denn einem Amhasim direkt zu dienen bedeutet, etwas von dem Luxus ab zu bekommen, in dem die Erhabenen schwelgen können. Im Gegenzug ist man aber auch sehr viel eher den Launen seines Herren und Meisters ausgeliefert. Im inneren Ring sieht man nichts mehr von den klaustrophobischen Gassen und düster grauen Blocks in denen die Sklaven vegetieren.

Hier erfreuen üppige Gärten, phantastische filigrane Säulenhallen, Bögen die der Schwerkraft zu spotten scheinen und erhabene goldene Kuppeln das Auge. Die Amhasim leben in luxuriösen Anwesen und weitläufigen Wohnungen, die mit kostbarstem Interieur ausgestattet sind. Kein Amhasim muss sich tatsächlich mit körperlicher Arbeit belasten, denn dafür gibt es ja Sklaven. Also verbringt man den Tag mit sportlichen Übungen, Lesen philosophischer Schriften, anregenden Diskussionen oder dekadenten Ausschweifungen.

Für ihre eigene Rasse haben die Amhasim ein demokratisches Utopia verwirklicht, das auf ganz Dere seines Gleichen sucht. Es gibt keinen Mangel, keine Armut, und dank der weit entwickelten Heilkunst der Amhasim kaum Krankheiten. Die Amhasim sind das wohl einzige Volk Deres, bei dem die Analphabeten-Rate bei knapp Null Prozent liegt. Zu Schade nur, dass dieses Utopia dank des rassistischen Weltbildes der Amhasim eine geschlossene Gesellschaft ist. Die Amhasim

hätten eine Fackel der Weisheit für das Riesland werden können, doch Größenwahnsinnig und egoistisch haben sie sich für einen anderen Weg entschieden. Zu der „Philosophie der kosmischen Ordnung“ zählt auch die Kunst des Chutram, die auf die eine oder andere Art von jedem Amhasim praktiziert wird. Chutram dient dazu, durch körperliche Übungen den Geist zu stärken und weiter zu entwickeln. Es gibt Chutram in verschiedenen Ausprägungen – von der spirituellen Kampfsportart, über komplizierte Meditationsübungen bis hin zu körperlich und spirituell fordernden Liebestechniken. Unterrichtet werden die Chutramtechniken in zwölf Akademien, die auch gleichzeitig dafür zuständig sind, jungen Amhasim die Grundprinzipien der kosmischen Ordnung sowie ein gewissen Polster an Allgemeinbildung zu vermitteln. Der Staat hat in Amhas eine enorme Kontrolle über viele Bereiche des Lebens. Vor allem die Kindererziehung obliegt staatlichen Organen. Jeder Amhasim bleibt seiner Akademie ein Leben lang treu. Oftmals

kommt es zu langwierigen Streitereien zwischen einzelnen Akademien, die derartig esoterisch sind, dass Außenstehende unmöglich verstehen können, worum es überhaupt geht. Man sagt, Chutram kann den Geist so stark erweitern, dass der Chutram-Meister magieähnliche Kräfte entwickelt. Tatsächlich können Chutram-Meister scheinbar Gedanken lesen, schwache Sklaven hypnotisieren, Gegenstände bewegen ohne sie zu berühren oder selbst levitieren. Es ist also nichts Ungewöhnliches, in den

Parkanlagen des inneren Rings auf einen entspannt meditierenden Amhasim zu treffen, der im Schneidersitz einen halben Schritt über dem Boden schwebt.

Regiert werden die Amhasim von einem gewählten Senat aus hundert Senatoren, die alle fünf Jahre gewählt werden. Jeder volljährige Amhasim darf an den Wahlen teilnehmen oder sich selbst zur Wahl aufstellen. Allerdings kommt es nur selten vor, dass ein junger Amhasim in den Senat gewählt wird. Die meisten Senatoren sind ältere, gesetzte Amhasim die oft auch hochrangige Chutram-Meister sind. Bei Diskussionen im Senat, dem größten Gebäude der Stadt, einer offenen Säulenhalle unter einer riesigen Kuppel hoch über der Stadt, ist es Gang und Gebe, seine Fähigkeiten im Chutram dezent unter Beweis zu stellen. So könnte zum Beispiel ein Senator während einer Rede kurzerhand zwei Schritt in die Höhe schweben „damit man ihn besser hören kann“. Unter den Senatoren gibt es unzählige politische Richtungen, doch momentan sitzen die Militaristen am Ruder. Der Senat nach den Senatswahlen einen Vorsitzenden und Repräsentanten, der praktisch so etwas wie das amhasische Staatsoberhaupt ist – den Konsul. Der derzeitige Konsul ist ein radikaler Konservativer namens Arikles, der den alten Krieg mit dem Erzfeind aus Ronthar wiederbelebt hat. Obwohl Arikles nach außen hin



den Eindruck eines starken Konsuls erweckt, kann er nicht darüber hinweg täuschen, dass der Senat momentan eine „schwierige Phase“ durchmacht. Interne Kabbereien und Intrigen machen den momentanen Senat fast handlungsunfähig.

Das Totenwasser

Still und trügerisch - wie ein Idyll - liegt das klare, türkisfarbene Meer im Reiche Amhas, zwischen zerklüfteten, steil aufragenden Küsten und weiten, sandigen Stränden. Man kennt es als das Meer des Todes oder auch Totenwasser. Seit jeher ist es bekannt für seine Gefahren und seine Tücken. Es macht seinem Namen alle Ehre, denn es ist Tot, fast ohne jegliches Leben. Nur die mutigsten und dümmsten Seefahrer wagen sich in einem einfachen Schiff hinaus, stets auf die Bedrohung wartend.

„Schwarzwasser voraus!“, erschüttern die Schreie und nennen das Unheil beim Namen. Dann quellen sie hervor, aus den Untiefen dieses verfluchten Meeres, die schwarzen Schatten und Schlieren als öliger Schlick und sinkender Schleim, um sich satt zu fressen an allem was im Wasser schwimmt. Ätzend zersetzt es alles Organische, jede Planke und jedes Seil und wartet darauf stets darauf, dass auch der letzte Mann verschlungen wird. Wenn die schwarzen Schlieren dann wieder in den türkisen Tiefen verschwinden, ist vom Schiff nichts mehr übrig, bis auf die wenigen Metallteile und die Knochen der unglückseligen Besatzung, die langsam auf den Grund sinken.

Seit der Zeit des Kataklysmus wird dieses Gewässer immer wieder vom furchtbaren Schwarzen Wasser heimgesucht. Die Gelehrten sagen, es sei Schlick aus giftiger Kometenasche, der durch Stürme an die Oberfläche gewirbelt wird. Doch einige sagen auch, das Schwarze Wasser sei ein Dämon, ein unheilvolles Lebewesen oder gar die Strafe der Götter.

Tatsächlich soll schon beobachtet worden sein, wie sich das schwarze Verderben entgegen der Strömung bewegt hat oder gar wie ein Raubtier, das seine Beute schlagen will, Richtung wechselte und auf ein Schiff zu trieb. Schiffe aus Holz sind so gut wie sicher verloren, wenn sie in Schwarzwasser geraten. Seit alters her versuchen die wagemutigen Seefahrer, die sich auf das Totenwasser wagen, dem schwarzen Verderben ein Schnippchen zu schlagen. So kommt es, dass viele Schiffe und Boote auf dem Totenwasser aus den Knochen großer Saurier gefertigt sind. Diese Knochenboote bieten einen abenteuerlichen und morbiden Anblick, gewähren einem aber zumindest den Hauch einer Chance, lebend aus der öligen Verdammnis entkommen zu können. Die Amhasim haben vor kurzem begonnen, ihre Schiffe mit eisernen Beschlägen zu versehen – eine exorbitant teure Schutzmaßnahme, die sich zu allem Überfluss auch noch als unzureichend erwiesen hat. Das Schwarze Wasser kriecht zwischen Holz und Eisenplatte und frisst sich dort durch das Holz. Der einzige Vorteil ist, dass ein so gesichertes Schiff langsamer sinkt.

Fische oder Seepflanzen findet man kaum in diesem Meer des Todes. Die wenigen, üblen Wesen, die dem Schwarzen Wasser stand halten können sind ausnahmslos hässliche, mit Kno-

chenplatten überzogene Schalentiere oder mehrere Schritt lange, tausendfüßlerartige Schlickwürmer, deren Fleisch selbst von der unheilvollen schwarzen Substanz gesättigt und hoch giftig ist.

Eigentlich, so könnte man denken, gäbe es keinen Grund, dieses verfluchte Gewässer überhaupt zu befahren. Doch trotz allem wagen sich immer wieder Seefahrer hinaus in das Ungewisse. Das große Amhas liegt am Ostufer des Totenwassers. Diese Metropole aus schwarzen Säulen und goldenen Kuppeln ist auf Schiffsverkehr über das Totenwasser angewiesen. Die Minen, aus denen Amhas das Eisen für seine Rüstungsproduktion bezieht liegen jenseits des Meeres in den Feuerbergen. Also pendeln stets Erzfrachter und Sklavenschiffe zwischen Amhas und den Minenkolonien hin und her. Schwer beladene Frachtschiffe entladen ihre kostbare Fracht in der Stadt der Sklavenjäger und nehmen dafür jene unglückseligen Seelen an Bord, die dazu verdammt wurden, ihr kurzes Leben in den höllischen Eisenminen auszuhauchen. Bei jeder Fahrt verschwindet mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mindestens eines der Schiffe, sei es durch die Plage des Schwarzen Wassers, die grausamen Herbststürme oder....die Korsaren des Totenwassers !

Die Amhasim sind bei weitem nicht die einzigen, die sich auf das Totenwasser wagen. Unzählige kleine Inseln liegen im Totenwasser, und einige dieser zerklüfteten Eilande bieten sogar kleine mediterrane Oliven- und Zedernhaine, die dort im warmen Klima gedeihen und sprudelnde Quellen (die freilich zuweilen nur schwarze Säure ausströmen lassen) Auf diesen Inseln haben sich geflohene Sklaven angesiedelt, die hoffen dort nicht von den Schiffen der Amhasim entdeckt zu werden. Die größte Gruppe allerdings hat sich entschlossen, zurück zu schlagen. Die Inselgruppe der Grogtopylen liegt tief im Totenwasser und bietet einiges an Nahrung und Trinkwasser. Knapp 200 Jahre soll es her sein, dass es die Vorfahren der Korsaren hier her verschlug. Sie gehören hauptsächlich zum Volk der Orks, doch auch wenn man die Korsaren des öfteren „See-Orks“ nennt, leben doch auch Angehörige anderer Völker auf den Grogtopylen. Vor allem Menschen und Brokthar stärken die Reihen der Piraten. Eines der Korsarenschiffe ist sogar komplett mit Donari bemannt.

Man sagt, die ersten Siedler seien Überlebende eines Sklavenschiffes, das vom Schwarzen Wasser versenkt wurde. Wie durch ein Wunder konnten sich die Sklaven auf eine der Inseln retten und waren in Sicherheit. In den ersten Jahren versuchten sie noch, die Existenz ihrer kleinen Gemeinschaft Schiffbrüchiger geheim zu halten. Doch als die Siedlung mit den Jahren wuchs, war das nicht mehr möglich. Die Korsaren sind mittlerweile darauf angewiesen, Frachtschiffe zu überfallen, um zu überleben, denn auf Dauer sind die Inseln nicht auf Besiedlung ausgelegt.

Der Kampf um die Seehoheit wogt stets hin und her. Mal wähnen sich die Amhasim als Herren des Totenwassers, während in anderen Jahren die Korsaren die See beherrschen.

Nur an der Südküste des Totenwassers findet man selten Korsarenschiffe. Dort entspringt der Fluss Byrastes dem Totenwasser, fließt durch die verfluchten Geistersteppen und mündet schließlich im Unbezwingbaren Ozean. Über ihn ist



es möglich, zwischen dem Totenwasser und dem Unbezwingbaren Ozean hin und her zu fahren. Unglücklicherweise ist der Fluss, und das Gebiet, dem er entspringt an vielen Stellen relativ seicht, so dass Flussschiffer hier häufig auf schwarzes Wasser stoßen oder auf Sandbänke auflaufen können. Die Ufer des Byrastes sind daher tot und schlickverpestet, ebenso wie die giftigen Sümpfe am Südufer des Totenwassers. Auf den ersten Blick sind die Sümpfe eine kahle, tote Schlammfläche mit unzähligen Sielen und brackigen Tümpeln, aber Legenden zufolge tummeln sich hier giftresistente Rieswürmer. Diese Legenden zu überprüfen ist schwer, denn der Schlamm in den Sümpfen ist giftig und ätzend. Nur die besten Schiffsmeister der Amhasim kennen alle Tücken des Byrastes und können Schiffe unbeschadet nach Amhalashal, den verrufenen Ozeanhafen des amhasischen Reiches an der Mündung des Byrastes steuern.

Amhalashal – Unter Diktatoren und Piraten

Aventurische Abenteuer: Berichtet mir aus meiner Heimat !

Seine Spektabilität, der große Salpikon Savartin daselbst hat einen Auftrag für die Helden ! Sie sollen in seine Heimat reisen und ihm von dort berichten. Klingt ganz einfach ? Ist es aber nicht ! Denn Savartin ist ein Sanskitare. Vor vielen, vielen Jahren musste er aus seiner Heimatstadt Shahana fliehen und wahnwitzige Irrwege verschlugen ihn nach langer Flucht ins "idyllische" Aventurien. Nun, in seinen alten Tagen verzehrt ihn das Heimweh. Er weiß natürlich, dass er selbst das Riesland niemals wiedersehen wird - aber vielleicht können ihm Leute darüber berichten ! Da Savartin selbst ein Riesländer ist, stellt er für potentielle Rieslandfahrer natürlich eine wertvolle Informationsquelle dar ! Savartin stammt (in unserer Rieslandversion) aus der sanskitarischen Oberschicht der Stadt Shahana und kann über die Stadt selbst viele Details berichten. Seine Sicht ist natürlich stark sanskitarisch gefärbt. So kann er keinerlei Details über die Stadt der Riesen, die Troglinge oder die Steppenorks angeben, Parnhai sind für ihn minderbemittelte Bauerntrötel, Amhasim respektable Geschäftspartner - und er schätzt innerpolitischen Wein ! Ein möglicher Zusatzquest wäre, dass ihm die Helden eine Amphore mitbringen sollen.

An den stürmischen Gestaden des Unbezwingbaren Ozeans, schroffe Klippen an der Seeseite und die öde Geistersteppe an der Landseite, erhebt sich hart und Abweisend ein uralter, kantiger Festungsbau über die Mündung des verdammten Flusses Byrastes. Fort Amhalashal. In früheren Zeiten kontrollierten die Marus das verwitterte Gemäuer, später dann versuchten sanskitarische Kriegsherren hier ihr Glück. Heute ist die Festung in den Händen der Amhasim, die dem Ort auch gleich seinen jetzigen Namen gaben. Von hier aus kontrollieren sie den einzigen Zugang zwischen Ozean und dem

Totenwasser. Amhalashal ist die erste und wichtigste Zwischenstation der berühmten amhasischen Sklavenschiffe. Da die Amhasim die Profitgier der „niederen Rassen“ leidlich auszunutzen verstehen, finden sich in Amhalashal nicht nur amhasische Sklavenjäger. Abschaum aus dem gesamten südlichen Riesland versammelt sich in einem elenden, verrufenen Kaff zu Füßen der Festung. Kopfgeldjäger, Piraten, Abtrünnige, Hexer und Sklavenhändler jeder Couleur findet man dort in windschiefen Hütten und baufälligen, schnell hingeschluderten Lehmziegel-Pueblos. Den Amhasim ist so ziemlich egal, was für Geschmeiß sich dort unten ansammelt. Die Hauptsache ist, dass genügend Sklaven den Byrastes hinauf nach Amhas transportiert werden.

Offiziell gilt in der Stadt Amhalashal das selbe Recht wie in Amhas auch. Nur wird es sehr viel seltener durchgesetzt. Der primitive Abschaum kann die meiste Zeit des Jahres unten in seinen Hütten tun und lassen was er will. Messerstechereien, wüste Gelage mit übelsten Drogen, Mord, Totschlag – all das interessiert die Herren der Festung wenig, so lange die Niederen diese Dinge rein unter sich ausmachen. Ist jedoch ein Amhasim dort unten einmal bedroht, rückt die Schwarze Garde aus. Eine Hundertschaft im Chutram-Kampf geschulte und in Eisen gerüstete Amhasimkrieger, die mit so ziemlich jedem Gelichter das im Weg steht aufräumt. Kurz, diszipliniert und äußerst schmerzhaft. In dem Fall werden auch schon mal ein paar Stadtbewohner hingerichtet. Egal welche.

Die zweite Gelegenheit, bei der man als Nicht-Amhasim in Amhalashal extrem vorsichtig sein sollte, ist die alljährliche Festungsinspektion durch den Gesandten des Senats. Zu dieser Gelegenheit ziehen Gouverneur Diomekis und seine Garde eine Schau ab, bei der sie Amhalashal als Mustereinrichtung präsentieren. Eine Woche lang stromern die Gardisten pflichtbewusst durch die Gassen und verteilen für jede Kleinigkeit Prügel während oben in der Festung der Gouverneur versucht, den Gesandten mit gefälschten Bilanzen und üppigen Festessen zu blenden. Da der Besuchstermin jedoch immer ein Jahr im Voraus feststeht, richten sich die Bewohner von Amhalashal darauf ein. Das Ganze ist eigentlich ein völlig überflüssiges Tamtam, denn der Senat in Amhas weiß, wie die Festung tatsächlich geführt wird, und Gouverneur Diomekis weiß, was der Senat weiß. Es geht hier rein um das Prinzip. Da Amhalashal weit von Amhas entfernt liegt, könnte man denken, dass die hier stationierten Amhasim ihre Rassenideologie etwas lockerer sehen würden. Aber das ist weit gefehlt. In Amhalashal kommt es, von Geschäftsverhandlungen und den üppigen und oft vorkommenden Bestechungszahlungen einmal abgesehen, noch viel weniger zu Kontakten zwischen den Amhasim und den so genannten Niederen als in Amhas selbst. Die einzige Ausnahme bilden die dem Gouverneur loyal ergebenden echsischen Kopfgeldjäger, die er benutzt um „delikatere Angelegenheiten“ zu regeln. Die Amhasim in der Festung versuchen verkrampft, so etwas wie „Klein-Amhas“ unter sich und ihren persönlichen Sklaven aufrecht zu erhalten. Wo Privatsklaven in Amhas wenigstens im häuslichen Bereich noch relativ ungezwungen mit ihrem Herren umgehen können, so lange sie gewisse Konventionen einhalten, sind sie in der Festung in jeder Hinsicht ganz arm



dran. Das verkommene Treiben unten in der Stadt sehen die Amhasim in der Festung nur als Bestätigung ihrer enormen moralischen Überlegenheit. Das ist in diesem Falle mehr als der übliche Selbstbetrug, denn wer vom Senat in Amhalashal stationiert wird, hat in Amhas mit Sicherheit etwas ausgefressen. Die Festung ist ein beliebter Abschiebeposten für untragbare Personen. Einzig die Besatzungen der in Amhalashal stationierten amhasischen Schiffe ist in der Regel unbescholten. Das führt im Übrigen dazu, dass die Festungsbesatzung und die Schiffsbesatzungen sich gegenseitig schneiden. Die Schiffer verabscheuen den Gouverneur und die Schwarze Garde hingebungsvoll für ihre Korruption und Schlamperei während es die Festungsbesatzung den Schiffen bitter übel nimmt, dass sie nach einjähriger Frist wieder hier weg können und sie nicht.

Was die Untragbarkeit der stationierten Amhasim angeht, so geht Gouverneur Diomekis mit gutem Beispiel voran. Er gilt als vollkommen unberechenbarer Soziopath und Sadist. In Amhas atmeten mehrere Würdenträger auf, als er nach Amhalashal versetzt wurde und insgeheim wünschten einige von ihnen, seine Barke möge unterwegs im Byrastes versinken. Unbeliebt war Diomekis schon immer, doch den Vogel schoss er angeblich ab, als er vor dem Senat eine neue Hinrichtungsmethode für aufmüpfige Sklaven präsentierte. Was genau vorgefallen ist, hat bisher kein Außenstehender in Erfahrung bringen können, aber diese Technik muss selbst für die, was Folter und Sadismus angeht, nicht gerade zimperlichen Senatoren zu viel gewesen sein. Man spricht über den Vorfall nur hinter vorgehaltener Hand und selbst dann nur als „Diese ekelerregende Schweinerei damals...“. Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen dabei eine Art Dusche und ein Eimer schwarzer Schlick aus dem Totenwasser eine Rolle gespielt haben. Tatsache ist, dass etlichen Senatoren nach der halbstündigen Vorführung speiübel und Diomekis gesellschaftlich unten durch war.

Die Existenz von Amhalashal, oder besser die Tatsache, dass die Amhasim es jetzt kontrollieren, ist Sultan Arkamin von Shahana schon lange ein Dorn im Auge. Die Sklavenjäger von dort fallen des öfteren in abgelegenen Dörfern des Dreistromlandes ein und schaden der shahanäischen Wirtschaft nachhaltig. Schon mehrmals gab es kleinere Gefechte zwischen amhasischen und shahanäischen Schiffen. Niemand zweifelt daran, dass sich die Sache bald zu einem größeren Seekrieg ausweiten wird. Berichten amhasischer Spione zufolge soll die Kshatria Sultan Arkamin sogar schon konkrete Eroberungspläne vorgelegt haben.

Die Mammutsteppen

Hier ist ORKLAND !

Khrall erwachte aus tiefen, traumlosen Schlaf. Die Kälte war im in die Glieder gekrochen, und in seinem Wurfarm pulsierte der Schmerz. Die Zeltmeute schlief noch, satt und zufrieden vom Opferfest. „Dummköpfe“ spuckte er vor sich hin. Hatten sie im gestrigen Rausch den heutigen Tag vergessen? Khrall öffnete seinen Lederbeutel und griff in das

feste kalte Fett darin. Während die anderen ihren Teil gestern gierig in sich hineingestopft hatten wusste Thrall einen weit besseren Ort für das Fett: seinen Wurfarm. In Norguls Inneren tobte es. Obwohl es ein finnkalter Tag war war ihm unerträglich warm, er konnte den bevorstehenden Kampf kaum noch erwarten. Der Schamane hatte den Mond des neuen Blutes verkündet, und heute konnten er und die anderen Jungorks endlich die ergrauten, lahm gewordenen Alten fordern. Norguls Kraft und Mut hatte ihm schon wohlwollendes nicken der Krieger des Bluthaar-Khez eingebracht, und Norgul wird heute seinen Wert beweisen, in dem er einen ihrer Ergrauten fordern würde: den Okwach Khrall. Zur Mittagsonne waren schon zwölf Ergraute gefallen. Vier alte Khurkach hatten sich schwer verwundet ergeben, und würden nun ein schmachvolles Leben als Handlanger der neuen Krieger führen. Khrall blickte anscheinend gleichgültig in die Runde der Herausforderer. Sein Ruf hatte ihn bisher Herausforderungen erspart, doch er wusste genau, dass er ihn diesmal zu verteidigen hatte. Er hatte es im Blick des massiv gebauten Jungorks gesehen, und es war ein offenes Geheimnis dass er auch Favorit des Bluthaar Khez ist. Khrall atmete tief ein und reckte sich, warf dem Jungork einen provozierenden Blick zu. „Ich entscheide den Augenblick“ schoss es ihm durch den Kopf und die kalte Luft in seinen Lungen füllte seine Adern mit neuer Kraft. Zornig sprang der Jungork auf und brüllte seine Herausforderung. An Khralls Nacken und Schultern stellten sich die Haare auf, als ob der Hauch des Kampfes einfahren würde. Wie ein Steppenbulle stürmte der Jungork nach vorne. Khrall machte sich keine Hoffnung zuerst an eine der Waffen in der Mitte des Kreises zu gelangen. Die Wahl des Jungorks verblüffte ihn dann doch: er hatte zur Keule gegriffen - er wollte nicht nur ihn, sondern auch seinen Ruf bezwingen ! Khralls Ruhe begann langsam seinem aufschäumenden Zorn zu weichen. Norgul fieberte vor rauschendem Blut. „Ja, das hatte der alte Graupelz nicht erwartet“ versicherte er sich selbst. Er sah Khralls selbstgefällige Maske herunterfallen. Ohne sie war er auch nicht mehr als ein stumpfzahniger Wolf, an den schon zu viele Winter das Fleisch des Kheschiks verschwendet worden war: „Dachtest wohl, dass ich keine Spielchen spielen kann?“ entglitt es ihm. Noch bevor Khrall sich aus seiner Überraschung löste schwang er einen gewaltigen Hieb auf Khralls Wurfarm. Der Okwach hustete einen Schmerzenslaut heraus. Norgul machte einen Satz zwischen den Speer in der Mitte des Kreises und Khrall. Der Alte wippte geduckt hin und her und fing an ihn langsam zu umkreisen. „Feiger Yurach!“ bellte Norgul. Doch Khrall begann zu Grinsen. Er hielt seinen Wurfarm und wich etwas zurück. „Was bei RashRag...?“ unschlüssig und verwirrt brach Norgul nun nach vorne aus. Khrall duckte sich unter Norguls erneuten Hieb zur Seite und stieß ihn in den Rücken. Der Jungork schlug hart auf den gefrorenen Steppenboden. Mit einem geübten Sprung gelang es Khrall zur Mitte des Kreises zu gelangen und den Speer zu ergreifen. Norgul hatte sich derweil schon wieder erhoben und stürmte brüllen auf den Alten zu. Khrall machte zwei Sätze, lies sich nach hinten fallen und schlitterte dann am Boden zwischen die Beine des Jungorks.



Norguls Eingeweide verkrampften sich um den in seinen Körper geramten Speer. Er vergaß was tun, sagen oder denken wollte; er fühlte nichts als Schmerz und sah die Steppe um sich herum rot werden

Die große Targachi

Die weiten Steppen der äußeren Targachi gelten als Kerngebiet der Urgashkão Orks. Den Großteil des Götterlaufes wird die Steppe von einer kargen, baumlosen Vegetation dominiert deren grau-grüne Grasbecken wie riesige versumpfte Seen anmuten. Die Monotonie der Targachi wird nur von wenigen Karstgesteininseln, den Holkaern, durchbrochen, die bizarren Felsoasen gleich

auch als Anhaltspunkte und Tiertränken in der Graswüste dienen, da sie im inneren große Mengen an klarem Regenwasser speichern. Vor allem in den trockenen Wintern werden die Holkaern zu strategisch wichtigen Punkten, da sie in der gefrorenen Steppe die einzig zugängliche Wasserquelle darstellen. Doch der Unkundige sei gewarnt: Kein

Holkaern, so verlassen er auch erscheinen mag, ist ohne Herren. Den Orkstämmen der Targachi gelten sie als sakrale Stätten ihrer Vorfahren, und das unaufgeforderte Betreten der Holkaern ist ein Verbrechen, dessen Bestrafung im besten

Falle die Versklavung ist, oft aber nach der kompletten Auslöschung der Sippe des Schuldigen verlangt. Gänzlich anders stellt sich die Targachi jedoch im Frühjahr dar: der Anblick der in Blüte stehenden

Steppe lässt einen fast die zahllosen blutgerigen Insektenschwärme vergessen, und man sagt, das dieser Anblick einen auf ewig an die Steppe bindet. Und wahrlich, das gedämpfte Licht der Sonne und die blaue und gelbe Blütenpracht betört die Sinne auf eine gänzlich eigene Weise. Die Urgashkão-Stämme gelten als Herren der äußeren Targachi. Mit ihren Viehherden durchstreifen sie die Steppe seit Menschengedenken auf immer gleichen Routen, und die Früchte der unwirtlich wirkenden äußeren Targachi machte sie zu dem einflussreichsten Volk im Bund der drei Stämme. Das Tal der Hängenden Steine Das Tal der Hängenden Steine befindet sich im Nordwesten der äußeren Targachi. Es gilt als wichtigstes Heiligtum der Urgashkão,

wenn nicht des gesamten Stämmebundes. Das Tal, eigentlich eine riesige Senke inmitten der Steppe, ist nur wenige hundert Schritt breit, streckt sich aber über mehrere Meilen hin. An seinen Seiten bricht die Steppe an schroffen Felswänden abrupt ab, und nur ein gangbarer Pfad am Ende des Tales bietet einen Zugang. Im Tal selbst meint man sich in einer anderen Welt zu befinden. Fette Wiesen und sogar einige Bäume säumen einen klaren Fluss der aus dem Inneren des Tals entspringt und an dem namensgebenden Heiligtum

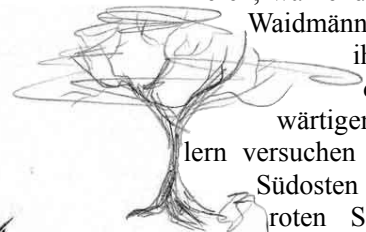
des Tals zu versickern scheint: dem Ring der Hängenden Steine. Schon die Größe des Ringes ist beeindruckend. Auf einem gigantischen Zirkel aus einundzwanzig aufrecht gestellten Megalithen ruhen massige Steinquadern aus grauem Granit, einen von Titanenhand errichteten Felskranz gleich. Mit einem peripheren Ring von verrenkten, kubischen Skulpturen auf Hüfthöhe scheinen die Erbauer dieses Monumentes all jene warnen zu wollen, die sich dem Heiligtum unbedarft nähern. Das Tal selbst wird von einer Auswahl der mächtigsten Krieger der Urgashkão unter Führung eines Tairachpriesters vor Eindringlingen geschützt, die zusammen mit einigen viel versprechenden Jungorks diesen Ort auch zur Ausbildung der Kriegerelite der Urgashkão, den Kheshik, nutzen. Weder dies, noch die Tatsache das hier die größten Helden der Urgashkão bestattet sind ist der eigentliche Grund für die Wichtigkeit des Tales. Seine Bedeutung erlangt es als einzige größere Metallquelle der Urgashkão. Dies ist umso befremdlicher, da sich keine einzige Mine im Tal befindet: das Metall wird durch mysteriöse Riten der Tairachpriester direkt aus dem Monument der Hängenden Steine bezogen.

Essentiell für diese Riten sind große Mengen des süßen Föhrensirups aus dem Wald der Blutenden Bäume im Osten, und die Einhaltung verschiedenster Dogmen und Rituale, bei denen die Zeit eine ebenso große Rolle spielt wie die akribische Durchführung des Vorgangs, sowie der verwendeten Menge und Art der Opfergaben. Die innere Targachi und

das Artachplateau Weiter im Süden beginnt die Targachi sich fast unmerklich zu wandeln. Die Holkaern weichen zunehmend größeren Sandsteinhügelgruppen, und vereinzelt stößt man auf niederwüchsige Lärchenwälder, in deren lichten Unterholz man auch Wildrosen und Zwergmispeln finden kann. Mit der Vegetation beginnt sich auch die Tierwelt zu wandeln: Während die äußere Targachi größtenteils von riesigen Besamtierherden und Wildpferden dominiert wird, kann der geschickte Jäger hier mit Steinleoparden und Rothunden um Hirsche und Riesenwildschafe konkurrieren, während bescheidenere

Waidmänner immer noch ihr Glück mit den allgegenwärtigen Steppenwühlern versuchen können. Nach Südosten hin werden die roten Sandsteinformationen immer häufiger

und vereinigen sich schließlich zu einem wahrhaften Labyrinth aus rotem Stein und blassgrünen Strauchwerk: das Artachplateau. Obwohl dieses Gebiet generell den Brachtão-Orks zugesprochen wird, gelingt es dem "Weiberstamm", wie er auch spöttisch genannt wird, nur den Südosten hin zur Seidenstraße zu kontrollieren. Die wahren Herren der Artach sind wilde Faunstämme, deren bis zu zwei Schritt hohen Krieger unerreichte Geschicklichkeit in den Artachhügeln an den Tag legen, und jeden Versuch sie zu vertreiben mit einer Mischung aus Blutzorn, Furcht erregenden Äxten und gewagten Manövern vereiteln.



KhurKezKão – Die Zeltstadt der wilden Horde

In einer Schleife des Artachflusses, etwa 140 Tagesmärsche auf der Seidenstraße von Teruldan, sammeln sich alljährlich Gesandtschaften aller großen Kheshiks der Targachkão. Einen Mond lang steht hier KhurKezKão – die Zeltstadt. Einstmals Orakelort und Winterlager der Brachtão ist KhurKezKão heute ein riesiger Umschlagplatz für Waren aus den fernen Kithorra, Artefakten des hohen Nordens und den Reichtümern der sanskitarischen Sultanate. KhurKezKão gilt den Orks als RochGash-Tabu, das heißt das Töten von "Gästen" auf den Weg zur Stadt und in der Stadt untersagt ist. Stammesfehden und Blutdünkel sind dementsprechend ausgesetzt. Die Zeltstadt selbst unterteilt sich in verschiedene Viertel, deren Zentrum meist die Standarte der jeweiligen Fraktion bildet. Die einzelnen Viertel sind rund um einen Platz aus gestampften Boden angeordnet, der Tag und Nacht als riesiger Markt fungiert. Nahe diesem Zentrum befinden sich auch das Orakel, ein mächtiges schwarzes Zelt aus dem beständig Rauch zu qualmen scheint. Hier sammeln sich die Taugrachschanen, abgeschirmt durch die Krieger des Kupfermond-Kriegskhez. Hin und wieder lassen diese auch Fremde eintreten. Über das wen und warum spekulieren die teruldanischen Händler allerdings vergeblich, denn es ist nie einer der ihren. Etwas abseits der Zeltstadt befinden sich die "Schädel", drei mächtige Hügel aus behauenen Steinen. Am Fuß des "Roten Schädels" schlägt das Schwarzaxt-Khez sein Lager auf. Frevler des RochGash-Tabus warten hier verstümmelt auf die Auflösung der Zeltstadt, um letztendlich ihren Kopf am "Roten Schädel" zu lassen. Die Firnwälder des Olkaigebirges Im Nordosten erhebt sich die Targachisteppe abrupt in das Olkaigebirge. Die frostige Steppe geht hier direkt in die Firnwälder über, während weiter im Süden sich schließlich auch sommergrüne Mischwälder anschließen. Die Randgebiete der Firnwälder des Olkaigebirges und die Ausläufer der Bergflüsse sind das Stammesgebiet der Jiktachkão, den dritten Volk des Targachkão-Bundes, der zum größten Teil aus Menschlichen Fischer- und Jägerstämmen [Südiktistans] gebildet wird. Der so genannte dunkle Firnwald im Norden- der vor allem aus Tannen, Espen und Ebereschen besteht- ist äußerst reich an Jagdwild, da zwischen den Wäldern immer wieder Fluren- und staudenreiche Talkessel liegen. Obwohl man sich die Jagdgründe mit Schneeleoparden, Hornreißern und Wölfen teilen muss, ist dem Reichtum an Hirschen, Elchen und Riesenwildschafen kaum zu widerstehen. Die Jiktachkão allerdings wagen sich selten zu tief in die dunklen Firnwälder, und dies nicht weil sie besonders unwegsam oder dicht wären. Alte Legenden warnen sie vor einem vordringen in das Herz der Wälder, da dort andere, jenseitige Leben sollen, denen man besser nicht begegnet. Teruldan und die Wüsten des Ostens

Teruldan – Händlergold und Assassinen

„Juwel der Wüste“ wird diese Stadt auch genannt. Schon von weitem sieht man die mächtigen Wehrmauern Teruldans und den schwindelerregend hohen Turmpalast des Sultans, dessen bronzene Kuppeln und Zwiebeltürme in leuchtendem grün

weithin zu sehen sind. Als einzige große sanskitarische Metropole hat Teruldan keinen direkten Zugang zu einem offenen Gewässer. Unter der Wüste Lath befindet sich fossiles Grundwasser, dass die antiken Bewohner mit einem ausgeklügelten Pumpensystem an die Oberfläche beförderten. Die uralten Anlagen sind zwar störanfällig und halb zerfallen, aber sie tun ihren Zweck immer noch zur Zufriedenheit der Stadtbevölkerung. Schon von weitem sind die riesigen Pumpenräder aus Holz und Dinosaurierknochen zu sehen, durch welche die Sanskitaren die alten metallenen Laufräder im Laufe der Jahrhunderte ersetzt haben. Damit eine Stadt dieser Größe versorgt werden kann, müssen die Artefakt-Pumpen ständig in Bewegung bleiben – dafür sorgen die Sklaven, die die Laufräder in einem stupiden, ewig gleichen Trott in Bewegung halten. Immer mehr Teile der alten Wasserversorgung fallen allerdings in letzter Zeit aus und das Wissen der Sanskitaren reicht nicht dazu aus, die komplexe Mechanik reparieren zu können. Den jungen Sultan Kara-Jioshpa kümmert das wenig. Der jugendliche Despot kümmert sich kaum nennenswert um Politik und überlässt die Regierungsgeschäfte des Sultanates seinen Wesiren und den Patriarchen der dynastischen Händlerfamilien Teruldans. Der Sultan hält sich selbst für irrsinnig intellektuell und bezeichnet sich als den „Größten Dichter-Philosophen der bekannten Welt“. Diese hohe Meinung rührt vermutlich daher, dass niemand es wagt, dem Sultan zu sagen wie schlecht sein Geschreibsel wirklich ist. Momentan macht der Sultan eine „Schwarze Phase“ durch. Er ergießt sich in pseudophilosophischen Betrachtungen über Tod und Finsternis, trägt mit Vorliebe schwarze Seidenroben und legt Marascara auf. (Eine dunkle sanskitarische Schminke, die er mit weißem Puder für die Hautflächen kombiniert). Seine ohnehin schon kaum erträgliche Dichtkunst hat nun auch noch unüberhörbar depressive Tendenzen, die das Zuhören zu einer ganz besonderen Qual machen. Die neueste Flause, die er sich in den Kopf gesetzt hat, ist ein titanisches Grabmal, in dem er bestattet werden möchte – damit niemand in den Jahrtausenden, die da kommen werden sein überragendes Genie vergessen wird. Aufgeschnappt hat er diese Idee in einem uralten, dubiosen Folianten, in dem steht, dass die Gottkönige eines längst vergangenen und weit entfernten Reiches sich in riesigen Pyramiden begraben ließen um der Zeit ein Schnippchen zu schlagen. Seither plant der Sultan eine eigene Pyramide, die überflüssigerweise auch noch aus schwarzem Marmor erbaut werden muss.

Glücklicherweise konnten die Wesire den Baubeginn immer wieder hinauszögern und es besteht gute Hoffnung, dass Kara-Jioshpas Pyramidentick bald von der nächsten Marotte abgelöst wird. Auch in der teruldanischen Zeitrechnung macht sich der Spleen des Herrschers bemerkbar. So deklarierte er, rückwirkend bis zum Tag seiner Geburt, die Jahre zu Monaten um. Auf diese Weise zählt Kara-Jioshpa mit seinen 26 Sommern nun stolze 308 Jahre. Damit ist er sowohl der längste Herrscher der jemals regiert hat, als auch seiner Zeit weit voraus. Während andere Chronisten noch das Jahr 3522 JK zählen, ist Teruldan bereits im Jahre 3804 JK. Davon, dass der Sultan ganz offensichtlich nicht mehr alle Tassen im Schrank hat, merkt das gemeine Volk so gut wie nichts. Um die alltäg-





lichen Belange kümmern sich die Patriarchen der reichen Händlerfamilien Teruldans. Die Stadt ist unter insgesamt 99 verschiedenen Händlerclans aufgeteilt, die alle mehr oder weniger die Karawanenstraßen zwischen den sanskitarischen Stadtstaaten und Amhas kontrollieren. Offene Auseinandersetzungen gibt es so gut wie keine. Unter den Teruldanern gilt offene Gewalt als unkultiviert. Lieber stechen sie ihre Konkurrenten geschäftlich aus – oder heuern heimlich Meuchelmörder an. Dem großen Einfluss der Händler verdankt Teruldan seine strikte Neutralität. Die Teruldaner führen gegen kaum jemanden Krieg, da das natürlich unheimlich geschäftsschädigend wäre. Selbst mit den Amhasim machen die Teruldaner blendend gute Geschäfte. Die Amhasim haben sich in den letzten Jahrzehnten sogar zum Haupthandelspartner gemausert, da die Teruldan Sklaven und Eisenwaren in großem Stil kauft und dafür Drogen, wertvolle Artefakte und exotische Nahrungsmittel nach Amhas liefert. Lediglich mit einigen Stämmen xhulischer Wüstenräuber liegt der Stadtstaat im Zwist. Aber selbst diese braucht Teruldan kaum zu fürchten, da die teruldanischen Karawanen schwer gerüstet sind. Die Teruldaner sind darüber hinaus die Einzigen, die es fertig gebracht haben, die in der Wüste Lath beheimateten Ankylosaurier zu zähmen und als Nutztiere zu verwenden. Entweder ziehen die großen Panzerechsen riesige Wagen auf mindestens sechs großen Scheibenrädern hinter sich her, oder sie tragen Frachtgondeln auf dem Rücken. Die Reisegeschwindigkeit einer teruldanischen Karawane ist zwar nicht sehr hoch, aber dafür sind sie auch nur schwer aufzuhalten. Auf einigen der Ankylosaurier reiten Bogenschützen und der Zug wird von geschickten Lanzenreitern flankiert.

Die Wüste Lath

Nur knapp hundert Meilen nördlich der Blutsee im Südosten Rakshazars breitet sich die unbarmherzige Wüste Lath aus. In jede Richtung breiten sich über 1000 Meilen Sand, steinige Ödnis und ausgetrocknete Salzebenen aus, so weit das Auge reicht.

Kaum jemand weiß, was mörderischer ist; Die grauenhafte, flimmernde Hitze bei Tag, die eisige Kälte bei Nacht oder die Trockenheit die jeden Tropfen Flüssigkeit geradezu aufsaugt. Wenn die Sonne aufgegangen ist, steigen die Temperaturen auf knapp 60°C, während sie nachts auf knapp 0°C sinkt. Regen gibt es hier kaum einmal, und selbst wenn es einmal Regenfälle gibt, saugt der trockene Boden die Flüssigkeit mit geradezu übernatürlicher Geschwindigkeit auf und ist danach so trocken wie zuvor. Vielerorts gilt die Wüste Lath als Inbegriff der Eintönigkeit, aber das ist ein Trugschluss. Auch wenn das berühmte rötliche Sandmeer den größten Teil der Wüste einnimmt, gibt es in der Wüste Lath durchaus noch andere Landschaftsmerkmale. Im nordöstlichen Bereich der großen Wüste Lath liegen die Salzebenen, die Legenden zufolge durch das Austrocknen eines kleinen Binnenmeeres entstanden. Obwohl diese Gegend zu den lebensfeindlichsten der Wüste zählt, bedeutet sie für etliche Nomadenstämme eine Quelle des Reichtums, denn das kostbare Salz lässt sich im Süden für viel Geld an den Mann bringen. Im Zentrum der

Wüste, nahe Teruldan, finden sich die Überreste eines uralten Sandsteingebirges, die vom Wind zu phantastischen Türmen und Steinbögen geschliffen wurden. Dort, wo das Grundwasser nahe an der Oberfläche liegt, finden sich auch mit dornigen Büchen überwucherte Savannen.

Nur wenige Lebewesen können in dieser feindlichen Umgebung gedeihen. Die wenigen Pflanzen, die hier wachsen sind trockene Flechten, bizarre Kakteen oder Dornbüsche. In den äußeren Rändern der Wüste finden sich freundlichere Gebiete von mit Gras bewachsener Savanne. In den wenigen Oasen der Wüste Lath jedoch blüht das Leben geradezu und weist ähnliche Charakteristika auf wie die saftig grünen Dschungel des Südens.

Die Tiere der Wüste Lath haben sich an die Umstände angepasst. Schlangen, kleine Echsen, Wüstenspringmäuse, Erdmännchen oder Nacktmule sind die Tiere, die am häufigsten vorkommen. Am bekanntesten sind jedoch die in Herden zusammen lebenden [Ankylosaurier] die durch die Wüste streifen und sowohl von den Teruldanern als auch von den Xhul als genügsame Nutztiere entdeckt haben. Unangefochten ist die Stellung dieser Tiere als Könige der Wüste jedoch nicht. Auch andere Saurier leben in der Wüste Lath und halten sich an den Ankylosaurierherden schadlos. Die wenigen Gigantoguanen versetzen ganze Nomadenstämme in Angst und Schrecken und auch die weiter verbreiteten Dimetrodons sind auch für Menschen brandgefährlich. Die Xhul sollen schattenhaften Gerüchten zufolge gelernt haben, junge Gigantoguanen zu kontrollieren und regelrecht als Waffe zu missbrauchen.

Die Teruldani in ihrer großen Metropole beanspruchen für sich, die Wüste Lath zu beherrschen. Aber das zivilisierte Händlervolk irrt, wenn es glaubt, die uneingeschränkte Macht über die abertausenden von Quadratmeilen rotem Sand, Felsen und Salzkruste in den Händen zu halten. Die wahren Herren der Wüste sind die wilden Xhulstämme, die den Karawanen und Patrouillen der Teruldani zusetzen, wo sie nur können. Im Norden gibt es zudem einige Orkstämme, die ähnlich wie die Wüstenxhul teils als Nomaden und teils als Wüstenräuber ihr Dasein fristen. Im äußersten Süden der Wüste beansprucht die Freistadt Yal-Kalabeth einen schmalen Streifen Sand und Geröll.

Es heißt, die Wüste Lath sei nicht auf natürlichem Wege entstanden, sondern ein düsterer Gott würde dem Land kontinuierlich Lebensenergie entziehen und zur toten Wüste werden lässt. Zur Zeit des Kataklysmus soll das Gebiet der heutigen Wüste eine einzige Grasebene gewesen sein, über die Herden von Dreihörnern und Stegosauriern zogen und die Nomadenvölker der Xhul reich und satt waren. Doch das Klima begann, sich zu ändern und das Land begann zu sterben. Legenden der Xhul zufolge werden diese Zeiten wiederkehren, wenn ihre Göttin Janga-Rumata aus ihrem Kerker befreit und der dunkle Gott besiegt ist. Unter der Wüste gibt es enorme fossile Wasservorkommen, die jedoch zu tief liegen um dem Leben an der Oberfläche etwas zu bringen. Teruldan lebt davon, dieses Wasser an die Oberfläche zu pumpen.



Das Dreistromland

Das Dreistromland gilt neben dem Blühenden Halbmond als die Kornkammer des südlichen Rieslandes. Das mediterrane Klima ist dank einer steten Brise vom nahen Meer angenehm warm, nicht zu heiß und nicht zu kalt. Obwohl der Sommer drückend heiß werden kann, gibt es genügend Bäume die Schatten spenden und kleine, klare Bäche mit kühlem Wasser. Im Winter fällt niemals Schnee, dafür aber ein heftiger Regen, der von den Einheimischen "Craesoon" genannt wird. Eigentlich ist der Boden des inneren Dreistromlandes hart, steinig und mager, doch trotzdem wachsen saftige grüne Wälder, denn die drei großen Flüsse, die vor Shahanas Toren das Land durchziehen, der Kree, der Darces und der Shan, treten jedes Jahr nach dem Craesoon regelmäßig über die Ufer und überschwemmen das Land mit fruchtbarem Schlamm. Dank der drei Flüsse ist das Küstengebiet des Dreistromlandes ein dicht wuchernder Mangrovensumpf, der zahlreichen Wasserechsen, Amphibien und anderen Tieren Heimstadt bietet. Nicht nur die Pflanzen, sondern auch das Tierreich profitiert von diesen günstigen Umständen. Unzählige Arten von Vögeln und kleinen Flugechsen leben in den Bäumen, während auf dem Boden darunter friedlich kleinere Saurier und etliche andere Wildsorten weiden. Das gefährlichste Raubtier des Inlandes ist der gefürchtete Shahana-Tiger, dem jährlich etliche Menschen zum Opfer fallen. Die kleinen Rudel von Raptoren, die durch die Wälder streifen sind allerdings, entgegen aller Legenden, für Menschen weitgehend harmlos, lassen sie sich doch leicht mit Steinwürfen vertreiben. Einige Bauern halten sich sogar zahme Raptoren als Wachtiere. Die Taktik mit den Steinwürfen haben sich auch die vielen Lemuren und Hutaaffen zur Gewohnheit gemacht, die in den Baumkronen dichter Wälder leben. In den immerfeuchten Sümpfen wird es etwas gefährlicher, denn hier wimmelt es geradezu von Alligatoren, Wasserschlängen und kleineren Mosasauriern. Entlang dieser Flüsse wird das Land für riesländische Verhältnisse intensiv bearbeitet und alle paar Meilen finden sich kleine Bauerndörfer aus hölzernen Pfahlhäusern. Diese Bauweise hat sich bewährt, denn die immer wieder sanft über die Ufer tretenden Ströme können den Dörfern so kaum etwas anhaben und auch die ausgedehnten Mangrovensümpfe im Delta der drei Ströme können so mit Leichtigkeit besiedelt werden. Eine Vielzahl verschiedenster Feldfrüchte lässt sich hier anbauen. Vor allem Reis wird in den feuchten Auen des Dreistromlandes angepflanzt. Etwas weiter weg von den Ufern findet man Weizenfelder. Darüber hinaus unterhält jedes Dorf diverse Obst- und Gemüsefelder, wobei vor allem Kokospalmen, Tomaten und Zitrusfrüchte gut gedeihen. Die Erträge würden hervorragend ausreichen um den Dörflern ein gutes Leben zu ermöglichen. Unglücklicherweise wandert der überwiegende Teil der Ernteerträge in die Kornkammern des großen Shahana und die Dörfler haben kaum etwas von den Früchten ihrer Arbeit.

Die Bewohner dieser Dörfer sind vor allem Parnhai, die erst vor kurzem aus dem Sklavenstand befreit und zu freien Bauern erhoben wurden. Zu verdanken haben sie das ihrem

Sultan, Arkamin dem Herrscher von Shahana. Doch diese "Befreiung" ist im Grunde kaum etwas anderes als eine Propagandalüge, denn die Steuersätze, die die Dörfer an Shahana zahlen müssen sind erdrückend und die Soldaten, von denen die Steuereintreiber begleitet werden verhalten sich nicht wesentlich besser als die Aufseher, die hier noch vor wenigen Jahren die Peitschen schlangen. Die Dörfer in unmittelbarer Nähe der Stadt sind überwiegend sanskitarisch geprägt und bestehen aus weiß getünchten Lehmhäusern. Sanskitaren und Parnhai leben hier im Grunde recht ähnlich, doch gibt es zahlreiche Spannungen zwischen beiden Bevölkerungsgruppen. Als die Parnhai noch Sklaven waren, lag das Land in der Hand weniger Großgrundbesitzer, die nun mit erheblich weniger da stehen. Unter den zornigen Sanskitaren hat sich eine finstere Geheimbruderschaft formiert, die "Loge des reinen Blutes", die immer öfter rassistisch motivierte und blutige Übergriffe gegen Parnhai verübt. Entfernt man sich vom Delta der großen Flüsse und begibt sich in die Hochebenen im zentralen Dreistromland, ändert sich das Bild. Hier ist der Boden weit weniger fruchtbar und wesentlich trockener. In den Wäldern dieses garstigen Landstriches kommt es in besonders heißen Sommern oft zu Waldbränden. Die Besiedlung wird hier schlagartig dünner. Trotzdem finden sich auch hier noch einige Bauerndörfer, die auf den Hügeln des Hochlandes Wein und Oliven anbauen. Auch Schaf- und Kleinsaurierzucht sind verbreitet. Die Leute, die hier leben sind überwiegend Parnhai gemischt mit einigen Irrogoliten. Da oftmals Ungeheuer oder räuberische Barbaren über die Berge in das reiche Dreistromland kommen um hier reiche Beute zu machen, gibt es im Norden kaum ein Dorf ohne Palisadenbefestigung. Politisch gehört auch dieses Gebiet zu Shahana, doch der lange Arm Arkamins scheint nur mit Mühe in die Hochebenen zu reichen. Zwar zahlen die Bauern ihre Steuern, aber es kam schon öfters vor, dass ein Steuereintreiber auf der Rundreise über die Hochebenen spurlos verschwand.

Das liegt zum Teil an den Gesetzlosen, die sich mit Vorliebe in die Wälder der Hochebenen flüchten und dort kleine, verschworene Gemeinschaften bilden. Die meisten dieser Flüchtlinge sind übelster Abschaum, aber nicht alle Gesetzlosen sind tatsächlich Kriminelle. Arkamins brutales Rechtssystem produziert auch eine Menge zu unrecht Verurteilter von denen sich einige ebenfalls in den Norden abgesetzt haben. Überall im Dreistromland kursieren Geschichten über Banden heldenhafter Gesetzloser, die von den Reichen stehlen, den Armen geben und dort für Gerechtigkeit sorgen wo Arkamins Magistrate und die gefürchtete Stadtgarde der Kshatria Elend und Verzweiflung über die Menschen gebracht haben. Die meisten dieser Geschichten sind natürlich blanke Märchen, aber ein Körnchen Wahrheit scheinen sie zu beinhalten. Zumindest hat Arkamin selbst das Erzählen solcher "Volksverhetzungen" unter schwere Strafe gestellt. In Shahana selbst traut sich mittlerweile auch niemand mehr, es zu tun - aber in den Tavernen der abgelegeneren Dörfer machen die Räubergeschichten weiter fröhlich die Runde. Je weiter man sich in Richtung des Yal-Hamat-Gebirges bewegt, desto wilder wird das Land und umso mehr Feuchtigkeit liegt auch wieder in der Luft, denn im Yal-Hamat-Gebirge entspringen die drei





Flüsse einem feuchtwarmen Hochmoor in dem ein regelrechter Urwald aus Mangroven und Schaltelhalmen wuchert.

Shahana – Das Juwel des Südens

Mit Recht wähnt sich Sultan Arkamin IV von Shahana als mächtigster Mann der sanskitarischen Welt. Seine Hafenstadt hat in den letzten Jahren seiner Herrschaft einen immensen Machtzuwachs verzeichnen können. Seit der gelungenen Unterwerfung des Dreistromlandes regiert Arkamin IV. eines der größten unter einer Krone vereinten Territorien in Raks-hazar. Die Stadt Shahana hat von der Unterdrückung des Dreistromlandes nur profitieren können. Die Häuser Shahanas sind in einem relativ guten Zustand, die Bewohner der Stadt machen, trotz des Umstandes, dass viele von ihnen bettelarm sind, einen relativ gut ernährten Eindruck und in den meisten zentralen Stadtteilen herrscht eine, für eine sanskitarische Stadt, ungewöhnliche Ordnung. Aber der Eindruck eines glücklichen Volkes täuscht gewaltig. Die Stadtbevölkerung leidet nur nicht so offensichtlich wie die unterworfenen Bewohner des Dreistromlandes. Arkamin ist besessen davon, der Korruption und dem Chaos innerhalb der sanskitarischen Gesellschaft ein Ende zu machen und ein neues Großreich zu errichten. Die Bekämpfung von Korruption ist sicherlich ein edles Ziel, doch Arkamins Methoden sind mit Sicherheit alles andere als edelmütig. Schon kurz nach seiner Krönungszeremonie stellte der Sultan eine Liste mit so genannten „Staatsgefährdenden Elementen“

auf, die seine Stadtwache sofort und ohne weitere Verhandlung in die Kerker des Palastes verschleppte. Die Glücklichen von ihnen wurden sofort getötet, die anderen mussten vor ihrem Tod oft tage- oder wochenlange Folter über sich ergehen lassen, weil Arkamins Folterknechte „die Wahrheit“ von ihnen erfahren wollten. Binnen weniger Monate war der alte Adel Shahanas so gut wie ausgelöscht und durch Günstlinge Arkamins ersetzt worden. Als ein solcher Günstling lebt

man in Shahana nicht schlecht. Im Grunde kann man sich, von Hurerei über Drogensucht bis zum Pflegen diverser Seilschaften, all die dekadenten Annehmlichkeiten leisten, denen vorher der alte Adel gefrönt hat. Nur eines darf nie aufkommen: Der leiseste Zweifel an der Loyalität zum Sultan. In diesem Fall verschwindet man schneller im Folterkeller als eine einzelne Schneeflocke in den Nebelseen. Der Sultan hat erfolgreich begonnen, den Staat von Shahana nach seinen Ideen zu reformieren. Anstelle der alten Palastgarde hat Arkamin die „Kshatryia“ ins Leben gerufen. Eine Kaste von Kriegerern, die Arkamin und seiner neuen Staatsdoktrin fanatisch ergeben sind. Wo immer sich offener Widerstand gegen den Sultan regt, schlagen die Kshatryia mit unvorstellbarer Grausamkeit zu und ersticken jede Gegenwehr im Keim. Allerdings setzt Arkamin die Kshatryia nur sehr selten innerhalb von Shahana ein. Die hauptsächlichen Opfer von Arkamins

Spezialtruppen sind die Dreistromländer. In Shahana selbst verfügt Arkamin über ein wesentlich subtileres Mittel der Unterdrückung. Offiziell existiert keine Organisation mit dem Namen

„Tugendhafte Wächter der Ordnung“ in Shahana und selbst auf die bloße Erwähnung dieses Namens steht eine grausame Bestrafung. Doch in Wahrheit kennt in Shahana jeder diesen Namen – den Namen von Arkamins persönlicher Geheimpolizei. Niemand weiß wo sich die Spitzel der Geheimpolizei verbergen und kaum einer wagt es noch, seinem Nachbarn zu trauen. Die Tugendhaften Wächter honorieren Denunziantentum fast immer mit einer anständigen monetären Belohnung und nehmen grundsätzlich jede noch so absurde Anschuldigung tödlich ernst. Die Opfer der Geheimpolizei verschwinden zumeist spurlos über Nacht und werden in den meisten Fällen niemals wieder gesehen. Manchmal tauchen einige Verhaftete wieder auf – mit den Spuren grausiger Folter und mit herausgeschnittener Zunge. Wieder anderen ist ein Ende in der städtischen Arena zugebracht. Arkamin und



seine Günstlinge lieben Kampfdarbietungen und exotische Tiere. Gefangene werden oft in der Arena an wilde Saurier verfüttert oder dienen den Kshatryia als Übungsobjekte. All diese rigorosen staatsterroristischen Maßnahmen führen natürlich nicht zu einer Verminderung der Korruption. Viele Beamten und Geheimpolizisten nehmen nur zu gerne Bestechungsgelder entgegen. Letztere verhaften den großzügigen Spender jedoch wenig später und kassieren zusätzlich noch die Erfolgsprämie. Viele Bürger Shahanas haben sich mit der Situation

arrangiert und leben lieber als rückgratlose Ja-Sager anstatt eines Nachts spurlos zu verschwinden. Eine beträchtliche Anzahl von Bürgern hält Arkamin sogar für einen guten Sultan. Immerhin wurde Shahana durch ihn groß und mächtig und er hat die Barriere zwischen Adel und Normalsterblichen eingerissen. Unter Arkamin kommt es nicht mehr darauf an, als was man geboren wurde, sondern was man für seinen Sultan tut. Die Kshatryia rekrutieren selbst aus den Ärmsten der Armen neue Krieger. Und der sich durch genug Pflichtbewusstsein (und Grausamkeit gegenüber den Feinden des Sultans) auszeichnet, kann hoch aufsteigen, egal aus welcher Schicht der Gesellschaft er kam. (Im Gegenzug dazu sind selbst die Reichen und Mächtigen Shahanas nicht vor den Tugendhaften Wächtern sicher). Nach Außen hin gibt sich Arkamin selbst gerne den Anschein eines Wohltäters und Förderers der Künste. Der öffentliche Staatskult zu Ehren des Beamtenaspektes von Amazth erweckt den Anschein, als wären Ordnung, Gerechtigkeit und Tugend wichtige ideelle Werte in Shahana. Außerdem unterstützt Arkamin den neuen Ishma-Peraine-Kult, weil er hierin eine Möglichkeit sieht, möglicherweise aufrührerische Bauern ruhig zu stellen. Es wundert wohl kaum, dass die Priester der Ishma-Peraine in Shahana von der Obrigkeit vorgegeben bekommen, was sie in ihren Missionstempeln predigen sollen. Monatlich finanziert der Sultan großzügige Armenspeisungen, die nicht nur für gutes Ansehen sorgen, sondern auch noch zur Rekrutierung von Spitzeln verwendet werden. Darüber hinaus hat er einen öffentlichen Stadtpark anlegen lassen, der allen Bewohnern der Stadt offen steht. Leute, die Shahana nur kurz besuchen, sich nichts zuschulden kommen lassen und nicht allzu genau hinschauen, könnten Shahana tatsächlich für einen angenehmen Ort halten – wenn man die Fassade jedoch erst einmal durchschaut hat, stechen

die Misstöne nur umso greller ins Auge. Die schwimmende Festung von Shahana ist vollkommen

intakt und in perfektem Zustand. Allerdings wurde sie seit knapp hundertfünfzig Jahren nicht mehr benutzt. Da Shahanas militärische Interessen ohnehin eher in Richtung Inland gehen und die drei Flüsse des Dreistromlandes allesamt zu flach sind, um den Einsatz der schwimmenden Festung zu ermöglichen ist sie für die derzeitigen Unternehmungen sowieso nutzlos. Sultan Arkamin verwendet sie hauptsächlich für Empfänge oder als schwimmendes Lustschloss. In Zeiten in denen er genug von seinen Regierungsgeschäften hat, lässt er die schwimmende Festung einfach ein bis zwei Meilen auf die offene See fahren und erholt sich dort ein paar Tage. Shahanas schwimmender Palast gleicht daher weniger einer giganti-

schen Kriegsmaschine, sondern einem schwimmenden Blumenarten. Schon Arkamins Großvater hat diesbezügliche Umgestaltungen veranlasst.

Wie die Festung von Shahana bewaffnet ist, ist unbekannt. Gerüchte sprechen von einer magischen Linsenkonstruktion, die das Ziel mit sengenden Lichtstrahlen vernichtet - aber das sind nur Vermutungen.

Meisterinformation:

Der Clan der Al'Bukas gehört zu großen Teilen dem ratenhaften Formwandlervolk der Skeltin an, und ist weitaus zahlreicher als selbst Arkamin bewusst ist, sowie auch ihm die Natur des Clans bisher verborgen blieb. Zwar wissen Arkamin und viele Kshatryia von den weiten Katakombensystemen unter der Stadt, da sie durch dieses, und nicht durch Zauberei, einst in die Stadt gelangten. Das sich dort auch viele von Mirmets Gefolgsleuten aufhalten ist ebenfalls bekannt- doch hält man sie für eine simple Bettlergilde, die man mit Gold zufriedenstellen kann. Er ahnt nicht, das Mirmets "Blutsbrüder" auch schon seit Jahrhunderten in Shahana hausen..

Der Fluss Kree – Die Lebensader von Arkamins Imperium

Im Einzugsbereich des Stadtsultanates herrscht für riesländische Verhältnisse Recht und Ordnung, und das, obwohl durch die Expansionspläne des Sultans die traditionellen regionalen Machtgefüge aufgelöst wurden. Viele der sanskitarischen Siedlungen wurden um die Relikte des marhynianischen Imperiums herum errichtet, vor allem die Trutztürme der Altvorderen sind durch ihre titanischen Abmessungen bei den Kriegsfürsten als sichere und repräsentative Residenzen beliebt – oder waren es, denn heutzutage befinden sich dort meist die Hauptquartiere der Kshatria Kommandos aus Shahana. Vier Tagesreisen stromaufwärts befindet sich Suфра Khree, oder Arkimstolz, wie es seit einiger Zeit genannt werden soll. Einstmals Hauptstadt eines unabhängigen Emirats und größter Konkurrent Shahanas ist Arkimstolz heute loyaler Vasall Stadtsultanates. Statthalter Mirmet Al'Buka I, der einem fetten haarigen Gnom in prunkvollen Gewändern gleicht, hatte maßgeblich Anteil am Fall der Stadt vor den Truppen Arkamins. Er hat – wie man sich hinter vorgehaltener Hand erzählt – die Streitkräfte Arkamins durch die mächtigen Stadtmauer hindurchgezaubert. Mirmet Al'Buka der Erste scheint wenige persönliche Ambitionen abseits seiner Prunk- und Fresssucht zu haben, sieht man einmal davon ab seine Vettern mit Ämtern zu beschenken und Zweifeln an der "edlen Abstammung" seiner Familie kurzerhand an die Folterknechte Arkamins zu übergeben. Dieser lässt ihm auch relativ freie Hand was die Regierungsgeschäfte angeht, da es in Mirmets wie in Arkamins Interesse ist das Suфра Khree – bzw. Arkimstolz- ein zahnloser Löwe unter der Gewalt Shahanas bleibt. Weitaus schwieriger zu kontrollieren ist das Dreistromland nördlich des Shah Krees. Große Teile der sumpfigen Marschlandschaft des Shahanabeckens ist



zwar durch ständig erweiterte Knüppeldämme schon zugänglich gemacht worden, doch neben den unbekannten Bestien in den Tiefen der Sümpfe leben hier auch unbeugsame Sumpfläuferstämme, deren regelmäßige Sabotageakte gegen die Erschließungsbemühungen des Sultans das Gebiet zu einem ständig schwelenden Konfliktherd werden ließen. Die Kshatriyakommandos dieser Gegend agieren meist nervös und gehören wohl zu den härtesten Schlächtern die Arkamins Heer zu bieten hat. Auf das Anraten des orakelnden Riesen von Muchkalep geht Arkamin IV nun zu einer neuen Taktik über: anstatt die Sumpfstämme zu besiegen versucht er nun, den Sumpf selbst zu besiegen. Ein großangelegtes Entwässerungsprojekt soll die Marschen für die Bauern Shahanas nutzbar machen, die unter hohen Blutzoll dem Sumpf abgetrozteten Flecken werden mit viel öffentlichen Popanz an treue Anhänger vergeben. Arkamin IV konnte so tatsächlich einige weniger Ignorante Adlige von seinen edlen Anliegen und dem Können seiner Baumeister überzeugen – das er lediglich alte marhynische Kanalisationssysteme freilegen lässt verschweigt man natürlich.

Meisterinformation:

Die alten Gräben der Marhynier, die der Sultan freilegen lässt, waren schon vor Urzeiten in Gebrauch, allerdings dienten sie dazumal nicht der Entwässerung. Vielmehr handelt es sich bei ihnen um eine riesige magische Lebendfalle, die zum einen Bestien anlocken sollte und mit ihrem labyrinthartigen Aufbau diese solange verwirren sollte, bis man sie unter Kontrolle bringen konnte. Die marhynischen Reliefs mit ihren Bann und Schutzformeln lässt Sultan Arkamin IV mit leichtfertiger Unwissenheit entfernen, um die Anlage als Werk seiner Baumeister ausgeben zu können. Eine ähnliche Anlage lässt sich auch in der Wüste Lath finden, dort allerdings auf Basilisken spezialisiert. Magische Analyse/Wirkung: Ähnlichkeiten zu Bastruban Bann und Kröte Echse Schuppenleib sowie Humuselementare invokationen, verwebt mit unbekannten Portalen (Quellen) der Kraft. Es handelt sich dabei um ein Konglomerat aus verschiedenen Einzelverzauberungen und Zaubersymbolen, deren einzelne Teilfunktionen auch unabhängig von der Gesamtheit wirken können. Latent Magisch, aktivieren Astralschübe (so auch Hellsichtszauber) immer wieder Teile der Anlage.

Um die Blutsee herum

Yal-Mordai – In den Krallen des Hexersultans

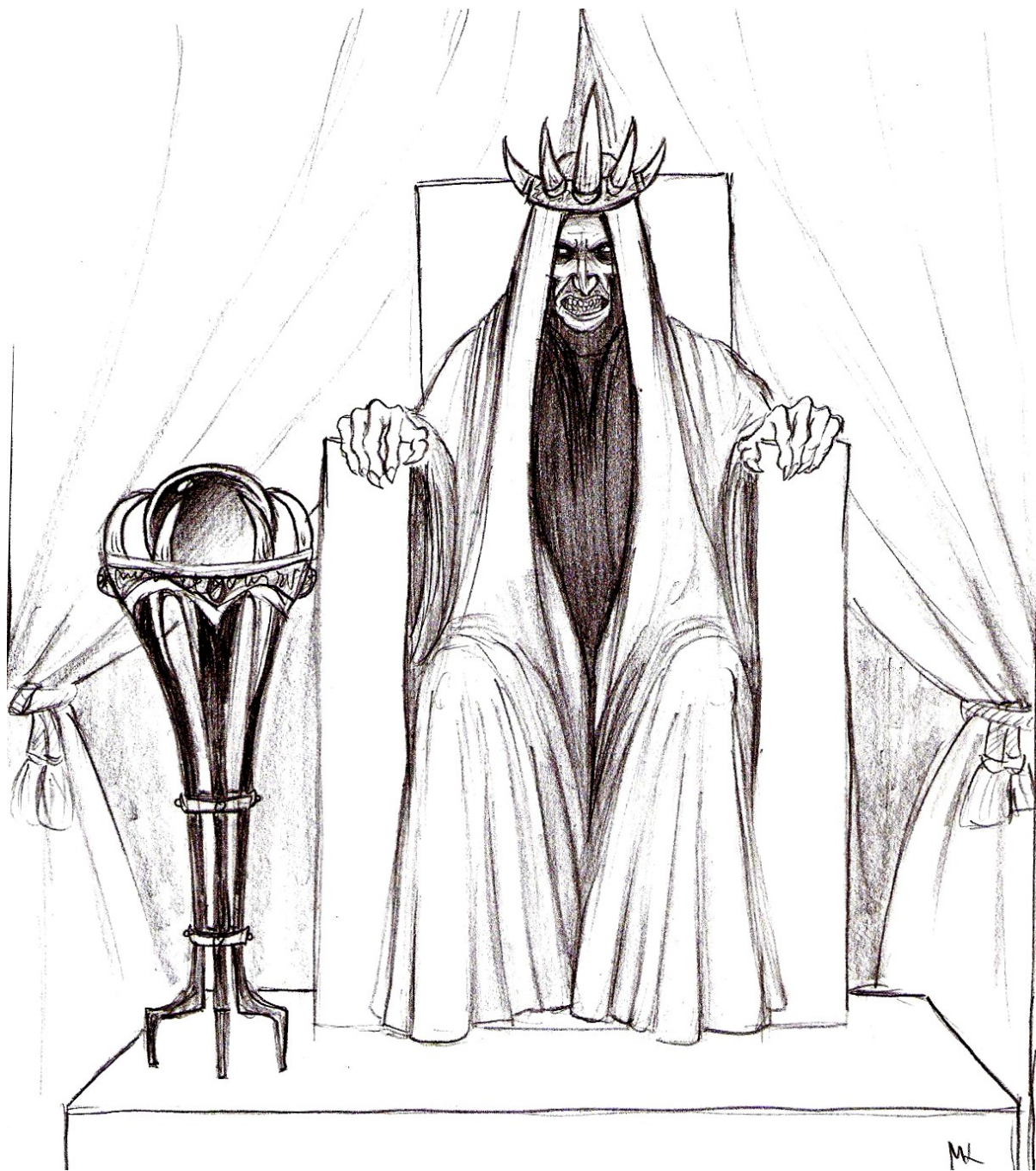
Zwischen den steilen Klippen der Blutsee, in einer seichten Bucht gelegen, ist das Stadtsultanat Yal-Mordai eine der grö-

ßen Seemächte Rieslandes. Die Galeeren aus Yal-Mordai zählen zu den schnellsten Wasserfahrzeugen in der Blutsee und dem Gelben Meer. Einstmals beherrschte Yal-Mordai fast die gesamte Küste der Blutsee, doch diese Tage waren gezählt als der skrupellose Sultan Al-Hrastor die Macht ergriff. Das stolze Yal-Mordai liegt danieder, die hohen Türme und Minarette verfallen und dem Volk geht es noch dreckiger als sonst. Nur Soldaten und Hexer sind in dieser Stadt des Verfalls einigermaßen gut dran. Die ehemalige Kolonie Yal-Kalabeth ist autonom und einer der ärgsten Feinde geworden, die ehemals verbündeten Ipexco sind ebenfalls abspenstig und wirklich bedrohlich wird die wachsende Feindschaft zum mächtigen Shahana. Yal-Mordai ist an allen Seiten von Feinden umgeben. Al-Hrastor zählt zu den mächtigsten Magiern des Rieslandes und kann auf über 400 Jahre praktische Erfahrung mit okkultem Wissen zurückgreifen. Man hält ihn gemeinhin für den absoluten Meister in Hexerei und verdorbener, schwarzer Alchimie. Das Lebenselixier, dass ihn so lange am Leben hält hat jedoch zwei Nachteile. Erstens verhilft es nicht zu ewiger Jugend, so das Al-Hrastor mittlerweile aussieht, wie ein mit unglaublich faltiger Haut überzogenes Skelett und zweitens braucht man immer mehr davon, je länger man es verwendet. Wie auch die Städte Ribukan und Shahana verfügt Yal-Mordai über ein bemerkenswertes Artefakt aus der Zeit des antiken Rakshazar: eine schwimmende Festung. Der Hexersultan benutzt die Festung nur zu gern für Seeschlachten und Angriffe. Da auch die schwimmenden Festungen keinesfalls unbesiegbar sind, hat Al-Hrastor bereits umfassende "Reparaturen" an seiner Festung durchführen lassen müssen. Daher wirkt die Festung Yal-Mordais im Vergleich zu den anderen beiden Seefestungen in sanskitarischer Hand seltsam primitiv und geflickschustert. Al-Hrastors Festung verfügt über keine große Primärwaffe. Um anzugreifen, verwendet die Besatzung Steinschleudern auf den vier Ecktürmen oder es werden Bogenschützen auf der Festungsmauer postiert.

Yal-Kalabeth – Das Fanal der Freiheit

„Yal-Kalabeth, die Strahlende“ und „Yal-Kalabeth, die Glorreiche“ wird die Stadt oft genannt. Dabei ist Yal-Kalabeth eines der kleineren Stadtsultanate und nicht eben das, was man reich nennen würde. Dafür ist diese Stadt allerdings in anderer Hinsicht einer der wenigen Lichtblicke Rakshazars. Ursprünglich war Yal-Kalabeth eine von den Herrschern Yal-Mordais gegründete Kolonie. Daher sucht man große und fantastische Bauwerke des alten Rakshazar in Yal-Kalabeth vergebens. Der Palast der Prinzessin ist zwar auch groß und relativ prunkvoll, aber erst 500 Jahre alt und etwas primitiver als vergleichbare Bauwerke. Yal-Kalabeth erklärte sich vor etwa 350 Jahren unabhängig von Yal-Mordai, weil der damals junge Sultan Al-Hrastor nach Meinung der Fürsten von Yal-Kalabeth unrechtmäßig an die Macht gekommen war. Lange konnte sich Yal-Kalabeth gegen die Eroberungsversuche von Yal-Mordai zur Wehr setzen. Aber vor 10 Jahren schafften es die Truppen des unsterblichen Hexersultans, Yal-Kalabeth zu besetzen. Die gesamte Königsfamilie wurde scheinbar austra-





diert und das Volk von Yal-Kalabeth musste furchtbar bluten. Doch das Schicksal meinte es gut mit der Stadt. Die damals vierjährige, jüngste Tochter des rechtmäßigen Sultans von Yal-Kalabeth war von einem redlichen Priester der Göttin Ishma versteckt worden und – noch gravierender: In dieser Stunde der Not betrat eine Gruppe wagemutiger Abenteurer die Stadt. Eigentlich waren die vier Recken nur auf der Suche nach einer Bleibe für die Nacht und etwas zu Essen. Aber bald schon fanden sie sich verstrickt im Kampf der geheimen Widerstandsbewegung gegen die finsternen Schergen des Hexersultans wieder. Mit der tatkräftigen Unterstützung der vier Helden gelang ein Jahr später die Revolution gegen die Besatzer. Mit Verstärkung konnten die Handlanger des Hexersultans nicht mehr rechnen, da dieser seine gierigen Finger schon nach dem Dreistromland ausgestreckt hatte und der

drohende Krieg gegen das mächtige Shahana alle Ressourcen verschlang. Sultan Al-Hrator sitzt seither in der Zwickmühle. Zu gern würde er Yal-Kalabeth abermals erobern, doch sollte er an der Grenze zum Dreistromland jemals Schwäche zeigen, wird die Armee von Shahana zuschlagen. In Yal-Kalabeth regiert nun die mittlerweile vierzehnjährige Prinzessin Nagisha. Noch immer wird sie von den vier Helden beraten, die ihr nun treu als Wesire dienen. Diese vier Helden sind Garothai, der edelmütige Ork aus Jiktistan, der seither die Armee von Yal-Kalabeth befehligt; Bruder Iapetus, der weise Mönch aus dem fernen Lande Aventurien, der einer Göttin namens Peraine dient; Mandora, die lebenslustige broktharische Kämpferin aus dem, hohen Norden und Lox'Shan, der zauberkräftige Nagah-Strategone, der mit seinem Wissen der Hexerbrut von Al-Hrator im geistigen Duell gegenüber trat.



Momentan scheint es so, als würden die Dinge hier in Yal-Kalabeth tatsächlich bergauf gehen. Iapetus ist der Meinung, dass die Stadtgöttin Ishma mit seiner Peraine identisch ist und hat einen neuen Kult nach aventurischem Vorbild aufgezogen. Tatsächlich scheint die Verehrung der neuen Ishma-Peraine etwa zu bringen, denn von Jahr zu Jahr werden die kargen Ernten etwas besser. Unter Lox'Shans Aufsicht wird in den Gerichten der Stadt nunmehr tatsächlich Recht gesprochen und Garothais strategisches Geschick sowie Mandoras inspirierende Kampfkünste halten die Schergen des Hexersultans und die wilden Ipexco von der Stadt fern. Die kleine Nagisha selbst scheint sich ebenfalls zu einer geschickten und weisen Monarchin zu entwickeln. Das Versprechen von Freiheit und Gerechtigkeit lockt viele nach Yal-Kalabeth. Entlaufene Sklaven, hungernde Bauern, Kriegsflüchtlinge und zerlumppte Wüstenbewohner - sie alle suchen ihr Glück in dieser Bastion der Hoffnung. Aber es sind viel zu viele, die nach Yal-Kalabeth kommen. Vor den Toren der Stadt gibt es ein riesiges, aus Zelten und Hütten bestehendes Flüchtlingslager. Neben den armen Flüchtlingen versammelt sich auch eine beträchtliche Menge menschlicher Abschaum in dieser Stadt vor der Stadt. Die Kriminalität hier lässt sich kaum unter Kontrolle halten und Seuchen drohen stets, sich auszubreiten. Aber wenigstens ist noch genug Nahrung für alle da und dem Freigelassenen-Heer von Yal-Kalabeth gehen niemals die Freiwilligen aus.

Die ribukanische Halbinsel

Die mit Dschungeln bewachsene Halbinsel im Südosten Rakshazars teilen sich die Völker der Nagah und Ipexco. Letztere sind ein kriegerisches Menschevolk, welches seinem Gott Sumacoatl alles Blut dieser Welt opfern will um ihn zu heilen - die Nagah hingegen ein kleines Echsenvolk mit ungewöhnlichen magischen Begabungen und einer tief verwurzelten Religion und dem Glauben an die Weisheit - was nicht bedeutet, dass sie ungefährlich wären...

Das Tal der Tempel

Beherrschten die Ipexco einst fast die gesamte Halbinsel von Ribukan, so wurden sie mit den Jahren durch die Sanskitaren immer weiter zurück gedrängt. Nur in einem großen Dschungeltal, welches im Norden und im Süden durch mächtige Regengebirge flankiert wird, konnten sich die Ipexco halten. Alle Versuche der Sanskitaren auch noch dieses Rückzugsgebiet zu erobern schlugen fehl und nur wenigen Invasoren gelang die Flucht aus dem Dschungel. Dieses Tal ist den Ipexco heilig und sie verteidigen es verbissen gegen jeden Eindringling, denn in ihm verborgen liegen die großen Tempelstädte der Ipexco, weshalb sie es selber das Tal der Tempel nennen. Das Tal selber ist einerseits

durch den dichten Dschungel nur schwer zugänglich und nur wenige, verborgene Trampelfade erleichtern das Vorankommen. Doch die Gebiete um die großen Städte wurden über Jahrhunderte gerodet und für die Landwirtschaft nutzbar gemacht, so entstanden große Ebenen, die heute nahezu frei von Vegetation sind. Straßen gibt es nur in und in der direkten Umgebung der Stadtzentren. Innerhalb des Dschungels existieren auch noch ausgedehnte Sumpfbereiche, die für nicht Geländekundige oft zur tödlichen Falle werden. Neben dieser ausgedehnten und dichten Vegetation ist das Tal von einer Vielzahl von Tierarten bewohnt und wenn der Dschungel morgens zum Leben erwacht und sich die Nebelschwaden der Nacht verflüchtigt haben, beginnen die Bewohner des Dschungels ihr ohrenbetäubendes Konzert.

Die Regengebirge

Die Regenberge bilden die natürlichen Barrieren zum Tal der Tempel. Im Süden sowie im Norden türmen sie sich auf. Die steilen Hänge der Gebirge sind nahezu permanent in Nebel gehüllt und nur wenige verschlungene Wege führen hinein. Das gesamte Bergmassiv ist von dichter Vegetation überwuchert und selbst oberhalb der Baumgrenze bedecken Moose und Flechten den Fels. Hier und dort stürzen die Wassermassen eines Gebirgsflusses mehrere hundert Meter in die Tiefe und zwischen den Felsnadeln kann man hin und wieder malerische und von der Vegetation verborgene Bergseen ausmachen.

Die Gebirge sind nur durch schmale Pässe zu überwinden und selbst diese Wege sind zum Teil derart steil, dass ein Überqueren der Pässe an Selbstmord zu grenzen scheint. Nur im südlichen Gebirge gibt es eine größere Passage ins Tal der Tempel. Diese führt über eine Hochebene und wäre die ideale

Route in das Tal, wenn die Ipexco nicht hier eine ihrer wehrhaftesten Städte errichtet hätten, Kamilinaxo. Die Erde der Hochebene ist von dunkelroter Farbe, die Priester erzählen, dass käme von dem vielen Blut, dass hier in unzähligen Schlachten vergossen wurde.

Die Küstengebiete

Im Westen grenzt das Tal der Tempel an die Blutsee und ans Gelbe Meer. Die Dichte Vegetation des Dschungels endet erst wenige Schritte vor den Stränden und wirkt vom Wasser aus betrachtet wie eine bedrohliche, dunkelgrüne Wand. Die Strände selber bestehen aus weißem Sand und gehen in die flachen, türkisblauen Küstengewässer über.

Korallenriffe, die erst knapp unter der Wasseroberfläche enden, lassen die Wellen weit vor der Küste brechen, so dass eine ungefährliche Küstenschiffahrt möglich ist und die Ipexco der Küstendörfer das reichhaltige Nahrungsangebot des Meeres problemlos nutzen



können.

Ribukan – Die geborstene Krone

Ribukan – einstmals stand dieser Name für die mächtigste aller Sanskitarenstädte. Aber diese Zeiten scheinen ein für allemal vorbei zu sein. Ribukan liegt günstig am Gelben Meer und ist ein Verkehrsknotenpunkt für diverse Handelsrouten. Früher einmal wurde der Handel

zwischen den jominischen Inseln und dem Festland fast ausschließlich über die Stadt Ribukan abgewickelt. Die Gebäude der Stadt schmiegen sich malerisch in die kleine Bucht von Ribu-Yassaf, die einen natürlichen Hafen bildet. Fische gibt es in den Gewässern vor Ribukan haufenweise und der schmale Landstreifen hinter der Stadt ist eines der wenigen Gebiete der ribukanischen Halbinsel, die intensiven Ackerbau erlauben. Überall sonst ist der Boden zu sumpfig, zu felsig oder fest in den Krallen des schlangenverseuchten Urwaldes. Ribukan könnte einer der wenigen wirklich angenehmen Orte

des Rieslandes sein, doch die Götter haben anders entschieden. Noch vor 10 Jahren, als Sultan Sabu-Amin aus dem edlen Hause der Djassamiden, über Ribukan herrschte, sahen die Dinge nicht schlecht aus. Die Stadt war reich und mächtig, die Geschäfte mit dem Inselvolk liefen gut und die starke Armee des Sultans hielt die blutrünstigen Ipexco hinter den Bergen, dort wo sie hingehörten. Sabu-Amins einzig größere Schwäche war die eigene Fleischeslust. Sein Harem war riesig und bot weit über 300 Nebenfrauen und Konkubinen Unterkunft. Eines Tages, kam es wie es kommen musste. In einer lauen Vollmondnacht waren plötzlich verzweifelte Klagerufe aus den Frauengemächern des Palastes zu hören. Der alte Sultan hatte sich

beim Liebesspiel überanstrengt. In den Armen seiner drei jüngsten und liebsten Konkubinen verschied er entkräftet. Nun aber, nach dem Tod des alten Sabu-Amin, brachen in Ribukan die Niederhöllen aus. Der Sultan hatte weit über 200 Kinder hinterlassen, von denen jeder Sohn theoretisch erbberechtigt war. Sabu-Amin hatte seinen Nachfolger zu Lebzeiten niemals bestimmen lassen und auch kein Testament hinterlassen. So kam es, dass knapp 100 Prinzen gleichermaßen Anspruch auf den Thron zu Ribukan erhoben. Zunächst wurde noch versucht, die Sache rechtlich zu klären, aber bald begann das Intrigieren

und Morden. Zuerst gab es hier und da einen kleinen Giftmord oder gedungene Meuchler drangen in die Gemächer des Opfers ein um es zu erdrosseln oder zu erdolchen. Die Situation wurde immer paranoider, bis die (mittlerweile nur noch 40) Prinzen beschlossen, nun mit allen Mitteln gegeneinander vorzugehen. Alle Prinzen

scharten kleine Söldnertruppen um sich und zogen gegen ihre Konkurrenten zu Felde. Dieser Zustand hat bis heute Bestand. Das einstmals mächtige Ribukan ist enthauptet, die Grenzverteidigung ist so gut wie nicht mehr vorhanden und viele Reisfelder liegen brach danieder. Zwar haben sich die Prinzen wenigstens dahingehend einigen können, dass die Stadt Ribukan selbst neutrales Gebiet ist, im Belagerungsfall auch gemeinsam verteidigt würde, aber dafür verläuft der Bürgerkrieg in den Sümpfen und Dschungeln der restlichen ribukanischen Halbinsel umso blutiger.

Da sich die einzelnen „Sultane“ kaum mehr um die äußeren Grenzen scheren, wundert es nicht, dass sich im Norden ein alter Feind wieder regt. Die Ipexco haben den Ribukanern die

Zeit der Unterdrückung nicht verziehen und üben nun grausame Rache an im Norden liegenden ribukanischen Dörfern.

Wer wirklich hinter dem ganzen Chaos in Ribukan steckt, ist unbekannt. Sicher ist nur, dass die Herrinnen der schwarzen Pagode von Angangkor, einer überwucherten Ruinenstadt im Süden der Halbinsel, wieder an Macht gewonnen haben. Die geheimnisvollen Nagah, sanskitarischen Legenden nach unsterbliche Chimärenwesen mit dem Oberkörper eines Menschen und dem Unterleib einer Kobra, werden von den Ribukanern von Alters her als Wunder wirkende

Orakel und Gesandte der Göttin H'Shesshivan verehrt. Heute suchen fast alle

Prinzen den Rat der Nagah und viele laufende Militäraktionen beruhen auf Strategien der Nagah. Was die Nagah mit ihren widersprüchlichen Prophezeiungen und Ratschlägen wirklich vorhaben, ist unbekannt. Die Prinzen sind auch viel zu sehr auf sich selbst konzentriert, um hinter den Intrigen der Nagah irgendeinen höheren Plan zu erkennen. Ein Schlüsselement im Krieg um Ribukan ist die

legendäre schwimmende Festung der Stadt. Die Sanskitaren verfügen nur über drei dieser wundersamen, steinernen Kriegsschiffe aus der Zeit der alten Marhynier. Ribukans Festung wurde stets als ultimatives Machtinstrument benutzt, um die Stadt unter Kontrolle zu halten. Nur Sabu-Amin der Weise

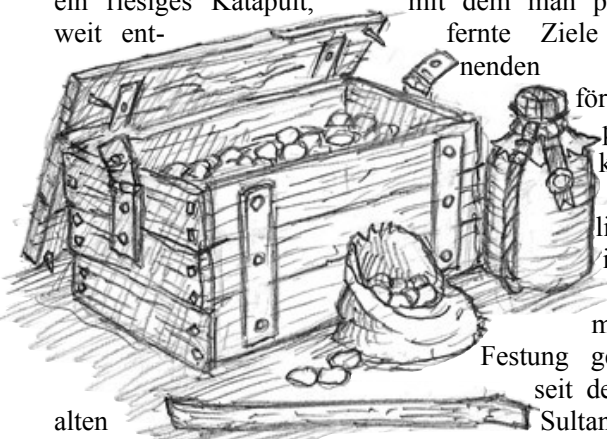


verzichtete darauf, die Elendsviertel seiner eigenen Stadt dann und wann einzuäschern. Auf dem höchsten Turm befindet sich ein riesiges Katapult, mit dem man präzise selbst weit ent-

fernte Ziele mit brennenden Feuerkugeln förmlich wegsprengen kann.

Unglücklicherweise ist die magische Krone, mit der die Festung gelenkt wird, seit dem Tode des

alten verstrittenen Erben fieberhaft nach dem Artefakt...
Sultans spurlos verschwunden. Seither suchen seine zer-



Inseln, Mythen und Legenden. Jenseits des verfluchten Kontinents

Die jominischen Inseln

Die jominischen Inseln sind die Heimat der Parnhai – dunkelhäutiger Menschen die hier die Vulkanshrate anbeten und größtenteils friedlich waren – was ihnen zum Verhängnis wurde, denn die Piraten und Sklavenjäger hielten reiche Ernte und die Parnhai sind nur noch auf wenigen Inseln die Herrscher, meist dienen diese paradiesischen Eilande als Piratenstützpunkte und Siedlungen sanskitarischer Flüchtlinge oder Exilanten aus dem fernen Reich Kithorra.

Namakari – die Stadt der Totenfürsten (Meisterinformation)

Namakari wurde, wie die anderen Städte der Sanskitaren auch, schon vor dem Kataklysmus von Wesen erbaut, die eindeutig keine Menschen waren, weshalb auch Namakari Dimensionen aufweist, die weit über das für Menschen übliche hinausgehen. Nach dem Kataklysmus verschwanden die Erbauer der Stadt spurlos. In Besitz genommen wurde die leerstehende Stadt schließlich von den tulamidischen Einwanderern - nur waren es im Fall Namakaris eine Gruppe von Anhängern der Magiermogule vom Gadang, welche die Stadt besiedelten, bevor sie sich im weiteren Verlauf der Geschichte mit den Ursanskritaren vermischten. Diese setzten natürlich ihr aus Aventurien bekanntes Wirken fort und nutzten trotz der verheerenden Auswirkungen des Kataklysmus weiterhin Magie in großem Umfang. Besonders der Tod faszinierte und

ängstigte sie zugleich. Die Namakari waren Meister der Nekromantie, die mit Hilfe von Abertausenden untoten Sklaven ihre Stadt am Laufen hielten, um sich selbst in dekadenten Orgien zu ergehen. Doch hatten sie schreckliche Furcht davor, nach dem Tod selbst zu einem der geistlosen Untoten in ewiger Knechtschaft zu werden. Rettung vor diesem Schicksal versprach eine Methode, das Leben endlos zu verlängern, deren genaue Art aber im Dunkel der Geschichte verloren ging. Sicher ist nur, dass sie dem Anwender ewige Jugend und Schönheit brachte und ihn immun für jeden natürlichen Tod machte, leider aber auch absolut unfruchtbar. Durch Gewalttaten, Kriege und Unglücksfälle starb nun die Bevölkerung Namakaris langsam aus, die immer weniger Überlebenden teilten die Reichtümer unter sich und lebten ihre Dekadenz weiterhin aus. Tausende von Untoten versorgten nur wenige Hundert Lebende. Schließlich brach unter diesen Überlebenden eine grauenhafte Krankheit aus, eine Form von Leibesfäule, die nur durch den Konsum des Fleisches intelligenter Lebewesen vorübergehend gestoppt werden konnte. Nun begannen die wenigen verbliebenen Einwohner gegenseitig übereinander herzufallen. Die Stadt befand sich in völliger Anarchie. Dies ist mittlerweile schon wieder hunderte Jahre her und seitdem hat man aus Namakari keine verlässlichen Mitteilungen mehr erhalten...

Die Gesellschaft Namakaris basierte auf einer strikten Trennung von magisch begabten Personen und dem Rest der Bevölkerung. Nur diejenigen, die in der Lage waren, die dienstbaren Untoten zu beschwören und unter ihren Willen zu zwingen, zählten überhaupt etwas in der Stadt. Für Nichtmagische war die einzige Chance, zu etwas Ansehen zu gelangen, der Dienst in den Garden der Stadt, welchen die Magier für unter ihrer Würde hielten. Was heute keinem mehr bekannt ist, ist die Tatsache, dass das Mittel zur Unsterblichkeit in Wirklichkeit nur magiebegabte Personen tatsächlich zum ewigen Leben verhelfen konnte. Personen, die nicht in der Lage waren zu zaubern konnte das Mittel zwar auch zusätzliche Jahrzehnte des Lebens schenken, aber früher oder später setzte bei ihnen die Alterung ein. Gleichzeitig schienen sie aber weniger anfällig für die Leibesfäule zu sein. Aufgrund dieser Tatsachen war es zunächst die gewöhnliche Stadtbevölkerung, die dem blutigen Kannibalismus zum Opfer fiel. Als die Herren der Stadt aber nicht einmal mehr vor den Angehörigen der Stadtgarde halt machten (sie glaubten sich durch ihre Untotenheere genügend geschützt), kam es zum offenen Kampf zwischen den Gardisten und den Untotenheeren der fleischgierigen Magierkaste. Schon bald erkannten die Gardisten ihre hoffnungslose Unterlegenheit gegenüber den durch jeden Gefallenen größer werdenden Heer der Untoten und sie verfluchten mit Hilfe der schwimmenden Festung Namakaris aufs offene Meer zu fliehen. Doch die Flucht glückte nicht, die Festung havarierte im Hafen und machte ihn völlig unpassierbar. Die Angehörigen der Stadtgarde wurden gestellt und geopfert. Doch auch ihr Fleisch reichte nicht aus, die Leibesfäule für immer aufzuhalten und so begannen die verbliebenen Magier, die durch den blockierten Hafen von der Außenwelt völlig abge-



schnitten waren, übereinander herzufallen.

Die Lage Namakaris ist heute außer bei wenigen Parnhai unbekannt und diejenigen, die überhaupt etwas über die Stadt wissen, halten sie für unbewohnt. Doch das ist falsch. Denn noch immer leben in der Stadt einige überlebende Magier, die durch Leibesfäule und Kannibalismus aber nur noch wenige menschliche Züge haben. Sie sind vom Überlebens- und Fresstrieb angetriebene Wilde, die nur noch rudimentäre Intelligenz aufweisen. Doch das macht sie nicht weniger gefährlich: sie sind äußerst aggressiv, wirken mächtige und kaum beherrschbare Magie und zeichnen sich dadurch aus, ihre verbliebene Intelligenz zu *äu?erst* verschlagenem Handeln einzusetzen. Auch Untote gibt es durchaus noch in Namakari – und viele von den Skeletten und Zombies, die durch die verfallenen Gassen schleichen, haben keinen Beherrscher mehr und greifen jeden an, der sich in ihre Nähe wagt. Ihre Zahl hat jedoch im Laufe der Jahrhunderte deutlich abgenommen, so dass es keine Untotenheere mehr sind, die Namakari unsicher machen. Neues Leben ist in der Stadt allerdings auch hinzugekommen: Ein Stamm der Parnhai unter der Führung einiger mächtiger Hexendoktoren hat sich im Gebiet des ehemaligen Hafens der Stadt angesiedelt, welcher fast vollständig unter Schlamm und trüben Wasser begraben liegt. Doch nicht nur das: Namakari ist auch der Ort, an dem tatsächlich das unter den Parnhai-Stämmen legendäre, mystische Haus Shesals liegt. Denn die Hexendoktoren haben sich in der gekenterten Schwimmenden Festung angesiedelt und aus ihr ein großes Heiligtums ihres Totenfürsten gemacht.

Die Stadt bestand einst aus zwei Vierteln, die jeweils von einer gewaltigen Mauer umgeben waren. Die Alte Stadt bildete das Zentrum, denjenigen Teil Namakaris, der bereits vor der Ankunft der Sanskitaren existierte. Aufgrund der Eigenheiten seiner ehemaligen Bewohner sind die Dimensionen der Architektur gigantisch. Da die Alte Stadt am Rand des Fluss-ales errichtet wurde, ist dieser Teil der Stadt zwar von den wild wuchernden Pflanzen der fruchtbaren Jominischen Inseln bewachsen, aber noch begehbar. Die jahrtausendalten Gebäude verfallen aber langsam und so muss man immer wieder über Trümmer und durch Ruinen steigen, um sich fortzubewegen. Auch Spuren der Auseinandersetzungen der letzten Jahre Namakaris sind überall zu sehen. Die größte Gefahr droht aber von den Untoten, die in den riesenhaften Gebäuden hausen und bei Nacht zum Vorschein kommen – und von ihren einstigen Beherrschern, den letzten überlebenden Totenbeschwörern von Namakari. Diese halten sich meist in der Nähe des einstigen Palastes auf, der in Form einer riesigen Säulenhalle auf dem höchsten Punkt der Stadt thront.

Die Neue Stadt bildeten einst die Viertel der Metropole, die von den Sanskitaren errichtet wurde, allerdings innerhalb einer gigantischen Mauer, die schon bei deren Ankunft existierte und die darauf schließen lässt, dass die vorherigen Bewohner die Stadt ebenfalls erweitern wollten, bevor sie verschwanden. Diese Viertel lagen nahe beim Fluss und waren schon immer durch Überschwemmungen bedroht. Das Kentern der Schwimmenden Festung, die ein Teil des Flussbetts blockiert und so den Fluss umleitete und das Ver-

schwinden von Menschen, welche dafür sorgen würden, dass die Stadt vor dem Sumpf bewahrt wurde, hat in den letzten Jahrhunderten dafür gesorgt, dass die Neue Stadt fast vollständig von Wasser und Sumpf verschlungen wurde. Nur gelegentlich ragen einzelne Überreste von Mauern oder ganzen Gebäuden über die Oberfläche des trüben Wassers und faulig riechenden Schlicks. Viele Schätze und Geheimnisse der alten Stadt Namakari liegen hier begraben, doch gleicht die Suche nach ihnen der berühmten Nadel im Heuhaufen. Heute siedeln die Parnhai vom Haus Shesals im Gebiet des ehemaligen Hafens und besonders an der gekenterten Festung. Sie haben aus dem Holz der Umgebung Hütten gebaut, die auf Stelzen im Schlick stehen und die durch Stege und Seile miteinander verbunden sind. Zur Fortbewegung nutzen die Parnhai wendige Ruderboote, mit denen sie auch vor den Totenbeschwörern fliehen, sollten diese plötzlich auftauchen, um „Frischfleisch“ zu ergattern. Die Parnhai leben hauptsächlich von Fischfang und Alligatorenjagd, ihre Hexendoktoren haben aber auch Verwendungsmöglichkeiten für viele der seltsamen Pflanzen gefunden, die in der Umgebung der Ruinen wachsen.

Unter den Hexendoktoren der Parnhai ist Lumbaga führend, eine der ältesten und angesehensten Dienerinnen Shesals. Unter ihrem Einfluss haben die hier ansässigen Parnhai sich fast vollständig von der Verehrung Parhins abgewandt und huldigen einer düsteren, ekstatischen Variante ihres Glaubens, bei dem nun eindeutig Shesal im Mittelpunkt steht. Die Totenbeschwörer werden gefürchtet und von den einfachen Dorfbewohnern gemieden, die Hexendoktoren verehren sie jedoch als Totengeister und Diener Shesals. Als besondere Auszeichnung gilt es, den Kontakt zu einem dieser mächtigen Totengeister zu suchen und ihn mit magischen oder rein psychologischen Mitteln unter Kontrolle zu bringen, um somit Einblick in die Absichten Shesals zu erhalten. Diese Kontrolle ist aber äußerst gefährlich und bisweilen instabil, wenn der verschlagene Restverstand eines ehemaligen Stadtherren sich zeigt – und so vielen auch schon Hexendoktoren dem Wirken der Kannibalen zum Opfer.

Die genaue Lage Namakaris ist zwar prinzipiell nur den verbliebenen Bewohnern der Stadt bekannt (größtenteils wird ihre Position gar im Dreistromland verortet), doch liegt die Stadt dennoch im Fokus des Interesses verschiedenster Parteien. Al-Hrastor sucht verzweifelt nach den Überresten der Stadt, seit ihm einige interessante Dokumente in die Hände gefallen sind, aus denen er zu erkennen glaubt, dass das Geheimnis seiner Unsterblichkeit in Namakari zu suchen ist. Aber auch dieser unbeschreiblich mächtige Sultan kennt nur Gerüchte über die Stadt und hat von der tatsächlichen Situation dort keinerlei Kenntnis. Weiter ist in dieser Hinsicht sein verborgener Gegenspieler und ehemaliger Mitstreiter, der grüne Mann. Er hat Namakari tatsächlich gefunden und war bereits dort. Sein Interesse gilt dabei besonders den überlebenden Totenbeschwörern, die er gerne kontrollieren und für seine finsternen Pläne einsetzen würde. Allerdings steht ihm Namakari nicht offen – die Hexendoktoren haben ihm unmissverständlich klar gemacht, dass er hier nicht erwünscht ist. So könnte sich ein Konflikt zwischen ihnen anbahnen,



dessen Kernfrage ist, wer in Zukunft über die Hexenmeister gebietet. Und schließlich sind es zahlreiche Schatzsucher, die auf der Suche nach der untergegangenen Stadt sind – und wer weiß schon, was passieren wird, wenn einer von ihnen die Stadt schließlich findet – und feststellen muss, dass die Parnhai nicht gerade gewillt sind, ihn hier nach Schätzen suchen zu lassen.

Im fernen Osten, jenseits des großen Grabens

Vom Osten, hinter dem Graben, hat mir Kalim - der Bruder des Schwagers meines Onkels Al'ramid - erzählt. Ja, wirklich. Da wohnen die Götter. Hinter einer riesengroßen Mauer, mindestens tausendhundertfünfzig Schritt hoch, wenn nicht noch höher. Ja da wohnen die Götter, glaubt es mir. In einem riesigen Reich. Dort gibt es Bäume an denen die süßesten Früchte wachsen, Milch fließt dort in ihren Bächen und sie haben die schmackhaftesten Rinder. Am dem Boden soll man weich wie auf Daunenfedern gehen, doch genügt das den Ansprüchen der Götter niemals. Sie haben Wolken vom Himmel geholt um sich auf sie zu betten. Und wenn sie in gemütlicher Runde ihren goldenen Wein trinken und Trauben essen, erfreuen sie sich an den schönsten Frauen der Welt. Und diese Götter sind gütig, wirklich. Glaubt mir! Kalim nahm die alte Brücke über Graben und reiste zur große Mauer mit all den schönen Pelzen aus dem Norden im Gepäck. Und nachdem er im Tempel ein Gebet sprach und an die Priesterschaft eine Spende entrichtete, opferte er diese schönen Pelze. Und wirklich... er bekam dafür Seidenstoff und Gold als gütige Gabe der Götter. Das war wirklich so. Ich reise demnächst übrigens auch dahin. Das lass ich mir nicht entgehen. Wer kommt mit?

- Erzählung von Rashim, einem sanskitarischen Händler, an seine Freunde

Nach Kithor, im Land hinter der endlosen Steppe, ganz im Osten, zogen einst die Marhyn und fochten einen blutigen Krieg. Da ließen jene aus Kithor zaubernde Geschöpfe der Höllen los: riesige Spinnen, gigantische Kröten und rote Schlange mit grünem Blut. Und es folgte ein Schwarm von braunen Schrecken mit langen, haarigen Beinen. Da fielen jene aus Marhynia und ergriffen die Flucht. Hinter sich sahen sie abertausende schwarze Wichte, die Stein auf Stein, eine Mauer türmten. Sie kehrten nie zurück.

- Abriss einer fast unleserlichen Kurzgeschichte aus einem alten Legendenbuch

*Balabas, Balabas im Osten wartet Balabas...
Gib fein acht, geh nicht dort hin,
denn Balabas hat dich im Sinn.
Er schmeißt dich in den Kerker rein,
und macht aus dir Insektenbein.
Das Hässlichste, ja hör gut zu,
bin nicht ich, sondern du!*

- Orkischer Kinderzählreim

"Es riecht nach Schätzen und Reichtümern. Ich will da rüber! Ich will, ich will, ich will!"

- Azziz der Uermüdliche, verrückter sanskitarischer Entdecker

"Ja, ich war dort. Da gibt's keine Mauer. Aber dafür umso mehr verfluchtes Gezücht. Halb verdurstet musst ich nen Basilisk erschlagen, vor nem verkrüppelten, alten, wilden Riesen fliehen und mich drei Tage in nem Erdloch verkriechen. Und dann kommen mir auch noch mannshohe Spinnentiere entgegen, die mir Gedanken und Worte in den Kopf pflanzten. Ich soll doch umdrehen, weil gerade ein durchgeknallter Drachenkönig, mit ner Horde Geister nen Krieg anzettelt. "Die spinnen, die Spinnen", hab ich gedacht. Doch du kannst mit glauben, als mich das erste Geistervieh am Fuß gepackt hat, hab ich doch lieber Kehrt gemacht. Du hättest die Schreie in der Nacht hören sollen."

- Eine beliebte Lagerfeuergeschichte von Ramonidas, einem unerschrockenen Abenteurer der Ronthar-Broktar

Arakan – Die verlorene Stadt unter dem Eis

„Arakan war schattenhaften und halb vergessenen Legenden zufolge die am nördlichsten gelegene Stadt des alten Imperiums und lag weit abgelegen irgendwo im ewigen Eis. Das Leben dort wurde durch einen Vulkan ermöglicht, der ein verstecktes Tal soweit beheizte, das dort blühende Vegetation gedieh. Aus irgend einem, den heutigen Sterblichen unbekannten Grunde stellte sich Arakan irgendwann jedoch gegen das Reich. Als der Kataklysmus über die Welt hereinbrach, verschwand auch Arakan von der Bildfläche. Aber es halten sich hartnäckige Gerüchte, Arakan würde noch existieren. Diesen Gerüchten zufolge, die man hauptsächlich von halb Wahnsinnigen und nedermannischen Säufern zu hören bekommt, haben die Arakanier tief unter dem Eis ein phantastisches Zauberreich errichtet in dem die unglaublichsten Wunder existieren. Arakanier ähneln angeblich den Nordmännern, sind aber zierlicher und haben fein geschnittenere Gesichter. Ihre Hautfarbe ist nicht leicht rosig, wie die normaler Menschen sondern kalkweiß oder gar leicht bläulich - je nachdem welchem Gefasel man gerade lauscht. Alle Arakanier beherrschen unglaubliche Zauberkraft und sind Wesen von tiefer Weisheit.“

- Calicut Almani, Hofhistoriker an Sultan Kara-Jioshpas Hof zu seinen Schülern

Aventurien – das Paradies im fernen Westen

"Und siehe, in jenen Tagen da die Kinder Ankrojus noch nicht begangen hatten die große Sünde, welche unaussprechlich war, lebten sie im Lande Scholoschtan. Das Land aber war grün und reich an Früchten des Feldes. Die Berge waren hoch und voller Erz und leicht war es aus dem Fels zu



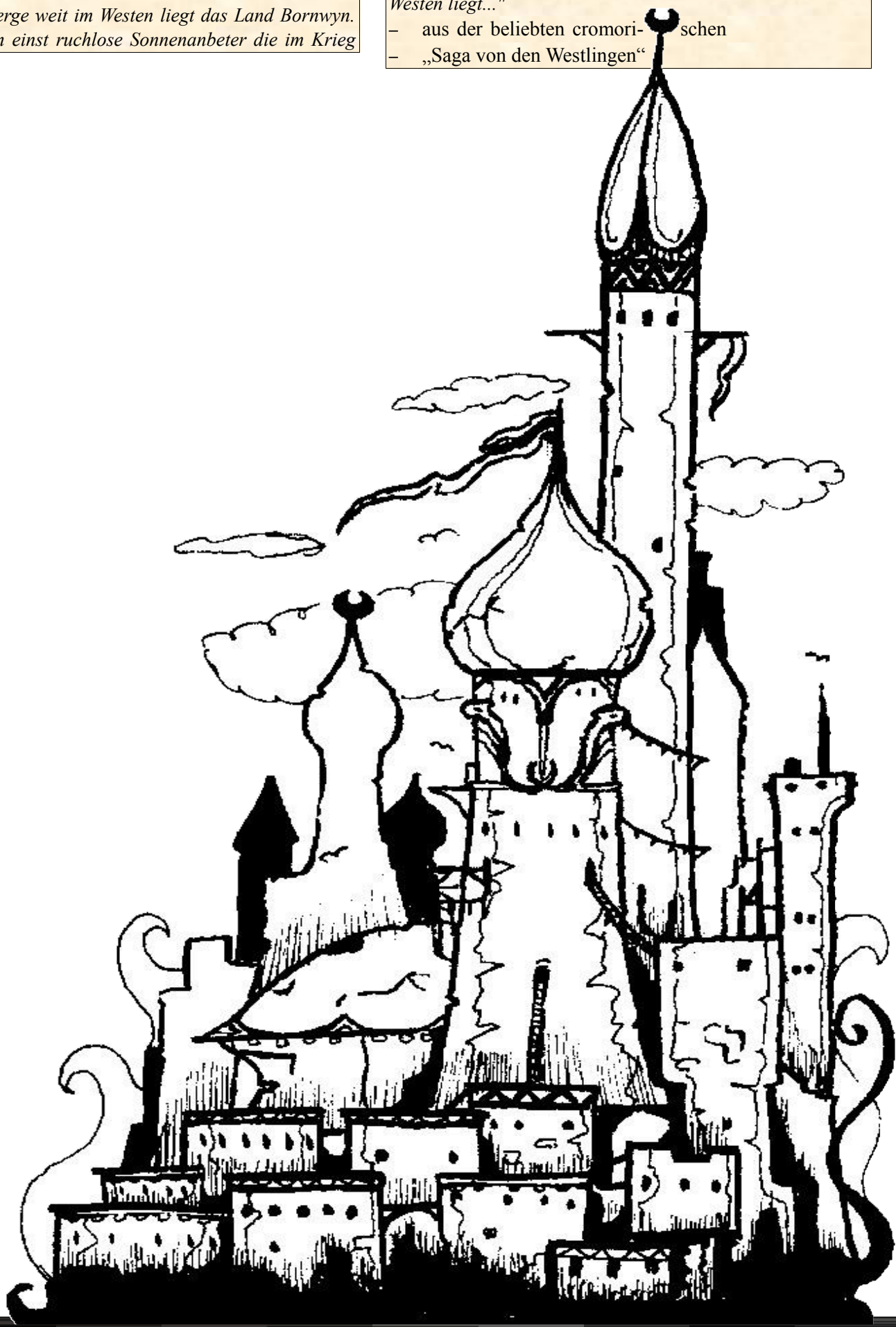
graben. In Wiese, Wald und Feld tummelten sich Hoppelhasen und mannigfaltige andere essbare Tiere, so dass niemand des schrecklichen Hungers leiden musste...."

- Aus der irrogolitischen Schöpfungslehre

"Jenseits der Berge weit im Westen liegt das Land Bornwyn. Dort herrschten einst ruchlose Sonnenanbeter die im Krieg

lagen mit den redlichen Bewohnern Bornwyns, die wie wir an Rontja glauben. Trotz ihres tapferen Kampfes gegen die Ruchlosen waren sie letztlich doch gezwungen mit ihren Kindern aus Bornwyn zu fliehen. In großen Kanus überquerten sie das Wasser, dass zwischen Bornwyn und den Bergen im Westen liegt..."

- aus der beliebten cromori-schen
- „Saga von den Westlingen“



Die Kinder Rakshazars

Die Rassen des Rieslandes



Die fiebernde Hitze stieg SaOor langsam zu Kopf. Das dampfende Grün war ihm ebenso abhold wie das wirre schnattern und kreischen der Kreaturen.

"Verdammt sei die alte Schlange das sie uns warten lässt!"

Der Hüter schien seinen Unmut zu teilen, und doch hielt es die Passage offen. In der Ferne setzte nun frenetisches Trommeln ein. SaOor blickte auf den Steinhäufen inmitten der Lichtung und schwang geistesabwesend seine Sturmsichel. Sollte sie tatsächlich entdeckt worden sein?

Wie genau er dem Blutbad entkommen war wurde noch immer von einem roten Schleier über seiner Erinnerung verhüllt. Er erinnerte sich zwar an die Wilden und wie sie ihm freundlich zugewinkt hatten. Welches Tabu genau er dann gebrochen haben soll war ihm immer noch schleierhaft. Tatsache war, das die Freude der Eingeborenen schon umschlug als sie näher gekommen waren. Mit grimmigen Mienen zeigten sie auf das Metallschild des Kriegers und auf einige andere Gegenstände und harsche Töne gingen durch ihre Reihen. Ein halbes Stundenglas später war es dann zu dem Gemetzel gekommen. Auf den ersten Blick schienen die Wilden unterlegen zu sein, doch ihrer Brutalität und schierem Anzahlen waren sie letztendlich nicht gewachsen gewesen.

Nun war er auf der Flucht. Kurze Signalschreie machten ihm bewusst dass ihn seine Häscher in die Zange genommen hatten. Schwitzend stürzte er auf eine Lichtung und erstarrte eine halbnackte Gestalt richtete eine Waffe auf ihn.

Nein! - aber was? Die Gestalt hatte keine metallisch-dunkle Haut. Sie war von fahler Blässe. "Wir sollten bis nach dem Nachmittagsregen eine Passage halten. Das taten wir. Sie nutze sie nicht. Wir schulden ihr nichts mehr." Der Hüter stimmte ihm zu. SaOor wusste, das die Nagah mehr für den Hüter war als eine einfache Vertragspartnerin. Er liebte sie. Trotzdem widersprach er nicht. SaOor horchte auf.

"Ein Zweibeiner"

"Ipexco?" fragte der Hüter

"Nein. Metall auf Metall"

Ein fatter Menschling stolperte auf die Lichtung.

"Rettung" ging es ihm durch den Kopf. Trotz dem Gefühl, jeden Augenblick von Hinten erschlagen zu werden versuchte er sich zu fassen. Die Angst ließ den Drang sich zu erleichtern stärker werden als der Ausdruck "Schiss haben" jemals wiedergeben könnte.

"Keinen Fehler machen" "Keinen Fehler machen" wiederholte er sich wieder und wieder im Geiste.

"Langsam - höflich" sagte er sich dann.

"Den Zwölfen zum Grusse!" im besten Mittelreichisch - nichts

"Masa'l-chair" Tulamidia. - nichts

Bosperano, Aurelian, ... Mohisch! - nichts

Die Gestalt wandte sich zum gehen, da nahm er dessen spitze Ohren wahr.

Im fehlten kurz die Worte... "Taladhah" brach es ihm dann hervor.

Zu spät. Seine Häscher hatten ihn schon gefunden.

Der fette Menschling plapperte vor sich hin. Bald wird sein Blut das Grün tränken. SaOor wollte sich zum gehen wenden, da sprach der Menschling in der Zunge der Ahnherren. Verstört blickt er zum Hüter, der nickte ihm mit aufgerissenen Augen zu. Die Ipexcokrieger brachen auf die Lichtung.

Wie eine Bogensehne schnellte der Aschfahle Krieger nach vorne. Noch im Sprung enthauptete er einen der Eingeborenen. Wie ein Rachedämon wirbelte er herum und stieß dem nächsten Stammeskrieger die stumpfe Seite der Sturmsichel ins Gesicht. Mit einem Überschlag stand er plötzlich neben dem Fremden und zog ihn mit einem Ruck zum Steinhäufen. Vier weitere Krieger stießen auf die Lichtung. Sie hoben ihre Schwertkeulen zum Angriff, doch ein Schrei ließ sie innehalten. Ein Krieger mit einem Federumhang trat aus dem Dschungel und zeigte auf den Steinhäufen. Die Krieger senkten ihre Waffen nicht. Stumm, immer noch mit erhobenen Waffen, schritten sie rückwärts, bis sie mit den Schatten des Urwalds verschmolzen.

Das Grün verlor an Farbe. Immer noch verdutzt bemerkte er den anderen "Elfen", der den Steinhäufen kraft seines Willens umzuschichten schien. Leichte Übelkeit kam in ihm auf, und doch versuchte er seine Haltung zu wahren. Vergebens. "Mein Name ist Avesander" sagte er noch, bis ihn die Ohnmacht ihn gnädig umnachtete.

Die Nachfahren der Nederer

Die Nordländer

Die Nordländer sind das dominierende Menschengeschlecht in den gesamten nördlichen Steppen. Charakteristisch für die großgewachsenen, hellhäutigen, blonden Menschen sind ihre Schönheit und ihre athletischen Körper. Schon seit Jahrhunderten führt diese Rasse meist nicht mehr als ein Schattendasein als verarmte Barbaren, Nomaden oder Sklaven.

Herkunft und Verbreitung: Die Nordländer stammen angeblich von Nachfahren des alten Reiches Marhynia ab, was jedoch weder bewiesen noch wahrscheinlich ist. Viel eher spricht einiges für eine frühere Immigration aus den Ländern östlich des Kontinents. Vertreten ist diese Menschenrasse im gesamten Norden Rakshazars. Ihre Anzahl beträgt etwa eine Million Individuen.

Körperbau und Aussehen: Vier Dinge gelten als die typischen Merkmale der Nordländer: ihr nahezu zwei Schritt hoher Wuchs, ihr kräftiger, dennoch recht graziler Körper, ihre blonde, meist lang getragene Mähne und ihre sprichwörtliche Schönheit, die selbst eine Göttin beneiden könnte. Mit Ausnahme der Kopf- und Bartbehaarung haben diese Menschen fast keinerlei Haarwuchs am Körper.

Vermehrung und Alterung: Ein durchschnittlicher, gesunder Nordländer erreicht ein Alter von 60 Jahren, in Sklaverei hingegen gibt ihr Körper schon nach gut 40 Jahren den schweren Strapazen nach. Bis ins hohe Alter gelten diese Menschen als extrem leistungsfähig, was zum einen an ihrem kräftigen



Körper, zum anderen an ihrem starken Willen liegt, denn leider kann es sich kein Stamm und kein Lager leisten, allzu große Rücksicht auf die Gebrechlichen zu nehmen. Auch die ganz jungen Nordländer haben keinen einfachen Start ins Leben, denn eine große Problematik der Nordländer ist die stets hohe Rate an Totgeburten und Säuglingstoden, mit einem schrecklichen Verhältnis von eins zu eins, die viele junge Familien mit Bestürzung hinnehmen müssen. Vor allem bei jenen in der Wildnis, ohne festes Lager, schwinden die Chancen auf gesunden Nachwuchs.

Übliche Kulturen: Slachkaren, Targach Jiktachkão, Freie Lager, Sklavenlager

Mögliche Kulturen: Prophetenlager, Angurianer, Nedermannenpack, Sanskitarische Stadtstaaten, Ronthar, Cromor (selten), Targach Brachtão (selten)

Die Nedermannen

Die Nedermannen sind bekannt als eigenartige, unansehnliche wilde Halbmenschen, die in Sippen- oder Familienverbänden durch die Weiten des Nordens ziehen. Vor allem ihre deutliche Rückständigkeit macht sie zum Synonym für Unfähigkeit und Tierhaftigkeit.

Herkunft und Verbreitung: Man sagt, sie seien die Nachfahren von einem Menschengeschlecht, das zu Zeiten des alten Reiches mit den Marhynianern im Bunde lebte. Nach dem großen Kataklysmus aber sind sie in den Norden geflohen, um den Göttern zu entkommen. Der Fluch derer ereilte sie dennoch und so degenerierten sie in der finsternen Dekade nach ihrer Flucht zu groben, wilden und urtümlichen Menschen. Heute bewohnen fast alle Stämme die nördliche Steppe oder in die verschneiten Nordauen.

Körperbau und Aussehen: Der Rumpf dieser Halbmenschen ist sehr kompakt, kräftig und stark behaart. Recht kurz sind ihre Arme und Beine. Starke Augenwülste unter einer flachen Stirn sowie ein breiter, nach vorne ragender Kiefer dominieren ihr hervorstechendes Gesicht. Ihr Mund ist sehr breit gezogen und der gesamte Kiefer ragt nach vorne. Typischerweise liegen die Augen tief im Gesicht unter wulstigen Brauen, die ihre flache Stirn einleiten. Auch ihr Stumpfsinn beziehungsweise die Einfachheit ihres Geistes kann man als körperliches Merkmal nennen.

Vermehrung und Alterung: Angepasst an den gnadenlosen Zyklus des ewigen Eises und der nördlichen Steppen, sind die Nederfrauen nur im Frühjahr empfängnisbereit und tragen ihre Nachkommen auch nur vier Monate unter dem Herzen. Schon früh - in den ersten vier Jahren - lernen diese jungen Nachkommen alles, was sie wissen müssen, um zu überleben. Mit dem zwölften Lebensjahr erreichen sie schließlich das Erwachsenenalter und werden geschlechtsreif.

Wenn die Nedermannen wegen des rauen Klimas und der gefährlichen Natur nicht nur 35 Jahre im Schnitt leben würden, könnten sie ohne größere Schwierigkeiten das doppelte Alter erreichen.

Nachkommen aus Verbindungen mit anderen Rassen sind bis heute völlig unbekannt, was wahrscheinlich als Segen gelten

sollte, wenn man ihren Stumpfsinn und ihre Vermehrungsrate betrachtet.

Übliche Kulturen: Nedermannenpack, Sklavenlager

Mögliche Kulturen: Freie Lager, Angurianer (selten), Slachkaren (selten), Yetisippen (selten)

Die Vaesten

Über das Volk der Nebeljäger – wie die Vaesten auch genannt werden - sind unter den Orks und Barbaren der Steppe nur vage Gerüchte zu hören. Die einen behaupten, es sei das verlorene Volk, das seine Heimat beim großen Himmelsbrand verloren hat und nun als Schatten im Nebel ihre verlorene Heimat sucht, andere wiederum behaupten, es seien absonderliche Wesen - halb Nebel, halb Mensch oder Ork -, die all jene jagen, die es wagen, die Ruhe der Nebel zu stören. Wieder andere behaupten, es seien gar keine lebenden Wesen, sondern die Körper längst Verstorbener, die von rastlosen Geistern beseelt ihr Dasein fristen und nur in den Nebeln der Seen vegetieren könnten. Da es unter diesem geheimnisvollen Volk eine natürliche Neigung zur Magie gibt, mystifiziert sich dieses Bild umso mehr.

Herkunft und Verbreitung: In Wahrheit handelt es sich bei den Vaesten um die weitgehend isoliert lebenden Nachfahren des zerstreuten Urvolkes der Nordländer – der Nederer –, die früher auf diesem Land siedelten, und nach der großen Katastrophe auf den Inseln des hervorquellenden Nebelsees eine neue Heimat fanden. Dort vereinte sich dieses Volk auch angeblich, je nach Legende, mit Neckern oder Sirenen, was wohl der Grund für ihre auffällige Andersartigkeit ist. Heute leben 250.000 bis 400.000 Individuen dieser Menschenrasse, in Sippen organisiert, fast ausschließlich auf den kleinen und großen Inseln in den Nebeln der Seen.

Körperbau und Aussehen: Männlein und Weiblein unterscheiden sich in Größe und Körperbau nur unwesentlich, sieht man einmal von den anatomisch notwendigen Unterschieden ab. Beide verfügen über einen schlanken, drahtigen Körperbau, der bei den Männern etwas kräftiger ausfällt. Beide Geschlechter werden kaum größer als 1 Schritt und 60 bis 70 Halbfinger. Auffällig ist, abgesehen von der Bemalung und der meist blonden oder rothaarigen Haarpracht, dass sie über im Verhältnis große Füße mit Ansätzen von Schwimmhäuten verfügen und lange feingliedrige Hände mit ebensolchen Schwimmhäuten besitzen - beides ein Tribut an ihren Lebensraum -, wodurch sie auch als gute Schwimmer und Taucher gelten. Eine weitere Besonderheit ist ihre bläulich-blass schimmernde, ledrige und zähe, an die hohe Luftfeuchtigkeit angepasste Haut.

Vermehrung und Alterung: Im Schnitt werden die Vaesten nur 35 bis 40 Winter alt, da ihre raue Umwelt oft ihren Tribut fordert. Aber es gibt auch Individuen, die weit über 80 Winter oder sogar 100 Winter alt werden – meistens sind dies Frauen, insbesondere die Priesterinnen, oder auch die männlichen Schamanen.

Eine Besonderheit ist die Paarung mit den Sirenen, die ausschließlich weiblich sind. In manch seltenen Fällen gelingt es



diesen, die Nebelwald-Männer mit ihren Gesängen und Versprechungen in die dunklen Nebel zu locken und sich dann mit ihnen paaren. Die Nachkommen solcher Verbindungen werden, wenn sie weiblichen Geschlechts sind, bei den Sirenen aufgezogen, da in diesem Fall das menschliche Erbe völlig unterdrückt wird. Oder aber sie werden bei einer Sippe der Nebelwaldjäger ausgesetzt, falls sie männlichen Geschlechts sind. Nicht selten werden diese männlichen Nachkommen zu den weisesten Vergobraëth oder außergewöhnlichsten Kriegern, die mit ihren Fähigkeiten alle anderen ihres Volkes in den Schatten stellen.

Übliche Kulturen: Vaestenclans

Mögliche Kulturen: Ronthar, Sklavenlager, Targach Jiktachkão (selten), Freie Lager (selten), Prophetenlager (selten), Angurianer (selten)

Die Nachfahren der Remshen

Die Sanskitaren

Der Ursprung des Sanskitarenvolkes liegt in den alten Menschengeschlechtern des altriesländischen, nomadischen Reitervolkes der Remshen und der aventurischen Tulamiden. Heute beherrschen diese Menschen die Sanskitarischen Stadtstaaten.

Herkunft und Verbreitung: Die heutigen Sanskitaren sind die gemeinsamen Nachfahren des alten Reitervolkes der Remshen und einiger gestrandeter Tulamiden aus Aventurien, die einst über das Meer kamen. Diese Mischlinge bewohnen heute die Moloche der Sanskitarischen Stadtstaaten. Vier Millionen von ihnen sollen sich wimmelnd durch die Gassen der alten Städte zwängen, es könnten aber auch weit mehr sein - sicher ist nur, dass ihre Zahl gewaltig ist.

Körperbau und Aussehen: Unter den Sanskitaren findet man eine große Vielfalt. So gibt es unter ihnen gleichermaßen Hünen wie auch Winzlinge und Schwächlinge, Fettleibige wie auch Abgemagerte. Allgemein jedoch sind sie etwas kleiner gebaut als die anderen Menschen. Die Konstanten dieser Rassen sind die kohlschwarzen Haare, die leicht bräunliche Haut, hart geschnittene Gesichtszüge sowie die weit verbreiteten Hakennasen.

Vermehrung und Alterung: In den Molochen ist die Lebenserwartung stark an die soziale Stellung gebunden - während die Armen schnell altern und schon mit 40 bis 50 Sommern wegen Drogen und Krankheiten dahinsiechen, werden die Reichen meist 90 Sommer und älter. Was die Armen aber an Sommern einbüßen, stecken sie in ihre Nachkommen, und nicht selten schenkt eine Frau 10 bis 15 Kindern ein Leben in Armut, von denen aber meistens nur fünf das Erwachsenenalter erreichen.

Übliche Kulturen: Sanskitarische Stadtstaaten, Sanskitarische Reiternomaden

Mögliche Kulturen: Prophetenlager, Angurianer, Sklavenlager, Freie Lager, Parnhai, Xhul-Wüstenwanderer, Targach

Brachtão (selten)

Die Nachfahren der Xalori

Die Xhul

Seit alters her ist die Wüste Lath die Heimat der großgewachsenen, naturverbundenen, schwarzhäutigen Xhul. Daran haben weder das alte Reich, die Maru oder in den letzten Jahrhunderten die Sanskitaren kaum etwas ändern können.

Herkunft und Verbreitung: Sie gelten als die direkten und einzigen Nachfahren der Xalori, eines Urvolks, das einst im ganzen Süden des Kontinents beheimatet gewesen sein soll. Wegen der Wogen und Änderungen der Machtverhältnisse im Süden zogen sich die Xalori schließlich in die Wüste Lath zurück, wo sie die Kultur der Xhul begründeten. Heute leben sie noch immer zum größten Teil in der Wüste. Der restliche Teil hat sich dagegen in der Stadt Teruldan oder in einer der anderen sanskitarischen Städte niedergelassen. Dabei soll es auf dem ganzen Kontinent fast eine Million vom Ursprung der Xhul geben.

Körperbau und Aussehen: Als Markenzeichen für die Xhul gelten ihre schöne, gesunde, ebenholzschwarze Haut und ihr pechschwarzes Haar. Sie sind großgewachsen, nicht selten über zwei Schritt hinaus, und begünstigt mit einem athletischen und kräftigen Körper. Ihr natürlicher Haarwuchs ist struppig, gekräuselt und filzig.

Vermehrung und Alterung: Die Anzahl der Kinder eines Xhulpaars hängt oftmals allein von den mittelfristigen Bedingungen der Wüste ab. In trockenen Jahren gibt es oft Totgeburten, wobei es schon bei gemäßigttem Klima gehäuft zu Mehrlingsgeburten kommt. Eine große Familie in gemäßigteren Dekaden zählt oft über ein Dutzend Köpfe. Gemeinhin gelten die Xhul als sehr langlebiger Menschenschlag, der nicht selten bis zu 120 Jahre alt werden kann.

Übliche Kulturen: Xhul-Wüstenwanderer

Mögliche Kulturen: Sanskitarische Stadtstaaten, Angurianer, Sklavenlager, Freie Lager, Sanskitarische Reiternomaden (selten), Prophetenlager (selten), Targach Brachtão (selten)

Die Nachfahren der Utulus

Die Uthuri

Als die Uthuri kennen die Gelehrten jene Menschen, deren Ursprung auf dem mystischen Kontinent Uthuria liegen soll. Heute leben die meisten dieses Ursprungs im Süden des Kontinents, als das Volk der Parnhai und das der Ipexco.

Herkunft und Verbreitung: Als Seefahrer seien sie einst übers Meer gekommen, vom fernen Uthuria, und am unteren Ende der Halbinsel von Ribukan gestrandet. Dort trennten sich auch die Wege des alten uthurischen Volkes. Heute besiedeln bis zu eineinhalb Millionen Menschen dieses Ursprungs



als Parnhai und Ipexco fast den gesamten Südosten des Kontinents. Viele davon (vor allem Parnhai) leben dabei schon seit Generationen in Sklaverei - früher unter den echsenartigen Maru und heute unter den Sanskitaren.

Körperbau und Aussehen: Die Hautfarbe der Uthuri hat ein recht weites Spektrum und reicht von hellbraun, über bronze bis messingfarben. Dabei erreichen sie eine Körpergröße von 8 bis 9 Spann (160 bis 180 cm). Ihr Körperbau ist stämmig bis muskulös, ihr Haar meist schwarz.

Vermehrung und Alterung: Traditionell ist es üblich, viele Kinder zu haben und somit eine große Verwandtschaft zu pflegen. Ein gesunder Uthuri hat eine Lebenserwartung von durchschnittlich 75 Jahren. Man sagt, einige wenige Greise hätten gar schon das hundertste Lebensjahr erreicht. Meistens jedoch verhindern die vielen Gefahren Rakshazars ein solch langes Leben.

Übliche Kulturen: Parnhai, Ipexco Tempelstädte, Ipexco-stämme, Sanskitarische Stadtstaaten, Sklavenlager, Freie Lager

Mögliche Kulturen: Prophetenlager, Angurianer, Sanskitarische Reiternomaden (selten)

Die Schrate

Die Trolle

Die Trolle, oder auch Bergschrate genannt, sind uralte Wesen aus vergangenen Zeitaltern, die hier in Rakshazar einer neuen Blüte entgegenstreben.

Herkunft und Verbreitung: Der Ursprung der Trolle lässt sich bis zu den mystischen Zeitaltern zurückverfolgen, als Dere noch ein anderes Gesicht hatte. Es ist davon auszugehen, dass sie einst auf der ganzen Welt beheimatet waren. Auch heute bewohnen die Trolle das gesamte Riesland, häufiger trifft man jedoch auf sie, wenn man in den Nordwesten reist. Bevorzugt errichten sie ihre Wohnstätten in felsigem und bergigem Land, was wohl an ihrer Affinität zum Element Erz liegen mag. In den Dschungeln von Ribukan und auf den Jominischen Inseln sind sie nur selten und fast ausschließlich als Sklavenjäger anzutreffen.

Körperbau und Aussehen: Trolle sind meist um die vier Schritt groß, haben gewaltige Arme und Beine, und ihre Haut wirkt wie aus Sandstein gewachsen. Jedoch wird die gesamte Haut von zotteligen Haaren bedeckt, die überall mindestens einen Spann,

am Kopf aber fast einen Schritt lang werden und gewaltige Bärte formen. Die Trollfrauen, die man nur schwer erkennen kann, was an der ebenfalls starken Körperbehaarung liegen mag, oder einfach, weil sie seltener durch das Land streifen, unterscheiden sich von den Männchen nur durch etwas kürzeres Körperhaar und das Fehlen der Bärte, welches bei ihnen aber durch gewaltige Mähnen ausgeglichen wird.

Vermehrung und Alterung: Trollfrauen sind das ganze Jahr über fruchtbar und tragen ihr Kind in ca. 18 Monaten aus. Stets wird nur eines geboren. Während Trollfrauen von anderen Rassen nicht schwanger werden können, besitzen einige wenige Trollmänner die Fähigkeit, mit Menschen Kinder zu zeugen - der Ursprung der Brokthar.

Übliche Kulturen: Trolle Rakshazars

Mögliche Kulturen: Targach Urgashkão (selten), Yetisippen (selten), Sanskitarische Stadtstaaten (selten), Amhas (selten)

Die Yetis

Man kennt die Yetis als intelligente Frostschrates des eisigen Nordens. Nur wenige Yeti-Wanderer soll man auch südlich des Eises finden können.

Herkunft und Verbreitung: Legenden zufolge sind sie das Volk eines Wintergottes, sicher ist jedoch nur, dass man sie überall dort antrifft, wo es Eis und Kälte gibt - und manchmal in den "nördlichen" Teilen der Trollpfade. Selten sieht man einzelne Yetis oder Gruppen in Gefilde ziehen, die nicht das ganze Jahr von Schnee und Eis bedeckt sind.

Körperbau und Aussehen: Yetis sind schlanke, humanoide Wesen mit einer Höhe von bis zu vier Schritt - im Durchschnitt sind sie aber eher drei Schritt hoch. Ihr gesamter Körper, der eine schwarze Hautfarbe hat, ist von weißem Pelz bedeckt. Man kann an beiden Geschlechtern keine Geschlechtsmerkmale erkennen, wenn sie diese nicht offen entblößen. Ihr Gesicht scheint stets von einer ausdruckslosen Starre überzogen zu sein.

Vermehrung und Alterung: Das höchstmögliche Lebensalter der Yetis ist unbekannt, da sie nicht an Altersschwäche, sondern oft an äußeren Einflüssen verenden oder sich nach einem halben Jahrtausend ihres Lebens auf einen Berg zurückziehen, um wieder eins mit der Natur zu werden. Yetis werben um ihre zahlreichen Weibchen, und diese werden bis zu einmal in zwei Jahren.

Übliche Kulturen: Yetisippen

Mögliche Kulturen: Nedermannenpack, Freie Lager, Sklavenlager, Slachkaren (selten)



Die Brokthar

Als Barbaren, starke Krieger und mächtige Hünen des Rieslandes kennt man die Brokthar. Auch wenn man es ihnen auf den ersten Blick nicht unbedingt ansehen mag, hat man es bei den Brokthoiden mit engen Verwandten der Trolle und Schrate zu tun.

Herkunft und Verbreitung: Schon zu Zeiten des Alten Imperiums sollen die Brokthar durch die Weiten Rakshazars gestreift sein und ein Leben als kriegerische Nomaden geführt haben. Erst in den Jahrhunderten nach dem Himmelsbrand und dem Fall des Alten Imperiums sind sie zur dominierenden Rasse Rakshazars aufgestiegen.

Körperbau und Aussehen: Bei den im Gegensatz zu Trollen geradezu erstaunlich menschenähnlichen Brokthoiden unterscheiden sich Männer und Frauen erheblich in ihrem Aussehen. Während die Männer muskelbepackte Hünen von weit über zwei Schritt Höhe, mit dem Kreuz eines Ochsen und den Pranken eines Bären sind, könnte man die Frauen mit ihrem schlanken, agilen Körper fast als zierlich bezeichnen, wenn sie nicht auch um die zwei Schritt Körperhöhe erreichen würden. Gemeinsam ist Männern und Frauen nur, dass ihre Haut mit zunehmenden Alter verhornt und Narben gar wulstige Hornplatten bilden, so dass alte Exemplare oder Veteranen mehr an die Rinde einer Eiche erinnern als an edle Krieger aus dem Norden. Und auch die äußerst wenigen Körperhaare – abgesehen vom Haupthaar – sind beiden Geschlechtern gemein. Deshalb gilt auch der Bart des Mannes in allen Brokthoiden-Kulturen als Zeichen des gesetzteren Alters, da der Wuchs bei Brokthoiden erst zwischen dem 70. und 80. Lebensjahr auftritt.

Vermehrung und Alterung: Üblicherweise erreicht der gemeine Brokthar ein Alter von gut 100 Jahren. Das Höchstalter hängt jedoch sehr vom Fortschritt der Kultur ab. So liegt es bei den kriegerischen Völkern um die 130 Jahre. Die Amhas hingegen, mit all ihrem Wissen über die Heilkunst, erreichen bis zu 200 Jahre.

Auch wenn eine Brokthar-Frau nur wenige Wochen im Jahreslauf empfängnisbereit ist, so ändert diese Situation nichts an der berühmten Triebhaftigkeit der Brokthoiden, die sich bisweilen auch auf nicht-schratige Rassen ausdehnt. Nur das fortgeschrittenere Alter kann diesem Treiben noch Einhalt gewähren. Mischlinge mit anderen Rassen sind nicht belegt, auch wenn es immer wieder mythische Geschichten über menschliche Helden gibt, die behaupten, sie hätten Brokthoiden-Blut in ihren Adern.

Besondere Merkmale: Allen Brokthoiden ist ein sehr zwiespältiges Temperament gemein. Entweder sie handeln übermütig und vorschnell oder sie sinnen tagelang über die Dinge. Ebenso verwirrt es das menschliche Denken, wie Naivität und Scharfsinn, Gemächlichkeit und Kampfeslust, sowie Stolz und Anmut so nahe bei einander liegen können. Ihre besondere Vorliebe für Fleisch und Süßspeisen ist weithin bekannt. Vor allem der Fleischgenuss spiegelt sich auch in ihrem starken Gebiss wider, das von ausgeprägten Eckzähnen dominiert wird. Ob die unteren oder die oberen Eckzähne stärker hervorstehen, ist von Brokthoide zu Brokthoide unterschied-

lich. Im Laufe ihres Lebens „verhornen“ Brokthar...

Übliche Kulturen: Cromor, Ronthar, Amhasim, Broktharstämme

Mögliche Kulturen: Slachkaren, Sanskitarische Stadtstaaten, Trolle Rakshazars, Sklavenlager, Freie Lager, Angurianer, Targach Jiktachkão (selten)

Die Orkischen

Die Steppenorks

Man kennt und findet sie allerorts in Rakshazar: die Schwar-zorken. Jene der Steppe gelten dabei als die verbreiteten und bekanntesten ihrer Art.

Herkunft und Verbreitung: Schon vor über 12.000 Jahren sollen sie aus einem fernen Kontinent in das damalige Reich der Riesen eingewandert sein. Mit sich brachten sie ihre urtümliche, alte Kultur, die heute noch in verschiedenen Ausprägungen gepflegt wird. Unklar ist dabei, ob es bereits vor ihrer Ankunft die hier ansässigen Orkstämme gab und ob sie sich mit ihnen vermischten. Gemeinhin aber zählt man die Steppenorks wegen ihrer frühen Ankunft zu den Ureinwohnern Rakshazars.

Körperbau und Aussehen: Hauptmerkmal ist, wie bei fast allen Orkrassen, das schwarze, rauhaarige Fell, weshalb sie auch Schwarzorken genannt werden. Sie haben für gewöhnlich einen untersetzten, kräftigen Körperbau. Ihr breites Gesicht ist geprägt durch einen hervorstehenden Unterkiefer, aus welchem kurze und spitze Hauer ragen, und markante Gesichtszüge, welche in einer flachen Stirn abschließen. Obwohl sie prinzipiell dazu neigen, recht schnell Fettreserven anzulegen, sieht man nur selten Übergewichtige, was unter anderem mit ihrer aufbrausenden und bewegungsreichen Natur zusammenhängt.

Vermehrung und Alterung: Durchschnittlich siebeneinhalb Monate dauert die Schwangerschaftszeit einer trächtigen Ork-frau. Bei Mehrlingsgeburten bringen sie dabei gewöhnlich zwei bis vier junge Orklinge zur Welt. Einlingsgeburten sind eher selten. Steppenorks wachsen im Vergleich zu Menschen recht schnell heran, jedoch liegt der Höhepunkt der körperlichen Leistungsfähigkeit auch etwa bei der menschlichen Norm. Den wenigen Orks, die es schaffen, bis ins hohe Alter von 50 Jahren zu überleben, ergraut schließlich das Rückenfell, später auch das Haupthaar, beginnend mit den Schläfen.

Übliche Kulturen: Targach Urgashkão

Mögliche Kulturen: Targach Brachtão, Targach Artachkão, Targach Jiktachkão, Sanskitarische Stadtstaaten (meistens Teruldan), Freie Lager, Sklavenlager, Angurianer

Die Bergorks

Auf den Anhöhen der Berge und im Hochland findet man die Verwandten der gemeinen Steppenorks, die Bergorks.

Herkunft und Verbreitung: Die Bergorken und Steppe-



norken galten noch bis vor 6000 Jahren als eine Rasse, als ein Volk. Doch damals als Rakshazar noch von allerlei Mächten umkämpft wurde, wagten sich einige Stämme in die fruchtbaren Berge, um dort ihr Glück zu suchen. Noch heute siedeln viele Nachfahren dieser Pioniere in den Gebirgen des Artach-Massivs und anderen Gebirgen.

Körperbau und Aussehen: Neben vielen Gemeinsamkeiten wie den Ausprägungen des Geistes, dem hervorstehenden Unterkiefer und der flachen Stirn gibt es auch deutliche Unterschiede. So gilt der Körperbau der Bergorks als „drahtiger“, und das Fell reicht von aschgrau über rot bis zu braun. Deutlich größer und länger ragen die Hauer aus dem Unterkiefer und weisen dabei eine merkliche Biegung auf. Auch sieht man hin und wieder einen sogenannten Morgaii unter ihnen. Morgaii sind riesige Orkhünen aus Einlingsgeburten, die neben ihrer beeindruckenden Größe von bis zu zwei Schritten und dem besonders kräftigen Körperbau auch über ein weiteres Hauerpaar aus dem Oberkiefer verfügen.

Vermehrung und Alterung: Wie bei ihren Verwandten aus der Steppe dauert eine Schwangerschaft siebeneinhalb Monate und Mehrlingsgeburten mit zwei bis vier Kindern gelten als normal. Jedoch stellen ihre Einlingsgeburten eine Besonderheit dar. Jene Orken - sie wachsen zu wahren Hünen heran - nennt man Morgaii. Auch die Bergorks erreichen, mit verblichenem Fell und zerfurchtem Gesicht, ein Alter von bis zu 50 Jahren.

Übliche Kulturen: Targach Brachtão, Targach Artachkão, Angurianer

Mögliche Kulturen: Targach Urgashkão, Targach Jiktachkão, Freie Lager, Sklavenlager

Die Weißpelzorks

Gefürchtet sind sie als Kopffäger, Banditen und Söldner, bekannt als Orken des Westens, gehasst als Ungeziefer des Gesichtslosen: die Weißpelzorks.

Herkunft und Verbreitung: Die Mythologie der Weißpelze erzählt von Warkash, dem Weißen, Sohn Tairachs und somit Bruder Brazoraghs. Als Brazoragh ihren gemeinsamen Vater Tairach erschlug, trauerte Warkash bitterlich und erzürnte gegen seinen Bruder. Doch konnte Warkash im Zweikampf nicht siegen und musste deshalb voller Enttäuschung, Hass und Rachegelüste fliehen.

Zuflucht fand er der Legende nach bei Kamesh – dem Ältesten – in Tashgach, dem heute heiligsten Ort in den Bergen des Westens. Viele Gelehrte setzten Kamesh mit dem Namenlosen gleich. Auch heute findet man die Weißpelze hauptsächlich im Westen: im Tal der Klagen, im Ödlandwall, im Götterwall und den Firnwäldern von Cromor. Aber auch in den Schwefelklippen, am Rande der Geistersteppe und an den Nebelseen haben sich einige Sippen nieder gelassen.

Körperbau und Aussehen: Weißpelzorks sehen ihren schwarzpelzigen Verwandten sehr ähnlich (Beschreibung ist dort zu entnehmen), besitzen allerdings einen kleineren - wenn auch fast ebenso kräftigen - Körperbau und erreichen damit durchschnittlich nur eine Größe von 7 Spann. Haupt-

merkmal dieser Orkrasse ist das weiß-graue Fell, welches ihren Körper bedeckt. Das Fell ist an den Unterarmen etwas länger gewachsen, was an weite Ärmel erinnert. Ihre Haut, die man fast nur in ihrem breiten, markanten Gesicht und an den Handflächen sieht, ist bleich.

Vermehrung und Alterung: Ein Weißpelzleben ist oftmals recht kurz. Meist endet dies mit dem dreißigsten Lebensjahr. Dafür gelten die Weißpelze als sehr vermehrungsfreudig und kinderreich und erreichen schon mit sieben Jahren das Erwachsenenalter. Eine wahre Bevölkerungsexplosion verhindert wohl allein ihre kriegerische Art, im Namen ihres Gottes gegen alles und jeden, der ihnen nicht passt, zu kämpfen.

Übliche Kulturen: Arg-Warkashi

Mögliche Kulturen: Sklavenlager, Freie Lager, Angurianer

Die Echsenrassen

Die Tharai (Thhh'Raij)

In den unheimlichen Weiten der Geistersteppe sind sie zu Hause, um dort ein einfaches und einsames Leben zu führen. Man nennt sie die Steinechsen oder auch Tharai.

Herkunft und Verbreitung: Die Tharai (Thhh'Raij) zählen zu den Ureinwohnern des Kontinents, doch hatten sie in der Vergangenheit oft unter anderen Völkern zu leiden, so dass wir sie heute nur noch in abgelegenen und kargen Gebieten wie der Geistersteppe und den Nebelwaldseen finden. Dort mag es noch etwa 100.000 von ihnen geben.

Körperbau und Aussehen: Sie gleichen zwar den anderen aufrecht gehenden Echsen, aber ihre Schnauzen sind deutlich stumpfer und breiter (etwa wie bei irdischen Agamen). Am Hals finden sich einige nach Hinten gerichtete Dornen, die Haut ist zumeist braun, grau, beige oder terracottafarben. Die Männchen sind an einem irisierenden Fleck auf der Kehle zu unterscheiden, der während ihrer ritualisierten Kämpfe von Bedeutung und meist von hellblauer Farbe ist. Erwähnenswert ist auch, dass die Tharai der Steppe etwas größer sind als ihre Verwandten die in den Wäldern leben.

Vermehrung und Alterung: Naturgemäß werden Tharai nicht besonders alt, meist kaum über 50 Jahre, doch das liegt vor allem an den kargen Lebensbedingungen, denen sie ausgesetzt sind. Tharai sind Lebendgebärer von meist 4-5 Jungen pro Geburt. Geschlechtsreif werden die jungen Tharai mit etwa 12 Jahren.

Übliche Kulturen: Angurianer

Mögliche Kulturen: Tharai, Sklavenlager, Freie Lager

Die Sirdak (Ssirr'Dace)

Die Sirdak, welche oft auch einfach Waldechsen genannt werden, sind ein verborgen lebendes Volk, das seit Jahrtausenden die Sümpfe und Wälder der Halbinsel Ribukans bewohnt, ohne von anderen Völkern entdeckt oder behelligt zu werden. Sie leben im Einklang mit der Natur und sehen



sich als Teil eines ewigen Kreislaufes.

Herkunft und Verbreitung: Die Sirdak gehören zu den wenigen wirklichen Ureinwohnern des Rieslandes. Schon lange vor Marus und Nagah bewohnten sie die Sümpfe und Urwälder des südlichen Rakshazars. Das Wissen darüber, ob sie jedoch schon immer so zurückgezogen waren, ist im Nebel der Zeit verloren gegangen. Doch auch heute noch bewohnen mehr als 200.000 Waldechsen die Sümpfe Ribukans, und die Urwälder nördlich des Tals der Tempel. Wenige Tausend dieses Volkes haben sich die Jominischen Inseln als Lebensraum auserwählt.

Körperbau und Aussehen: Die Sirdak sind schlank und länglich gestaltet, ja sie haben geradezu einen wendigen Körperbau. Auch ihr langgestreckter Kopf, ihre gespaltene Zunge und die starren Augen erinnern an Riesenwarane. Arme und Beine enden in beweglichen Greiffingern mit kurzen, aber scharfen Krallen. Ihr Schwanz ist seitlich leicht abgeflacht und dient bei Sprüngen als Stabilisator. Alles in allem ist ihr Körper bestens auf ein Leben in den Wipfeln der Bäume angepasst.

Vermehrung und Alterung: Anders als man es von Echsenwesen gewöhnt wäre, legen die Waldechsenweibchen keine Eier, sonder gebären nach einer etwa siebenmonatigen Tragzeit lebendige Junge, die anfangs noch etwas unterentwickelt, ständig an der Mutter festgeklammert sind. Das harte Leben in den Sümpfen fordert den Sirdak einiges ab, so dass sie nur selten über 60 Jahre alt werden.

Übliche Kulturen: Sirdak, Nagah Archaen, Nagah Sumpfländer

Mögliche Kulturen: Freie Lager (selten), Sklavenlager (selten)



Die Nagah

Dieses mystisch angehauchte Volk gehört zu den früheren Einwanderern Rakshazars. Sei es als heimliche Ratgeber der

Mächtigen oder als unheilvolle Orakel, schon immer haben sie sich in die Belange andere Völker eingemischt, doch welches Ziel sie damit verfolgen, kann kaum jemand sagen.

Herkunft und Verbreitung: Ursprünglich stammen die Nagah aus Lahmaria, einem im 9. Zeitalter versunkenen Kontinenten im Süden. Mit der Hilfe ihrer Göttin haben sie sich an die Südküste des Rieslandes gerettet und sich von dort aus ausgebreitet. Heute bewohnen sie weite Gebiete der Halbinsel Ribukans, und ihr Volk zählt wohl knapp über 50.000 Mitglieder. Das mag zwar im Vergleich zu anderen Völkern wenig wirken, dennoch ist ihr Einfluss als enorm zu bezeichnen.

Körperbau und Aussehen: Die Nagah haben eine gewisse Ähnlichkeit mit riesigen Würgeschlangen, soweit es den Unterleib betrifft. Ab der Bauchgegend jedoch wird ihr Leib menschenähnlicher. Das heißt allerdings nicht, dass man diese Ähnlichkeit auch erkennen würde, denn der ganze Leib ist auch hier von unzähligen dunkelgrünen Schuppen bedeckt, und weder weisen die Nagah einen Bauchnabel noch Brustansätze auf. (Irdisch betrachtet: Sie sind keine Säugetiere) Auch ihr Kopf ist mit dem eines Menschen vergleichbar, sieht man auch hier von der grünen Hautfarbe ab. Eine „menschliche“ Nase ist nicht vorhanden, geht sie doch nahtlos in eine schlangenartige Schnauze über, aus der beständig eine gespaltene Zunge züngelt. Die erwähnten Hautsegel, sind nicht nur am Rückenhauptkamm zu finden, sondern auch entlang der Ellenbogen, (wobei man sie auch schon außen am Unterarm gesehen hat), und am Kopf, wo sie entweder wie langgezogene Ohren abstehen oder irokesenartig den Rückenkamm fortsetzen. All dies ist jedoch kaum jemandem außer den Nagah bekannt, da sie als Meister der Illusion meist eine Gestalt wählen, die ihrem Gegenüber gefälliger ist und weniger abschreckend wirkt. So präsentieren sie sich den Menschen meist mit einem völlig menschlichen, makellosen und besonders schönen Oberkörper.

Vermehrung und Alterung: Ähnlich wie Menschen oder Orks sind weibliche Nagah theoretisch das ganze Jahr empfängnisbereit, doch hängt es bei den Nagah viel mehr von den Umweltbedingungen ab, als es bei den beiden erstgenannten Rassen der Fall ist. Nach etwa 16 Wochen legt das Nagahweibchen bis zu 10 straußeneiergroße Eier, aus denen dann nach weiteren 8 Wochen junge Nagah schlüpfen. Mit etwa 15 Jahren sind diese „Brutgeschwister“ schließlich selbst fähig, Junge in die Welt zu setzen. Ohne schädliche Umweltbedingungen können Nagah bis zu 150 Jahre alt werden. Immer wieder einmal heißt es jedoch auch, die Nagah seien unsterblich.

Übliche Kulturen: Nagah Archaen, Nagah Hochlanddörfer, Nagah Sumpfländer

Mögliche Kulturen: Sanskitarische Stadtstaaten, Sklavenlager, Freie Lager



Die alten Rassen

Die Faulzwerge

Die Zwerge des Rieslandes tragen eine große Erbschuld mit sich, die ihr Volk prägte und ihr Schicksal leitete. Man nennt sich auch die Dämonenverpesteten oder die verfluchten Zwerge.

Herkunft und Verbreitung: Einst kamen sie aus Aventurien und gruben sich unter dem Drachengebirge hindurch - doch sie kamen nicht weit. Hauptsächlich leben sie immer noch in der ersten Stadt in den Drachenbergen, die sie damals erbauten, einige von ihnen wandern durch die Lande und ein ganzes Volk hat sich abgespalten und lebt nun im Yal-Hamat Gebirge.

Körperbau und Aussehen: Die Faulzwerge unterscheiden sich kaum von ihren aventurischen Vettern: Sie sind ebenso klein und fast so kompakt wie diese. 70 Finger maß der größte Zwerg auf dieser Seite des Gebirges, der je gesehen wurde. Lediglich ihre Statur sieht der ihrer Vorfahren kaum mehr ähnlich - sie sind schlanker und weniger robust als ihre Vettern auf der anderen Seite des Götterwalls.

Vermehrung und Alterung: Normalerweise werden Zwerge bis zu 400 Jahre alt, aber bei allen außer den Irrogoliten sorgt „der Fluch der Fäule“ dafür, dass sie höchstens 40 werden. Zwerge vermehren sich nicht so rasant wie Menschen und stellen in dieser Zeit ein sterbendes Volk mit geringem Frauenanteil dar - nur die Irrogoliten haben für ihren Glauben an Ankroju offenbar eine Frauenrate von 50% erhalten.

Besonderheiten: Alle Faulzwerge besitzen eine natürliche Affinität zu Dämonen - den Gründervätern ihrer ersten Kultur sei Dank -, die dafür sorgt, dass Dämonen welcher Art auch immer ständig Versuchung schüren und verführerische Pakte bieten.

Übliche Kulturen: Faulzwerk-Städter, Faulzwerk-Wanderer, Irrogoliten
Mögliche Kulturen: Sklavenlager, Freie Lager, Angurianer, Sanskitarische Stadtstaaten

Die Donari

Das Volk der Donari ist eines der merkwürdigsten ganz Raks-hazars. Niemand kennt so wirklich ihre Absichten, versteht ihre Ziele. Zum einen gelten sie als ausschweifend, verschwenderisch, intrigant und hinterlistig, zum anderen aber bildet ihr Volk eine der mächtigsten und diszipliniertesten

Armeen des gesamten Kontinents.

Herkunft und Verbreitung: Hervorgegangen sind die Donari aus den Hochelfen, die es auf dem Höhepunkt ihrer Macht wagten, im Riesland die Stadt Callastir zu gründen. Dem erstarkenden Imperium der Marhynier und dem Namenlosen aber hatte auch dieses Bollwerk nichts entgegenzusetzen, und die Entrückung Callastirs war der einzige Ausweg - der auch zum Scheitern verurteilt war. Die Macht und Schönheit Callastir verschwand spurlos und ließ die Donari zurück. Kleine Gruppen konnten sich nach dieser limbischen Katastrophe in die Dere-nahen Trollpfade retten, und manchen gelang es sogar, dort dauerhafte Siedlungen zu errichten. Donari könnte man außerhalb der Trollpfade praktisch überall antreffen - wenn man davon absieht, dass sie diese selten verlassen -, wobei es scheint, als ob sie die Nähe des Feuermeeeres weiträumig meiden. Innerhalb der Trollpfade gelten die „Inneren Säulen“ (ein stabiles Konglomerat von 0 Limbusknoten) als Zentrum der Donarikultur.

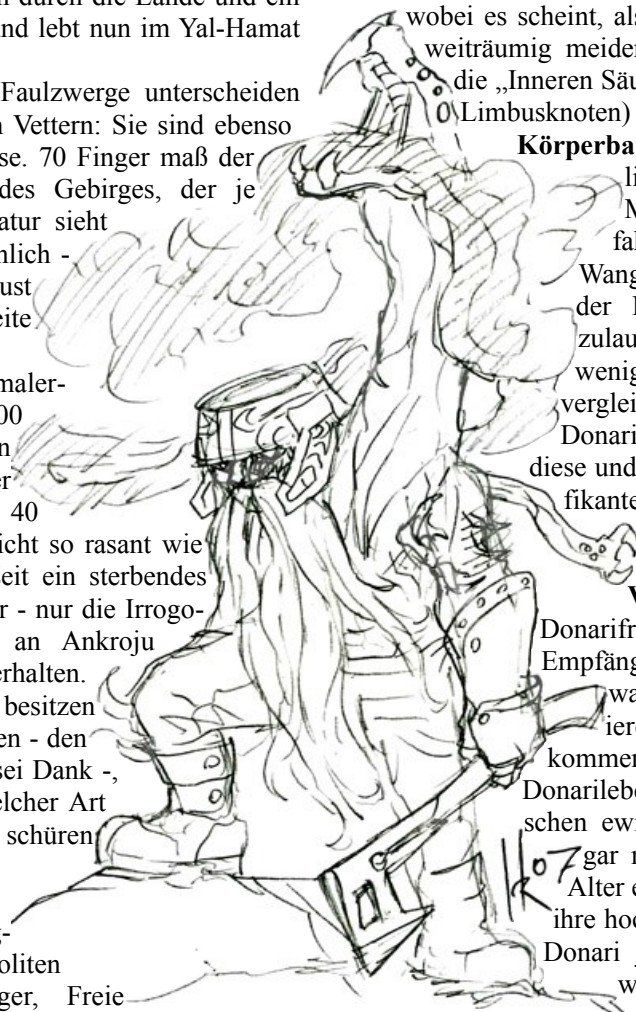
Körperbau und Aussehen: Ein durchschnittlicher Donari weist die äußeren Merkmale seiner hochelfischen Vorfahren auf, wozu man die hohen Wangenknochen, das bartlose Gesicht der Männer und die typischen spitz zulaufenden Ohren zählt, wenn auch in weniger markanter Weise - äußerlich vergleichbar mit aventurischen Halbelfen. Donari sind jedoch kräftiger gebaut als diese und weisen, das ist vielleicht der signifikanteste Unterschied, keine magische Gemeinsamkeit mit den Elfen Aventuriens mehr auf.

Vermehrung und Alterung: Den Donarifrauen ist es willentlich möglich, ihre Empfängnisbereitschaft zu beeinflussen, was die Zahl der Geburten sehr variieren lässt. Allgemein ist die Nachkommenschaft aber eher gering, denn ein Donarileben dauert aus der Sicht eines Menschen ewig: Zwischen einigen hundert und gar mehreren tausend Jahren kann das Alter eines Donari schwanken. Anders als ihre hochelfischen Vorfahren bewahren die Donari jedoch nicht konstant ihr jung erwachsenes Aussehen. Sie altern fortgehend - mit individueller

Geschwindigkeit, meist jedoch sehr langsam - bis zur späten Reife ihres Lebens, jedoch nicht darüber hinaus, als dass man sie Greise schimpfen könnte. Das Schwinden ihrer inneren Kraft und ihres Willens ist es schließlich, welches das Ende ihrer Tage einläutet.

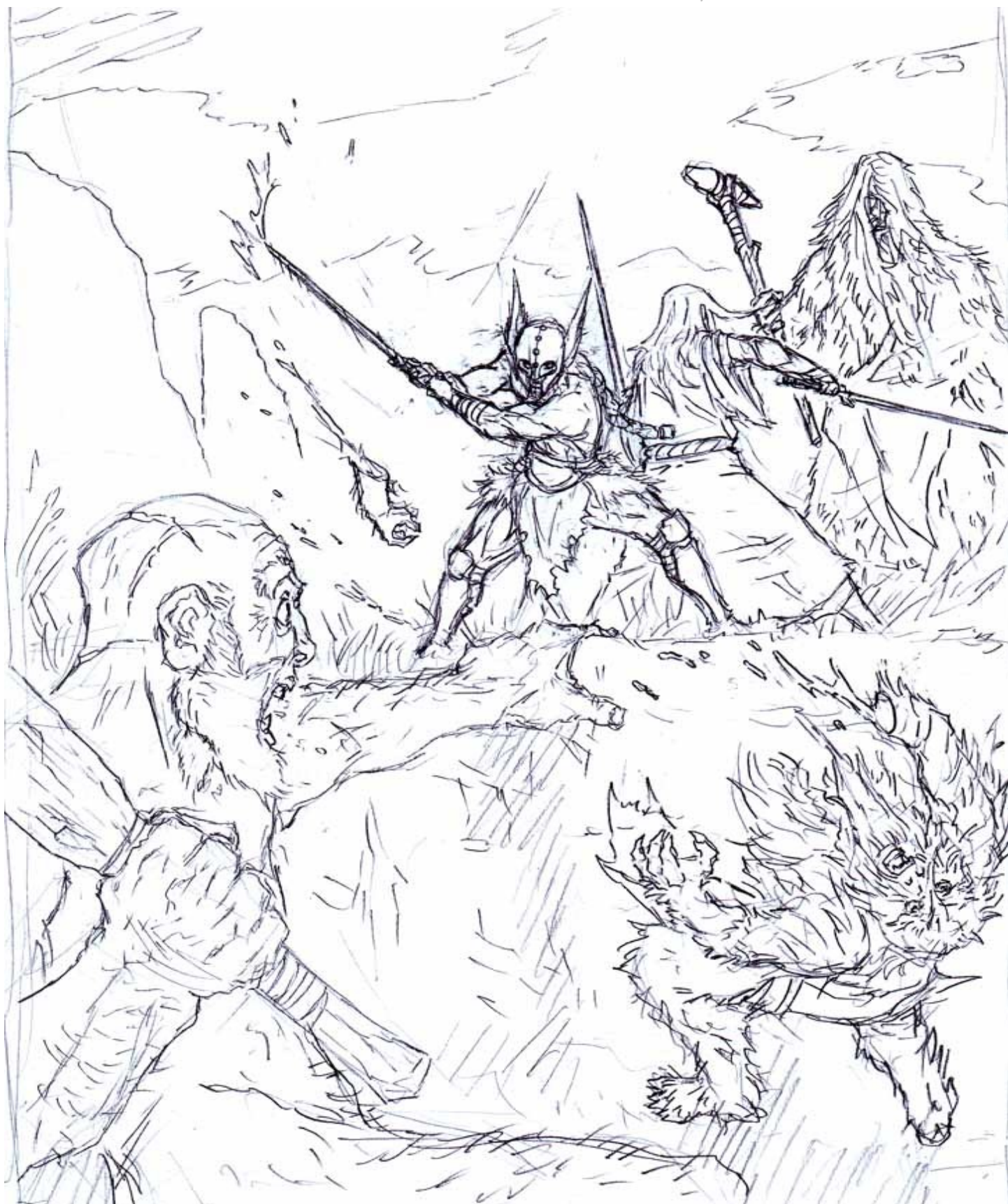
Übliche Kulturen: Donari-Pfadwandler

Mögliche Kulturen: Sanskitarische Stadtstaaten, Sklavenlager, Freie Lager, Angurianer



Rakshazars Kulturen

Die Völker des verfluchten Kontinents



Eine kühle Brise strich sanft über die großen Steinplatten des Forums. Sie wehte einen Schauer feiner Wassertropfen von der Saliente des großen Cales auf Dan herab. Auf seiner nackten Haut fühlten sie sich wie das Prickeln tausend feiner Nadelstiche an. Dan hielt nur mühevoll mit seiner Herrin und dem Boten des Senates schritt. Weit ausholend marschierten sie über das nächtliche Forum. Dan bewunderte wie die feine teruldanische Seide den Körper seiner Herrin im Wind umspielte. Von hohem Wuchs war sie, kräftig und muskulös gebaut und doch feingliedrig und geradezu grazil in ihrer Haltung und Bewegung. Das volle schwarze Haar umspielte, vom Wind aufgewühlt, ihren langen Hals. Welch vollkommene Schönheit sie war! Es war klar, die Amhasim waren die Herren des Stahls, mächtige Krieger und große Philosophen; doch für Dan war ihre schiere Schönheit immer der klarste Beweis für die Größe der Amhasim gewesen. „Ebenmaß ist das Abbild innewohnender Ordnung“ hatte der große Leodates in der „De Natura“ geschrieben. Dan war überzeugt, so wie die an Anmut unübertroffenen Amhasim unter den Rassen Deres zur Herrschaft bestimmt waren, so war die junge Saliah unter den Amhasim zu Höchstem bestimmt. Und vielleicht war diese Nacht, dieser eilige und heimliche Ruf des Senats der Beginn ihrer großen Zeit. Dan musste einen schnellen Schritt anschlagen, um seiner Herrin und dem Gesandten zu folgen. Sie erreichten bald die Stufen des Enneon, wo die Gremien des Senats tagten. Dan spürte, wie sein Herzschlag sich vor Aufregung beschleunigte. Es war eine große Ehre für einen Sklaven ein Gebäude der Republik zu betreten. Nur die vertrauenswürdigsten Mitglieder der alten Familien durften dort dienen. Er konzentrierte sich auf sein Herz und senkte dessen Geschwindigkeit wieder etwas herab. Er musste jetzt unbedingt einen kühlen Kopf bewahren. Eine impulsive Handlung konnte, dass spürte er instinktiv, sein Leben kosten, oder sogar ihres. Sie bestiegen die mächtige Treppe zum Haupteingang des Enneons. Die hohen Stufen waren nur für die hochgewachsenen Herren der Stadt würdevoll zu nehmen. Ein Sklave musste sich hier niederwerfen und Stufe für Stufe mühsam erklettern. Das war genau der Effekt, den der Architekt erzielen wollte; eine geniale und einfache Demonstration der Überlegenheit der Amhasim. Obwohl Dan groß gewachsen war und die Stufen hätte nehmen können, ließ er sich bei jeder Stufe auf ein Knie nieder und erhob sich wieder. Saliah hatte bemerkt, dass ihr Leibsklave zurückblieb und sich umgedreht, um ihm einen Wink zu geben. Es war keine Zeit, um die Formalia zu beachten. Dan schloss mit einigen schnellen Sätzen zu ihr auf und gemeinsam erreichten sie das Epistyl. Tag und Nacht standen Calesaten, schwergerüstete Elitesoldaten des inneren Ringes der Stadt, zwischen den neun Marmorsäulen des Senatsgebäudes, die im Schein der vollen Mada schwarz glänzten. Mit einer knappen Grußformel ließ man sie ein. Das Atrium war nicht beleuchtet, doch das Hallen ihrer Schritte auf dem Mosaik, ließ Dan auf einen hohen Kuppelsaal schließen. Sie wurden in einen kleinen Seitenraum geführt; die Opifizie eines Senators, vermutete Dan. Der kleine Raum war nur von einigen kostspieligen Hanuraskerzen in purpurnes Licht

getaucht. Er wurde von einer großen Mense aus poliertem Granit dominiert. Sie stand auf vier gebogenen Elfenbeinfüßen die von figürlichen Reliefs überzogen waren. Man hatte in der Eile einfache Holzhocker um die Mense gestellt, die in scharfen Kontrast zu der luxuriösen Ausstattung der Opifizie standen. Allein das Regal mit zahlreichen Libren, Werke der hohen Staatskunde, wie Dan vermutete, musste ein Vermögen wert sein. Fünf ältere Herren, in ausladende Roben des Senats von Amhas gekleidet, erhoben sich kurz und grüßten Saliah wortlos. Während seine Herrin sich in die Runde der Senatoren setzte, schloss ihr Leibsklave die Tür von innen und blieb neben ihr stehen. Einer der Senatoren, ein weißhaariger kleinerer Amhasim, dessen hageres Gesicht mit zahlreichen Narben übersät war, trat zu Dan und musterte den nackten Sklaven lange. Er strich mit seiner Hand über die hohen Wangenknochen und fasste schließlich Dans breite Schultern mit beiden Armen. „Erstaunlich Saliah, das ist er also.“ Die Aufmerksamkeit der ganzen Runde galt nun dem Leibdiener. „Wenn ich es nicht wüsste, hielte ich ihn für einen von uns.“ Zustimmendes Gemurmel. „Dan stammt aus einer Reihe von siebenundfünfzig Generationen gezielter Verpaarungen. Er ist das unser vollkommenster Zuchterfolg. Die Zukunft von Amhas!“ entgegnete Saliah stolz. „Oder sein Untergang“ antwortete der Hagere während er tief in Dans Augen sah. Dan spürte eine anflutende Hautrötung und reagierte sofort. Durch äußerste Konzentration rief er eine Stauung hervor und verhinderte den instinktiven Rubor facialis. Mit einer schellenden Ohrfeige streckte der hagere Senator den Sklaven zu Boden. „Er hat Chutram angewandt; beinahe hätte ich es nicht gemerkt, aber er hatte eine charakteristische Pupillenreaktion. Bist Du dafür verantwortlich Saliah?“ Ohne eine Pause und scheinbar ungerührt antwortete sie „Ja, ich habe es ihn selbst gelehrt.“ Empörung stand in den Gesichtern des Anwesenden. „Das ist unerhört, Chutram ist claustrum sublimis, nur uns vorbehalten!“ Dan wischte das Blut von seinen Lippen und erhob sich. „Er ist vollkommen, meine Herren Senatoren. Er ist mein Geschöpf; eine vollkommen neue Dienerrasse steht vor euch. Wie könnte ich seine Überlegenheit besser demonstrieren, als durch das Chutram?“ Der Hagere erhob den Finger zu einer Antwort doch er kam nicht zu Wort. „Setz Dich Sokas. Wir sind nicht hier, um das Zuchtprogramm zu disputieren!“ Nach einer kleinen Pause führte Reklides, der Praete des Gremiums, das Anliegen des Senats aus. Dans Aufregung wuchs beinahe mit jedem Wort. Diese Sätze klangen wie der Beginn einer großen Historie. Doch alles stand auf Messers Schneide. Sie mussten noch zu dieser Stunde aufbrechen. Auf dem Weg zu ihrer Dome blickte Saliah ihren Diener an. Ihre eisblauen Augen blitzten zornig: „Das war sehr dumm von dir! Du hättest heute sterben können; und ich mit dir, mein schöner Dan.“



Die Amhasim

Für die unzähligen kleinen Stämme des Rieslandes sind sie Dämonen aus den tiefsten Tiefen der ewigen Verdammnis, doch für ihre Heerscharen von Sklaven sind sie erhabene höhere Wesen: Die Rede ist von den ruchlosen und arroganten Amhasim, die eine der am weitesten entwickelten Zivilisationen des Rieslandes darstellen - eine Kultur, deren beeindruckende Errungenschaften auf der grausamen Versklavung unzähliger Unschuldiger basieren und deren in schwarzes Eisen gehüllter Arm auch noch in den letzten Winkel des Kontinents reichen kann – zum stummen Entsetzen der Einheimischen.

Lebensraum: Die Amhasim leben fast ausschließlich in ihrer Metropole Amhas am Südufer des Totenwassers, eines vollkommen sterilen Binnenmeer im Zentrum Rakshazars. Innerhalb von Amhas residieren die Amhasim im inneren Zirkel der Stadt in phantastischen schwarzen Türmen und Säulenhallen zwischen utopischen Gartenanlagen. Die von den Amhasim bewohnte Oberstadt von Amhas ist ein Hort unglaublicher Kunstwerke und die Architektur ist beeindruckend, wenngleich auch etwas morbide. Vorherrschend sind klassische Säulen aus schwarzem Marmor und gewagte Kuppeln; von den alten Ruinen des ursprünglichen Amhas ist hier hingegen nichts mehr zu sehen.

Der Rest der Stadt erinnert an die Stadtstaaten der Sanskitaren und wird von den fanatisch ergebenen Sklaven der Amhasim bewohnt. Amhas beherrscht zudem Land im Umkreis von etwa 200 Meilen um die Stadt. Hier reihen sich von Sklaven bewirtschaftete Felder und Plantagen aneinander. Ebenfalls zum Reich der Amhasim gehören die am Nordufer des Totenwassers gelegenen Feuerberge, die die natürliche Grenze zur Aschenwüste bilden. Hier liegen die berühmten Eisenminen von Amhas.

Lebensweise: Für Außenstehende wirkt Amhas wie eine brutale Diktatur, und für die Sklaven mag das auch durchaus richtig sein. Untereinander haben die Amhasim aber ein enorm fortschrittliches und utopisches Gesellschaftssystem entwickelt. Amhas ist eine demokratische Republik, in der alle Amhasim gleich sind. Der Staat hat in Amhas eine enorme Kontrolle über viele Bereiche des Lebens. Vor allem die Kindererziehung obliegt staatlichen Organen, da die Amhasim ihrer Natur als Brokthar gemäß keine allzu festen Familienbande kennen. Die ersten fünf Jahre ihres Lebens verbringen kleine Amhasim noch bei ihrer Mutter. Danach jedoch verbringen sie einen Großteil ihres Lebens in den Schulen und Akademien der Stadt. Dieses System hat den Vorteil, dass jeder junge Amhasim über ein gewisses Polster an Bildung verfügt und mit der festen Gewissheit ausgestattet ist, zu den rechtmäßigen Herren der Welt zu gehören. Das phantastische, sozialistisch-demokratische System, nach dem Amhas funktioniert, hat natürlich auch diverse Nachteile, welche die meisten Amhasim jedoch nicht sehen wollen. Kaum ein Amhasim bräuchte in seinem Leben wirklich zu

arbeiten, da er Kleidung, Essen und Unterkunft vom Staat gestellt bekommt. Es gibt unter den Amhasim keine Unterschicht, und dank der Massen an Sklaven bestehen amhasische „Berufe“ entweder aus Philosophieren, athletischen Kampfübungen, politischen Intrigen oder dem Handwerk des Kriegers und Sklavenjägers. Extreme Langeweile ist unter den Amhasim weit verbreitet, und Dekadenz und „Sittenverfall“ sind daher ein großes Problem für die Amhasim. Die Langeweile ist auch einer der Gründe dafür, warum der Stadt niemals die Sklavenjäger ausgehen. Was könnte aufregender sein, als draußen in der Wildnis gegen wilde Bestien zu kämpfen, neue Sklaven zu erbeuten und so den Ruhm der Republik zu mehren? Für tatendurstige junge Amhasim ist der Weg des Sklavenjägers nicht nur ein großes Abenteuer, sondern auch der beste Weg, sich gesellschaftlich zu profilieren.

Dass das extreme Sklavenhalter-System, nach dem Amhas funktioniert, so gut klappt, liegt vor daran, dass die Sklavensippen, die schon seit Generationen in Amhas leben und den Glauben der Amhasim übernommen haben, ihre Herren als höhere Wesen verehren.

Amhasim lieben die schönen Künste, so dass solche Sklaven, die gut singen oder Kunstwerke aller Art anfertigen können, ein angenehmes Leben im goldenen Käfig führen.

Weltsicht und Glaube: Die Amhasim lehnen die Anbetung von Göttern ab. Für sie ist die Welt, wie übrigens tausende anderer Welten auch, festen kosmischen Naturgesetzen folgend aus sich selbst heraus entstanden und die Götter sind lediglich mächtige Wesen, die von außen in diese Welt eindringen. Trotz all ihrer Macht sind sie kein Teil der natürlichen Ordnung Deres und müssen folglich auch nicht angebetet werden. Teil der natürlichen kosmischen Ordnung ist, dass es eine Hierarchie unter den verschiedenen Rassen gibt. Tiere stehen über Pflanzen, Kulturschaffende über Tieren und so weiter.

Amhasische Gelehrte haben viele lange und komplexe Schriften über dieses Prinzip verfasst. Kern des amhasischen Weltbildes ist: Die Amhasim selbst stehen an der Spitze dieser natürlichen Rassenhierarchie. Über ihnen würden die verschwundenen Giganten stehen, aber diese sind ja bekanntermaßen nicht mehr da. Direkt unter den Amhasim stehen die anderen Brokthoiden, darunter dann die Menschen. Weiter unten folgen alle anderen, den Amhasim bekannten Rassen. Resultierend aus dieser Philosophie ist es nur das gute Recht der Amhasim, über die anderen

Rassen zu herrschen und diese als Sklaven für sich einzuspannen. Obwohl sie Götter ablehnen, glauben die Amhasim dennoch an ein Leben nach dem Tod. Der reine Geist, die Seele eines Wesens, ist unsterblich und entwickelt sich von Inkarnation zu Inkarnation immer weiter. So klettert er in der Hierarchie der kosmischen Ordnung immer höher oder fällt zurück, je nachdem wie die Seele ihr Leben als materielles Individuum geführt hat. In der Praxis erinnert die Religion der Amhasim eher an einen philosophischen Debattier-Club als an die religiösen Praktiken der „niederen“ Völker. Gläubige Amhasim arbeiten vor allem an ihrer persönlichen Weiterent-



wicklung zur spirituellen Vollkommenheit. Als Mittel dafür gelten unter anderem Meditationen, die Verwendung von bewusstseinsweiternden Drogen oder die mystische Kampfsportart Hakra-Chutram (die quasi eine derische Mischung aus dem irdischen Sportarten Tai-Chi, Yoga und Kung-Fu darstellt)

Der Kern der amhasischen Philosophie sind die fünf Bücher des antiken Kriegerphilosophen Brutheus, der die Philosophie der kosmischen Ordnung als erster in sich geschlossen formulierte. Obgleich sich die Amhasim auf Brutheus berufen, hat sich die Lehre leicht verändert. Bei Brutheus stand zum Beispiel der heute sehr zentral gesehene Gedanke der Rassenhierarchie eher im Hintergrund.

Magie: Amhasim praktizieren keine „Hexerei“, zumindest ihnen selbst zufolge. „Hexerei“ ist die Magie der niederen Rassen, eine rohe, gefährliche und primitive Kraft, die man praktiziert indem man das Energiefeld Deres selbst anzapft und so, um den Preis schrecklicher Nebenwirkungen, gewisse widernatürliche Effekte erwirken kann. Amhasim sind natürlich viel zu hoch entwickelt, um sich solcher Mittel zu bedienen. Die Macht ihres Geistes ist stark genug, um Chutram praktizieren zu können, die amhasische Universalwissenschaft vom energetischen Aufbau des Universums. Chutram umfasst nicht nur Medizin, Sport, verfeinerte Liebeskunst und Philosophie, sondern auch diverse magische Praktiken, die es einem entsprechend begabten Amhasim erlauben, durch die Kraft seiner Gedanken Materie zu bewegen, zu schweben oder mit bloßen Händen Felsen zu zertrümmern. Die meisten Sklaven und Außenstehenden glauben, wirklich alle Amhasim hätten diese Kräfte, aber das stimmt nicht. Nur ein kleiner Teil unter den Herren der goldenen Kuppelstadt ist in der Lage, in die höheren Mysterien des Chutram aufzusteigen und tatsächlich seine Gedanken vom Körper zu lösen. Eine weitere magische Disziplin, in der die Amhasim glänzen, ist die Alchemie. Dank ihrer wissenschaftlichen Herangehensweise sind die Amhasim in puncto Gifte, Tränke, Tinkturen und Metallurgie selbst aventurischen und myranischen Experten ebenbürtig.

Tracht und Bewaffnung: Zwar bevorzugen Amhasim, wie alle Brokthoiden, wenig Kleidung, doch weichen die derben Lederriemen und Kilts hier edleren Stoffen. Beliebt sind bei Amhasim beiderlei Geschlechts knappe, leinene oder seidene Tuniken, die mit Hilfe von goldenen Riemen und Broschen zusammengehalten werden. Senatoren tragen darüber zuweilen schwere Brokat-Umhänge oder, wenn es sich um Frauen handelt, lange, leichte Seidenroben, deren Stoff etwas durchscheinend ist.

Beliebte Kleidungsfarben sind Weinrot, dunkles Violett und natürlich das in Amhas allgegenwärtige Schwarz.

In Zeiten des Krieges sind Amhasim sich, ganz im Gegensatz zu allen anderen Brokthar, nicht zu schade, schwere Rüstungen zu tragen. Die schweren, schwarzen Eisenpanzer der berittenen Sklavenjäger sind in vielen Teilen des südlichen Rakshazar ein gefürchteter und nur zu gut bekannter Anblick. Im Kampf verwenden die Amhasim gerne lange, geschwun-

gene Eineinhalbhänder aus kostbarem Stahl. Beherrscht der Amhasim, der diese Klinge führt, die berühmte Chutram-Technik, kann er seinen Gegner in einem wahren Klingens Sturm zerhacken. Oft liegt den Amhasim aber wenig daran, ihre Gegner zu töten. Warum einen potentiellen Sklaven verschwenden? Also benutzen Amhasim auch eine große Bandbreite nicht tödlicher Waffen wie etwa die Bola. Eine weitere Methode, um Sklaven zu fangen, ist der Sklavenfänger, ein spezieller Langbogen.

Handwerkskunst: Völlig zurecht behaupten die Amhasim von sich, das technisch am weitesten entwickelte Volk Rakshazars zu sein. Zwar werden sie in einigen Bereichen von den Faulzwergen und Trollschmieden übertroffen, aber diese beiden Völker haben nicht die Mittel und das Organisationstalent, um der mächtigen Metropole Amhas das Wasser reichen zu können. Die Amhasim sind in der Lage, Stahl in relativ großen Mengen herstellen zu können, und produzieren Gegenstände, die es durchaus mit mittelreichischen Produkten aufnehmen können. Aber die Amhasim stellen kaum eines dieser Dinge selbst her. Ihre Kenntnisse sind rein theoretisch. Die praktische Arbeit erledigen Sklaven in strikt voneinander getrennten Arbeitsschritten, damit sie das Wissen der Amhasim nicht kopieren können.

Sitten und Bräuche: Aus lauter Langeweile gehen viele Amhasim den absurdesten Freizeitbeschäftigungen nach – besonders beliebt sind Orgien, die an Dekadenz kaum zu überbieten sind, und Wettspiele jeder Art. In puncto Sexualität schlägt ihre Verwandtschaft zu den anderen Brokthoiden voll durch. Kaum etwas gilt als Tabu, wenn es mit einem gewissen Anschein von kultivierter Diskretion durchgeführt wird. Generell gilt, dass Amhasim untereinander eher zu konventionellen Praktiken neigen und sich exotischere Gelüste für Experimente mit hübschen jungen Sklaven (vorzugsweise menschlichen) aufheben. Dass die Amhasim nicht zu einem Haufen

bewegungsunfähiger Fettklöße mit unglaublichen Magen- und Leberproblemen werden, liegt nur daran, dass das Prinzip „Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper“ einen so hohen Stellenwert bei ihnen einnimmt. Über den gesunden Geist lässt sich verständlicherweise streiten, aber die Heilkunst der Amhasim gehört zu den am weitesten entwickelten des Rieslandes. Außerdem treiben Amhasim enorm viel Sport. Das hängt zwar auch eher mit der verbreiteten Langeweile zusammen, aber immerhin hält es sie gesund.

Darstellung: Wenn sie einen Amhasim spielen, denken sie daran: Amhasim zeichnen sich vor allem durch eines aus – ihre maßlose Arroganz anderen Rassen gegenüber. Ganz gleich, ob ein Amhasim seine Sklaven gut oder schlecht behandelt (oder gar mit ihnen Freundschaft schließt, was in seltenen Fällen auch vorkommen kann), abschütteln kann ein Amhasim dieses Gefühl der Überlegenheit niemals ganz. Rassenhass ist im Übrigen der falsche Ausdruck für die Geisteshaltung. Amhasim hassen andere Rassen nicht – sie halten sie nur für unterlegen in jeder Hinsicht. Obwohl die Amhasim es



niemals zugeben würden, ist ihr Verhalten ähnlich impulsiv wie das der anderen Brokthoiden. Die Amhasim sind nur Meister darin, das hinter einer Fassade aus ausgesuchter Höflichkeit zu verbergen. Amhasim sind die meiste Zeit über geradezu erschreckend höflich und „kultiviert“, selbst wenn sie gerade perverse, unaussprechliche Dinge mit einem wehrlosen Sklaven tun oder jemanden umbringen wollen. Nur von Zeit zu Zeit gönnen sie sich offensichtlichere Gefühlsausbrüche, die dann aber um so heftiger ausfallen.

Amhasim-Charaktere sind erfahrungsgemäß schwer zu spielen, da sie sich kaum harmonisch in eine normale Heldengruppe eingliedern lassen. Denkbar wären eventuell Ausgestoßene oder besonders liberale Amhasim, die sich in der Außenwelt umsehen

Typische Namen der Amhasim

Männlich: Abhayos, Arjunus, Ashokaros, Brijeshos, Devrayus, Gothamos, Jayendramos, Karanikles, Nagendramos, Rajanes

Weiblich: Anuja, Avantis, Eshara, Jaswindris, Malatis, Rishima, Sheela, Sunitharis

Familiennamen existieren bei den Amhasim nicht.

Was denken die Amhasim über:

Ronthar: „Verräter ihrer eigenen Art, wenn ihr mich fragt. Wie wir stehen sie über den niederen Rassen, wählen aber einen Platz bei den Halbtieren. Erbärmlich!“

Menschen allgemein: „Arbeitskräfte und Bedienstete mit denen man rechnen kann – wenn man ihnen erst beigebracht hat, wo ihr Platz in der kosmischen Ordnung ist.“

Nordländer: „Diese menschlichen Stämme im Norden stellen wertvolle Ressourcen dar!“

Sanskitarenen: „Dafür, dass sie nicht der auserwählten Rasse angehören, haben sie ein erstaunliches Verständnis für Kultur.“

Angurianer und Irrogoliten: „Diese halbwilden Bergstämme sind ein reines Ärgernis. Aber bald werden wir sie auf ihren Platz verweisen.“

Orks: „Nicht mehr als Tiere. Aber zuweilen sehr nützliche Tiere.“

Die Angurianer

Einst waren ihre Vorfahren Sklaven der Amhasim. Doch die Menschen, Brokthar und Orks, welche die große Flucht aus Amhas überlebten, vereinigten sich zu einem wilden und äußerst kriegerischen Stammesverband. Ihre Raubzüge und angebliche Fähigkeit, aus dem Nichts aufzutauchen, machen sie zum Schrecken aller Sklavenhalter des Kontinents. Ihr

Stolz und ihre Leidenschaft sind legendär. Trotz Niederlagen gegen die scheinbar überlegenen Amhasim schafften es die Bergstämme, ihre Zahl und ihren Einfluss durch die Aufnahme geflohener oder befreiter Sklaven beständig zu erhöhen. Was als Zweckbündnis begann, entwickelte sich über die Jahrzehnte hinweg zu einer facettenreichen Kultur des Widerstandes, in der allem voran eines zählt: die Freiheit.

Lebensraum: In den Tälern und Niederungen des Yal-Hamat-Gebirges sowie vereinzelt auch in den umliegenden Wäldern. Vermehrt im angestammten Bergmassiv von An Gur, in dem man auch die legendäre Felsenstadt An Khoral vermutet. Sie befindet sich im Innern des heiligen Bergmassivs von An Gur und besteht aus unzähligen Wohnhöhlen, Tunneln, Treppen, Kriechgängen, Belüftungsschächten und Hallen, welche die natürlichen Höhlen des majestätischen Berges erweitern. Vulkanaktivität im Innern des Gebirges sorgt für heiße Quellen und Wärme. Die Flussquellen und zahlreichen Wasserfälle werden zur Trinkwasserversorgung und zum Antreiben der großen Schaufelräder benutzt, mit denen die hölzernen Lastenaufzüge zum Personen- und Vorrätetransport betrieben werden. Über Bambusröhren wird das kostbare Nass der Wasserfälle ins Innere des Berges geleitet.

Für die Beleuchtung sorgen Phosphorpilze und vor allem die in dunklen Rottönen leuchtenden Kethral-Hetrach-Kristalle, die ähnlich den aventurischen Gwen-Petryl-Steinen ein stetiges Zwielflicht spenden.

In großen Gemeinschaftshallen werden neue Raubzüge geplant, Beute gelagert und getauscht, rituelle Kampfspiele abgehalten und Feste gefeiert.

Ihre Raubzüge führen sie bisweilen selbst in entlegene Gebiete des Rieslands, so dass man praktisch überall auf sie treffen kann.

Lebensweise: Die traditionellen Dorfgemeinschaften der Angurianer sind seit dem Krieg mit den Amhasim fast völlig verschwunden. Nur in der Gegend um An Khoral findet man in abgelegenen Tälern noch Wein- und Ackerbauern. Mit dem Krieg wurde Beweglichkeit überlebenswichtig, und so bilden nun kleine, halbnomadische Stammesgemeinschaften die Basis der angurianischen Gesellschaft. Meist leben sie von der Jagd und Wildfrüchten, in den höheren Lagen auch als Ziegenhirten, so dass ihre Kost vor allem auf Trocken- und Pökelfleisch basiert.

Stetige Begleiter der angurianischen Stämme sind die Kalkarim, große, rabenähnliche Vögel, mit denen die Angurianer angeblich eine Art Pakt eingegangen sein sollen.

Weltsicht und Glaube: Eigenständigkeit und Selbstbestimmung messen die Angurianer höchsten Wert zu. Das Leben ist hart, und aufgrund der ständigen Bedrohung durch die Amhasim kann man sich nur frei und selbstbestimmt fühlen, wenn man selbst zum Jäger wird.

Neben den persönlich verehrten Heroen und Geistern, die seit der Aufnahme von so vielen verschiedenen Kulturen innerhalb der Familien weitergegeben wurden, ist vor allem der Glaube an die Dunkle Göttin und den Himmelsdrachen in



allen Sippen und in An Khoral weit verbreitet. Im Mythos um das Götterpaar prüft die Dunkle Göttin als spinnenleibiges Grauen aus der Tiefe unablässig die Menschen, damit diese über sich selbst hinauswachsen, Mut fassen und ihren Ängsten ohne Schrecken ins Auge blicken können, während der weise Himmelsdrache den Verstand und die List der Menschen schult, damit sie nicht als waghalsige Narren ihr Leben verwirken. Der Mutige und Weise aber geht nach seinem Tod in der Dunklen Göttin auf, die wahrhaftig eine überirdisch schöne Maid ist, die in der leidenschaftlichen Vereinigung mit dem Himmelsdrachen ein neues Leben erschafft. Die Götter gelten weniger als Herren, eher werden sie als weise Lehrer und manchmal sogar in typisch angurianischer Weise als "wertvolle Feinde, die uns stärken" angesehen.

Magie: Für Angurianer besteht kein Unterschied zwischen Magie und göttlichem Wirken. Man sieht dies als Verbindung von Himmelsdrachen und Dunkler Göttin und somit als etwas so Normales wie den Tod und das Leben. Die angurianischen Magiewirkenden sind meist Pfadmagier und lassen sich grob in Drachepriester und Priesterinnen der Dunklen Göttin einteilen. Drachepriester sind versierte Geistheiler und ihre Rituale zielen meist darauf ab, mittels Wissen und Willen

ihren Verstand und ihre Wahrnehmung zu erweitern sowie gefährliche Seelenreisen in die Geisterwelt zu unternehmen, um dort nach Einsichten oder Verbündeten zu suchen. Drachepriester-Rituale beinhalten oft stunden- bis tagelange Sitz-Meditation, das Starren in Licht oder Flammen oder auf komplexe Diagramme und Labyrinth aus gefärbtem Sand, sowie tagelanges Fasten. Ganz anders die Rituale der Dunklen Göttin: die auf verschiedensten Wegen (Rauschmittel, Wollust, Schmerz) in Ekstase gelangten Priester stärken und heilen mit ihren Zaubern den Körper oder verleihen übermenschlichen Mut und Resistenz.

Tracht und Bewaffnung: Mit einem Wort: exotisch. Als sichtbarer Ausdruck von Selbstbestimmung kann man bei den Angurianern die verschiedensten und gewagtesten Kleidungskombinationen in ganz Rakshazar bewundern. Vor allem ihre raffinierte Lederbekleidung, die nicht selten aus dem Fell, Horn und Häuten von mehr als einem Dutzend verschiedener Tiere gefertigt wurde, hat den Ruf der Angurianer als hervorragende Lederbearbeiter geprägt. Besonderen Wert legen sie auch auf ihre Haar- und Barttrachten. Mittels Harzen und Pflanzenfarben werden bisweilen sehr abenteuerliche und immer neue Frisuren und Färbungen kreiert.



Die Bewaffnung besteht meist aus Bola, Schleuder und kurzem Hornbogen für Jagd und Fernkampf sowie Speeren, Hieb Waffen, und Dolchen als oft benutzte Nahkampfwaffen. Ein reichhaltiger Fundus an Giften und exotischen Waffen ist vor allem im ewigen Kampf gegen die Amhasim in Gebrauch – genannt seien hier der peitschenartige „Echschwanz“, die Wolfszahnkeule, ein axtartiges Kampfwerkzeug namens "Hackbart" und die "Drachenhörner". Berüchtigt sind auch ihre abschreckenden Kriegsmasken, denen gar eine magische Wirkung nachgesagt wird.

Handwerkskunst: Die Angurianer verstehen es, sowohl hochwertige Waffen und Gebrauchsgegenstände aus Stein Holz und Knochen herzustellen als auch solche aus Eisen und Edelbronze. Die höhere Schmiedekunst und Stahlherstellung beherrschen allerdings nur wenige hochverehrte Meister. Das Rad ist natürlich ebenfalls bekannt und wird beispielsweise in An'Khoral bei der Wasserversorgung und dem Antrieb von hölzernen Lastaufzügen verwendet.

Bei der Lederherstellung und Verarbeitung sind sie außerordentlich geschickt und ihre Erzeugnisse werden überall wegen ihrer Schönheit und Haltbarkeit gerühmt.

Hüter von Wissen und Handwerkskunst sind die Drachenspriester, die sowohl das Lesen und Schreiben als auch Rechnen, Sternkunde, Kartographie, Philosophie und andere Künste an wissbegierige Schüler weiterzugeben wissen.

Hüter der Heilkunst, der Pflanzenkunde und des Bergbaus sind die Priesterinnen der Dunklen Göttin, die zahlreiche Gifte, Heilmittel und andere Substanzen mit erstaunlichen Wirkungen herzustellen wissen und über Kenntnisse zur sicheren Erweiterung und Abstützung natürlicher Höhlen und den Abbau nützlicher Materialien verfügen.

Auf ihren langen Wanderungen und Raubzügen fehlt allerdings oft die Zeit und das Material für höher entwickelte Erzeugnisse und so ahnt kaum ein Außenstehender etwas vom wahren Wissen des angurianischen Volkes und hält vielleicht ihre witterungsresistenten und geräumigen Lederzelte schon für den Gipfel ihrer Handwerkskunst.

Sitten und Gebräuche: Die angurianische Kultur hat viele Elemente der sanskitarischen, orkischen, broktharischen und natürlich in besonderem Maße gar der amhasischen Lebensweise in sich aufgesogen. Allerdings hat sich aus diesem Konglomerat über die Jahre eine völlig eigenständige Kultur mit vielen neuen Facetten entwickelt.

Von klein auf wird ein Angurianer in den Kampfkünsten und der Jagd geschult, und rituelle Zweikämpfe werden zu vielen Gelegenheiten, wie bei Streitigkeiten unter Stammesmitgliedern, bei Initiationen oder zu Festtagen, abgehalten. Sie enden nur sehr selten tödlich, das dabei vergossene Blut stellt aber eine Art Opfer für die dunkle Göttin dar.

Junge Angurianer, die in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen werden möchten, legen in An Khoral eine schwierige Prüfung ab, die ihren Mut, ihr Geschick im Kampf und bei der Jagd sowie ihre Listigkeit auf die Probe stellt. Trotz aller Härte kommen für die Angurianer das Feiern und die

schönen Seiten des Lebens nie zu kurz – wer weiß schon, ob es nicht morgen schon endet?

Man berauscht sich an seltenen Drogen und erfreut sich an freier Liebe und wildem Tanz.

Eine Heirat im üblichen Sinne kennen die Angurianer nicht, nur den sogenannten „Blutsbund“, der einzig zwischen echten Seelenverwandten und niemals leichtfertig vollzogen wird. So etwas wie eheliche Treue ist unbekannt.

Anführer für die Schlacht und andere Aufgaben werden von allen Stammesmitgliedern gleichberechtigt gewählt, und deren Wort ist nicht etwa Gesetz, sondern bestenfalls der Ratsschlag eines geachteten Freundes. Nur bei besonders heiklen Kampfeinsätzen und Ähnlichem einigt man sich auf das Kon'mahal, die absolute Befehlsgewalt eines Einzelnen.

Darstellung: Ein Angurianer ist Überlebenskünstler. Er hat gelernt, der lebensfeindlichsten Umgebung und der ausgewegtesten Situation das Beste abzurufen. Niemand befiehlt ihm. Weder Götter noch Menschen noch sonst irgendetwas. Das sollte natürlich zu interessanten Konfrontationen mit Charakteren führen, die anderes gewohnt sind. Hat er einen echten Freund gefunden, würde er sich für ihn allerdings mit allen Erzdämonen persönlich anlegen. Er lebt für den Augenblick und ist es gewohnt, sich zu nehmen, was ihm gefällt, denn sein Glaube kennt keine Verbote oder Regeln, keine Bestrafung oder Verbindlichkeit. Spielen Sie ihn stolz, kampflüstern und vielleicht sogar grausam. Lassen Sie ihn Trophäen von würdigen Gegnern nehmen (Haare, Zähne, Krallen, Skalps, Fingerglieder, Ohren, Köpfe...). Und denken Sie immer daran: Was ihn nicht umbringt, macht ihn härter...

Namen: Der angurianischen Namensgebung sind natürlich kaum Grenzen gesetzt, aber einige haben sich als besonders beliebt erwiesen: Arn, Aruk/a, Akadil, Brok/ta, Barnak, Dar, Durgluk, Elaya, Enok, Fuchuth, Han/a, Hashnakath, Ira, Ikara, Jarn, Jara, Jiktach, Krishnak, Krum, Lorn, Lankor(ak), Mayu, Neri, Nauth, Oni, Onak, Palou, Quadir, Razuk, Ranai, Rachiko, Sarai, Sinan, Teros, Tanai, Tjalf, Una, Uruk, Valadur, Valaria, Xanarra, Xarunai, Xur, Yala, Zev.

Dem Namen wird bei Anreden stets eine Silbe vorgesetzt oder nachgestellt:

Stammesmitgliedern ein „Kai- / a“ (Freund- /in), Fremden ein „(A) kar-/a“ ([ehrwürdiger] Fremder/Fremde) sowie bekannten Nichtstammesmitgliedern ein „Dar/a“

Ehren- und Spottnamen sind ebenfalls gebräuchlich, sie spielen meist auf ein denkwürdiges Ereignis, eine Heldentat oder eine Marotte des Betreffenden an: Felsdrache, Schmutzfuß, Grinser, Blut in seinem Gesicht...

Die Angurianer über die:

Irrogoliten: „Wertvolle Verbündete! Sie mögen gedeihen!

Philosophische Streitgespräche sind mit ihnen ein besonderes Vergnügen.

Sie haben es sich erwählt, dem Gesetz Ankrojus zu folgen, und dafür gebührt ihnen Respekt, auch wenn dies nicht unser Glaube ist.



In ihrer Liebe zu Stamm und Gemeinschaft sind sie uns verwandt. Auch kann man herrlich mit ihnen tanzen und feiern. Und ihr Wein ist gut!“

Sanskitarischen Städte: „Welch ekliger und dampfender Sumpf aus Unterdrückung und Wahnsinn! Besonders Teruldan wird unseren Zorn zu spüren bekommen!

Doch immerhin gibt es hier auch Schlammblumen aus Handwerkskunst und Gelehrsamkeit.

Der einzige Lichtblick bleibt jedoch Yal-Kalabeth.“

Ipexco: „Die Götter wollen Blut trinken. Nun gut! Aber muss man seine Götter gleich ersäufen?“

Amhasim: „Starke Feinde. Kohlen für das Feuer unseres Hasses. Sie sollen brennen! Und möge aus ihrer Asche ein noch stärkerer Feind erstehen, damit auch wir zu neuen Höhen wachsen.

Ewige Feindschaft!“

Parnhai: „Schließt euch uns an und wir werden Schwäche und Feigheit aus euren Herzen vertreiben!“

Arg-Kashmesh (Nicht-Spieler-Volk)

Man nennt sie schlicht Weißpelze. Jene kleinwüchsigen Orks des westlichen Rieslandes, welche nach Meinung des großen Propheten das neu erwählte Volk des Rattenkindes - des Namenlosen - sind. In Gruppen scharen sie sich um die Kulte von Kashmesh, dem Retter ihres Stammvaters Warkash, und verehren ihn treu. Man kennt sie als unerschrockene Banditen, Krieger, Fanatisten und Meuchler. Sie streben selbstsüchtig nach Ruhm, Ehre und Macht. Ganz im Dienste Kashmeshs - dem Retter - wie sie den Namenlosen verehren. Oftmals findet man deshalb auch einen Arg-Kashmesh in den Reihen der "Schwertjünger des All-Einen", des alten Schwertmagierordens. Oder aber sie scharen sich in Gruppen um eben jene Schwertmagier, als Getreue und Helfer. Überall im Westen sind sie anzutreffen. Im Tal der Klagen, im Ödlandwall, im Götterwall, aber auch in den Firnwäldern von Cromor, den Nordebene, in den Schwefelklippen, am Rande der Geistersteppe und an den Nebelseen.

Arg-Warkashi

Anders als die Diener des Kashmesh haben sich die Arg-Warkashi vom Pfad des Namenlosen abgewandt. Oftmals ziehen sie als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen durch die Weiten Rakshazars auf der Suche nach den alten Tugenden und Traditionen ihres Stammvaters Warkash.

Lebensraum: Arg-Warkashi findet man im ganzen Riesland nördlich der Dschungel. Vor allem die abgelegensten Winkel des Kontinents nennen viele ihre Heimat. Dabei macht es

ihnen nichts aus, in Höhlen, Erdlöchern oder Felsvorsprüngen zu leben.

Lebensweise: Man findet sie als Einzelgänger, als kleine Familiengruppen, als Banden, als Nomaden sowie auch sesshaft mit Hütten und Dörfern. Weniger die Lebensweise als viel mehr die Tradition, Weltsicht und Einstellung teilen sich die Arg-Warkashi. Ein Kastensystem ist ihnen nicht bekannt. Auch das Recht des Stärkeren wird nur mäßig gebraucht, viel öfter sind diese Orken gezwungen zu teilen und zu helfen, was ein sehr soziale Mentalität für ein Orkengeschlecht darstellt.

Weltsicht und Glaube: Die Arg-Warkashi verehren vor allem ihren Stammvater Warkash, dessen Werte und Aspekte sie auch sorgsam pflegen. Sie haben sich abgewandt von Kashmesh - dem Rattenkind - und verachten ihn zutiefst. Für sie ist das Töten jedes Kashmesh-Sympathisanten eine Freude und Erfüllung und bringt großen Ruhm mit sich. Ehre ist den Arg-Warkashi anders als ihren Brüdern ziemlich unwichtig, viel wichtiger für das Ansehen ist der ewige Ruhm großer Taten im Einklang mit ihrer Tradition. Immer wieder finden sich unter den Arg-Warkashi auch Teilanhänger von Tairach, Gravesh und Rikai, was jedoch nicht die Regel ist. Auch ein Schamanentum pflegen sie in der Regel nicht. Ein jeder selbst strebt danach, sich den Göttern und Geistern der Ahnen zu nähern, weshalb sie auch von vielerlei Rauschkräutern angetan sind. Auf ihre Verwandten die Schwarzorken sind sie nur sehr schlecht zu sprechen.

Magie: Kulturell kennen die Weißpelze keine magische Berufung und kein Schamanentum. Nur einige wenige Individuen - Dilettanten der Magie - beherrschen einfache Körper- und Hellsichtmagie. Mit einer Ausnahme: So soll in den Nebelseen der legendäre Weißpelz Zazz leben, der aus den Kräften der Kultschädel mächtige Zauber wirken kann.

Tracht und Bewaffnung: Die Bewaffnung der Arg-Warkashi besteht aus dem Kragh'shaz, einem gebogenen Horn-Jagddolch, und dem Yakz, einem dicken, lederumwickelten Kampfstab, mit zwei streitkolbenartigen Köpfen auf beiden Seiten. Eine einheitliche Tracht besitzen die Arg-Warkashi nicht. Meist kleiden sie sich eh nur in ein paar lose Felle. Gerüstet sind sie, wenn überhaupt, mit breiten Hartlederriemen.

Handwerkskunst: Die Handwerkskunst der Arg-Warkashi befindet sich auf Steinzeit-Niveau. Dabei verstehen sie vor allem etwas von der Verarbeitung und Verwendung von Tierprodukten wie Horn, Krallen, Sehnen und Knochen. Dem Fortschritt der anderen Kulturen zeugen sie nicht viel Respekt, da die meisten Arg-Warkashi von der Überlegenheit der eigenen Handwerkstradition absolut überzeugt sind.

Sitten und Bräuche: Die Leidenschaft der Arg-Warkashi liegt in der Jagd mit dem Kragh'shaz, einem traditionellen Horn-Jagddolch. Mit Rauschkräutern, Räucherungsritualen



und ganzen Zeremonien bereiten sie sich ausgiebig auf diesen Brauch vor. Die Herausforderung besteht darin, die (meist eher ungefährliche) Beute im direkten Handgemenge zu erlegen, ohne Pfeil oder Speer. Dass dabei sehr ausgeklügelte Taktiken angewendet werden, mag so manchen Fremden erstaunen. Ist die Beute erstmals erledigt, muss auch diese rituell gereinigt werden, worauf ein jeder Jäger das rohe Fleisch isst, bis er satt ist. Die Nichtjäger müssen sich mit den Resten begnügen, welche dann auch gegrillt werden dürfen. Auch mancher Leichnam eines Erzfeindes wurde schon auf diese Art geschändet.

Darstellung: Typisch für die Arg-Warkashi ist der Spagat zwischen animalischen Traditionen, intensiver Religiosität und sozialem, offenem Verhalten. Spielen sie den Arg-Warkashi als Charakter mit großen Gegensätzen. Vom fanatisch-religiösen Schlächter bis zum loyalen Retter in der Not. Vergessen sie dabei nicht auch das wilde Tier im Arg-Warkashi zu zeigen. So schlafen diese gerne auf dem nackten Boden in Höhlen oder Erdlöchern, essen rohes Fleisch, kennen keine Manieren oder achten keine Titel und Obrigkeit. Den Respekt eines Arg-Warkashi verdient man sich meist nur durch ruhmreiche Geschichten seiner Taten.

Namen: Sowohl die Arg-Kamesh als auch die Arg-Warkashi besitzen nur einen Vornamen, der sich vor allem durch die Kürze auszeichnet. Meist sind sie nur ein- oder zweisilbig und enthalten die Laute "k", "sh" und "z". Lange Name und Namenszusätze werden nur ruhmreichen Persönlichkeiten zugestanden. Namensunterschiede zwischen den Geschlechtern werden keine gemacht. Beispiele: Kagsh, Chazz, Zaksh, Archk, Makush, Shuzzgh, Orgsh, Yaksh, Umkh, Ezkh, Muzug, Farsk

Die Arg-Warkashi über:

Arg-Kamesh: "Sie sind dreckige Rattensöhne, verrecken sollen sie – jämmerlich!"

Hjalltinger: "Lästige Bastarde! Außer ihrem Schädel als Trophäe sind sie zu nichts zu gebrauchen."

Schwarzorken: "Offenbar ist es ihre Erfüllung, sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen, nur um herauszufinden, wer der größte Schwachkopf von ihnen ist. Da will ich doch gerne mithelfen."

Cromor: "Diese hässlichen, eingebildeten und aggressiven Weiber glauben die Cromorwälder seien ihr Eigentum."

Slachkaren: "Dieses Volk ist stark und launisch, das erinnert mich an das unsrige. Wenn man mit etwas Glück an den richtigen Stamm gerät, kann das einen guten Handel bringen."

Trolle: "Sie sind groß, fett und stinken jämmerlich nach ihrem eigenen Dung. Naja, dafür kann man aus ihrer Haut wenigstens ein brauchbares Leder machen."

Nedermannen: "Diese Flachs Schädel haben zwar keine ruhmreiche Seele, aber dafür sind ihre Werkstoffe erstaunlich brauchbar und robust."

Vaesten: "Du meinst die Schattenmänner aus den dampfenden Seen? Selbst Warkashi riet uns mit diesen Geistern zur Vorsicht!"

Menschen allgemein: "Bei den Bleichlingen weiß man nie, woran man ist. Entweder sind sie zu falsch, zu gierig oder zu feige."

Steppen-Tharai: "Ich schätze die Echsenmänner aus den Südsteppen als tapfere und aufrichtige Krieger, ganz ohne Hochmut und Arroganz."

Broktharstämme

Hünenhafte, muskelbepackte Barbarenkrieger, die scheinbar unaufhaltsam raubend, mordend und vergewaltigend über das Land ziehen, grausame und unerbittliche Götzen verehren, und bei ihren wilden Orgien Met aus dem Schädel ihrer erschlagenen Feinde trinken – das ist das Bild, das die meisten Menschen Rakshazars von den Angehörigen der zahlreichen kleinen Broktharstämme, die weder dem Volk der Ronthar noch dem der Cromor zugehörig sind, haben. Und dieses Bild ist gar nicht so weit von der Wirklichkeit entfernt.

Lebensraum: Die verschiedenen kleinen Broktharstämme leben verteilt über den ganzen raksharischen Kontinent. Besonders zahlreich sind die Stämme im Gebiet der nördlichen Ebenen und am Lavameer, wobei der Übergang zwischen den Ronthar und den unabhängigen Stämmen mitunter recht fließend ist. In die Einflussgebiete der Amhasim und Trolle, die zwar reiche Beute versprechen, aber auch Tod und Sklaverei verheißen, wagen sich allerdings nur die furchtlosesten Stämme.

Lebensweise: Die Lebensweise der einzelnen Stämme unterscheidet sich oft deutlich untereinander. Es gibt sowohl nomadische als auch sesshafte Stämme. Größere Stämme bilden oft ein kleineres Barbarenkönigreich oder das Gefolge eines mächtigen Kriegsherren. Ackerbau und Viehzucht sind den meisten Stämmen zwar nicht fremd, doch sehen die meisten Stammesangehörigen sie als eines Kriegers unwürdig an und leben lieber von der Jagd oder den Plünderungen anderer Dörfer und Stämme. Manchmal verdingen sich auch Stammeskrieger als Söldner bei einem sanskitarischen Potentaten oder einer noch viel düsteren Gestalt.

Weltsicht und Glaube: Die Brokthar glauben, dass die Götter die Welt nicht erschaffen, sondern erobert haben. Und auch sie selber müssen sich ihren Platz in der Welt erkämpfen: Land und Reichtümer gehören dem, der sie erobert, und wer sein Eigentum nicht schützen kann, dem



gehört es auch nicht.

Die meisten Stämme folgen dem Glauben der Priester vom Feuersee, doch ist es nicht bei allen Stämmen die jugendliche Rontja, die im Mittelpunkt der Verehrung steht, sondern gerade bei den kriegerrischsten Stämmen ist dies oft der göttliche Feldherr Ingor. Die Brüder Teithros und Arthrose werden nur bei den brutalsten Barbarenhorden angebetet. Manch Stämme haben auch noch weitere Wesenheiten in ihr Pantheon aufgenommen oder haben gar einen ganz anderen Glauben. In Yal Kalabeth gibt es sogar einige Brokthar, die zum Glauben an Ishma-Peraine bekehrt wurden.

Magie: Wie auch bei den Ronthar gilt bei den meisten Stämmen die Magie als dunkle, unheilvolle, den Göttern verhasste Kraft. Eine eigene Magietradition kennen sie daher nicht. Magiedilettanten gelten, je nachdem wie sich ihre Kräfte zeigen, als Auserwählte der Götter oder als verfluchte Unglücksbringer. Im zweiten Fall wird der Betreffende je nach Stamm entweder ausgestoßen, den Göttern geopfert oder in die Sklaverei verkauft.

Tracht und Bewaffung: Wie bei allen Brokthar besteht die bevorzugte Kleidung aus Fell und Leder und bedeckt nur soviel vom Körper, wie nötig ist. Stoffkleidung wird allenfalls bei einigen „zivilisierteren“ Brokthar aus den sanskitarischen Stadtstaaten getragen. Körperschmuck von Tätowierungen über kunstvolle Brandnarben bis zu durch die Haut gestochenen Ringen und Tierzähnen erfreuen sich bei den meisten Stämmen großer Beliebtheit.

Die Bewaffung besteht vor allem aus schweren Hiebaffen, die in den Händen der Brokthar durch deren gewaltige Körperkraft noch weitaus gefährlicher sind als in den Händen irgendeines anderen Volkes. Rüstungen und Schilde werden kaum getragen, der Einsatz von Fernkampfaffen, außerhalb der Jagd, wird meist als feige abgelehnt.

Handwerkskunst: Da jeder Stammesbrokthar zuerst einmal Krieger ist und ein Handwerk meist nur nebenbei ausübt, ist es kein Wunder, dass die meisten Stämme handwerklich nur auf dem Stand der frühen Bronzezeit sind. Die handwerklichen Fähigkeiten der Cromor und Ronthar auf dem Gebiet der Bronzeverarbeitung erreichen nur wenige Stämme und das „Geheimnis des Stahls“ ist fast keinem Stamm bekannt. Steinzeitliche Brokthar sind selten. Sie leben meist in abgelegenen Gebieten Rakshazars wie dem hohen Norden oder den isolierten Tälern des ehernen Schwertes.

Sitten und Gebräuche: Die Brokthar leben in Stämmen zusammen, in denen sich die Hierarchie nach der Stärke und den Qualitäten des Individuums als Krieger richtet. Das Stammesoberhaupt ist daher meistens auch einer der besten Krieger des Stammes. Rankämpfe sind normalerweise stark ritualisiert und zielen nicht darauf ab, den Gegner zu töten, es kann aber bei ernsthaften Machtkämpfen auch zu brutaleren Auseinandersetzungen kommen. In den meisten Stämmen haben Männer und Frauen theoretisch dieselben Chancen in der Hierarchie aufzusteigen, doch sind die körperlich größeren Männer bei den rituellen Rankämpfen meist im Vorteil, so dass die meisten Stämme von Männern dominiert werden. Die wenigen Stammesfürstinnen der Brokthar sind dafür umso gefährlichere Kämpferinnen.

Darstellung: Ein Stammesbrokthar ist ein Barbarenkrieger reinsten Wassers. Er hat keine Hemmungen, das zu nehmen, was er begehrt, wobei er rücksichtslos und brutal, aber auch stets offen und geradlinig vorgeht. Lug und Trug sind ihm ein Gräuel, und wer einen Brokthar übers Ohr haut, sollte besser hoffen, nie von diesem gefunden zu werden.

In einer Heldengruppe hat ein Brokthar Probleme damit, jemanden, der im kämpferisch unterlegen ist, als gleichwertig anzusehen, und er braucht lange, um zu erkennen, dass auch andere Fähigkeiten als kriegerische wertvoll sein können.

Der Durchschnitts-Brokthar über:

Die Amhasim: "Widerliches Schweinepack, sag ich! Yearch." *spuckt auf den Boden*

Menschen allgemein: "Kein schlechtes Völkchen. N' bisschen klein vielleicht. Aber du kannst mit ihnen saufen, dich mit ihnen prügeln und schöne Mädchen haben sie auch noch. Hehehe"

Sanskitare: "Lügner, Betrüger und Taschendiebe allesamt - aber eine gute Goldquelle!"

Myrokars Gefolgschaft: "Ein bisschen irre, aber ansonsten schwer in Ordnung."

Ipexco: "Die haben von allen Menschen den schwersten Dachsaden... Mutter Erde mit Blut füttern, tststs..."

Faulzwerge: "Gut, dass du die gerade erwähnst... ich geh mal meine Axt schärfen."

Riesen: "Verdammt große Landplage sag ich - aber liefern gute Kämpfe!"



Irrogoliten: "Wie können so prüde Moralapostel nur einen derart guten Wein herstellen?"

Orks: "Einige sind in Ordnung, andere nicht...."

Cromor-Brokthar

"Du hast meinen Sohn getötet, Schlampe!" Wütend traf Midea ein ums andere Mal die behäbige Streitaxt ihrer Kontrahentin. Funken stoben als der uralte Stahl von ihrem wertvollen, eisenbeschlagenem Schild abprallte und ihr fast den Arm brach. Doch dieser Schlag hatte sie nur noch zorniger gemacht und ein weiteres mal fuhr ihre Einhandaxt gegen die schwerfällige Deckung Hilgas. Eine kurze Kampfpause folgte in der sich die Duellantinnen bitterböse abschätzten. "Das habe ich nicht, Tochter von Grin! Es war ein Unfall und das weiß auch jeder. Sieh es ein, Mädchen. Noch niemand hat mich je im Zweikampf besiegt. Geh nach Hause und trauere um ihn, doch lass deine Wut nicht an Deinesgleichen aus!" Die dunkelhaarige Hünin mit der langen Stirnnahe fasste den griff ihrer Doppelblattaxt fester. "Dann wird heute der Tag sein, da dieses Gesetz ein Ende findet!" schrie Midea und ging erneut zum Angriff über. Ein tiefer Schlag auf die ungeschützten Beine der Kriegerin erfolgte und Hilga erkannte zu spät die Finte der jüngeren Kontrahentin. Der massive Hieb des Schildes brach ihr Nasenbein und hätte sie fast zu Boden geworfen, wenn sie nicht rechtzeitig zurückgestolpert wäre. Hilga beantwortete die Attacke mit einem wüsten Schwinger, der das Schild der wütenden Jägerin zerschmetterte. Doch mit dem Mut der Verzweiflung und einer schmerzverzerrten Grimasse warf Midea ihre Axt, die tief in die Schulter ihrer Waffenschwester schlug. Schreiend ließ die zuvor noch Überlegene die Waffe fallen und fasste sich an den blutüberströmten Arm. Noch während sie die tief im Knochen sitzende Axt mit ihren nun ebenfalls blutenden Händen aus dem wundem Leib reißen konnte, sprang Midea heran, wirbelte um die eigene Achse und trat der

Veteranin mit aller Macht gegen das Knie, welches ob der Wucht zerbarst und das Bein der schwer Getroffenen in unnatürlicher Weise verbog. Schwer atmend bemerkte Hilga wie sie am Schopf gepackt wurde und kein Laut entkam ihrer Kehle, trotz der Schmerzen die durch

ihren Körper fuhren. Aus den Augenwinkeln bemerkte sie wie Midea ihre eigene Streitaxt aufhob und zum Schlag ausholte. Die junge Brokthar zögerte kurz, als sie einen undefinierten Schmerz in ihrer Brust bemerkte. Erst im Fallen sah sie ungläubig den rußgeschwärzten Dolch der zwischen ihren Rippen steckte und sie sank auf ihre Knie, die Waffe in ihrer Hand bedingungslos der Kontrahentin überlassend, die sich nun wieder aufrichtete und brüllend das Blatt der kleineren Klinge aus ihrer Schulter riss.

Hilga spie verachtend das Blut aus, das ihr in den Mund geflossen war und ihre lückenhaften Zahnreihen rot färbte. Der folgende Schlag teilte die junge Jägerin beinahe entzwei. Hilga säuberte, schwer atmend, ihre Klinge an den weißen Fellen der Unterlegenen. "Noch niemand hat mich je im Zweikampf besiegt. Und nun gehe, Midea, Tochter der Grin und geleite deinen Sohn in die Nebel und

bereite mir und deinen Schwestern einen würdigen Platz an Rontjas Tafel. Denn kurz ist das Leben und lang ist der Schlaf. Und bald schon werde ich dir folgen um mit dir gemeinsam das Blut aus den Kelchen der Ahnen zu trinken

Im Süden erzählt man sich düstere Legenden über ein wildes Volk, das im äußersten Nordosten am Ende der Welt lebt. Ein Volk wilder und gnadenloser Amazonen, das Blut trinkt und seine männlichen Gefangenen in obszönen Orgien langsam und wollüstig zu Tode foltert, sollen sie sein. Die Cromor! Das erzählen im fernen Süden zumindest die Geschichtenerzähler der Sanskitaren im Flüsterton, während ihren Zuhörern das Blut in den Adern gefriert. Doch die Realität sieht nicht ganz so düster aus.

Lebensraum: Weit im hohen Norden, in den borealen Nadelwäldern südlich des großen Eisschildes, lebt das Brokthar-Volk der Cromor. Eingerahmt zwischen den nördlichsten Ausläufern des ehernen Schwertes und den Gletschern des Nordens liegt das riesige Waldgebiet, das nach dem dort lebenden Volk benannt wird. Die Cromor verteidigen ihr Gebiet eifersüchtig gegen jegliche Art von Invasoren. Wer sie aber davon überzeugen kann, ein friedlicher Wanderer zu sein, hat von ihnen nichts zu befürchten.

Lebensweise: Anders als die Legenden im tiefen Süden es behaupten, töten die Cromor ihre Männer und Jungen natürlich nicht. Dass es bei ihnen wesentlich mehr Frauen als Männer gibt, liegt schlicht und einfach daran, dass bei den Cromor seltsamerweise wesentlich weniger Jungen geboren werden als Mädchen. Niemand kennt den Grund für dieses Phänomen. Als Faustregel lässt sich sagen, dass etwa fünfmal mehr Mädchen zur Welt kommen als Jungen. Dieses Verhältnis ist stabil und die Gesellschaft der Cromor hat sich darauf eingerichtet. Während die Frauen ihrem Stamm als Jägerinnen und Kriegerinnen dienen, obliegt es den Männern, das Dorf zu bewachen, zu verwalten und sich um die spirituellen Belange des Stammes zu kümmern. Es gibt in jedem Dorf einen Rat der Ältesten, der sich in ein weibliches und ein männliches Haus teilt. Das weibliche Haus wird „Haus der Frauen“ genannt und entscheidet über kriegerische Belange und „Außenpolitik“, während das männliche Haus „Haus der Stammväter“ genannt wird und sich um religiöse Zeremonien, die Dorfverwaltung und die Ausbildung der Kinder kümmert. Jägerinnen bleiben nur während ihrer Schwangerschaft für längere Zeit im Dorf, wohingegen es die Aufgabe der Männer ist, die Kinder des Stammes im Dorf großziehen und diese unter allen Umständen zu beschützen, denn Kinder sind den Cromor heilig – besonders der seltene männliche Nachwuchs. Die Cromor leben in befestigten Dörfern aus hölzernen Langhäusern, die überall in den Wäldern von Cromor verstreut liegen. Jedes Dorf beherbergt einen eigenen Stamm, doch Stammeskriege kommen unter den Cromor verhältnismäßig selten vor, denn alle Stämme akzeptieren die Herrschaft der großen Hohepriesterin, die am großen Steinkreis auf dem Berge Qorom lebt.

Die Cromor sind vor allem ein Volk von Jägern, da die kurzen



Sommermonate nur kleine Ernten bescheren. Angebaut werden vor allem Einkorn, Buchweizen oder Rüben. Obstbäume werden nicht in Plantagen angepflanzt, sondern man sorgt einfach durch geschicktes Anpflanzen dafür, dass in der Nähe des Dorfes viele davon in den Wäldern stehen. Als besondere Delikatesse gilt bei den Cromor Honig. Landwirtschaft und Imkerei sind vor allem Männersache, während die Jagd den Frauen des Stammes vorbehalten ist. Junge Mädchen und Heranwachsende arbeiten auf den Feldern mit, bevor sie zu Jägerinnen werden. Die Imkerei ist jedoch rein den Männern vorbehalten. Die Cromor glauben, die Bienenköniginnen würden sich nicht mit Frauen vertragen und seien sanftermütiger, wenn der Imker ein Mann ist. Tierzucht ist bei den Cromor weitgehend unbekannt, es gibt jedoch drei Ausnahmen. Viele Cromor halten sich riesige Wolfshunde als



Wachtiere und Spielgefährten. Ebenso verbreitet sind zahme Pumas. Eine absolute Sonderstellung jedoch nehmen die heiligen Riesenadler der Göttin ein, welche von den Wächterinnen von Qorom als Reittiere benutzt werden.

Weltsicht und Glaube: Wie auch die Brokthar des Südens betrachten die Cromor die jugendliche Göttin Rontja als Schutzherrin ihres Volkes. Trotzdem gibt es etliche Unterschiede zwischen den Religionen der beiden Völker. Für die Cromor ist Rontja nicht nur die Schutzherrin der Brokthar, sondern im wahrsten Sinne des Wortes die Muttergöttin ihrer Rasse. Die Cromor glauben, dass Rontja zusammen mit Grothos, der ein reinrassiger Troll war, die ersten Brokthar gezeugt hat, von denen alle heutigen Brokthar abstammen. Jedoch blieb das göttliche Liebespaar nicht lange glücklich, denn nach einem Streit versuchte Grothos, seine Kinder zu erschlagen, die in seinen Augen hässliche Missgeburten waren. Er bezahlte es mit seinem Leben, denn Rontja verteidigte ihre Kinder. Dieser Vorfall begründete die Erbfeindschaft zwischen Cromor und Trollen. Rontja wird in fast monotheistisch anmutender Weise verehrt, und die anderen drei Götter der südlichen Brokthar spielen keinerlei Rolle. Konservative Kleriker aus dem Süden legen den Cromor dies als üble Ketzerei aus. Wenn man einmal vom Posten der Hohepriesterin absieht, der immer weiblich besetzt ist, ist die Arbeit des Priesters hauptsächlich den Männern vorbehalten. Ihre Aufgabe ist es, die heiligen Gesänge an die nachfolgenden Generationen weiter zu geben und die Riten zu Rontjas Ehre durchzuführen. Eine quasi-religiöse Bedeutung kommt den Wächterinnen von Qorom zu. Dieser kleine Verbund von Kriegerinnen weist erstaunliche Ähnlichkeiten zu aventurischen Ritterorden auf. Sie reiten auf riesigen Eis-Adlern und haben die heilige Aufgabe, den Berg Qorom und die Hohepriesterin gegen alle Feinde zu verteidigen. Im Falle von Trollangriffen, Raubzügen von Eiswürmern oder anderen größeren Gefahren unterstützen sie nach Kräften die einfachen Stammeskriegerinnen. Die Jenseitsvorstellung der Cromor ist einfach und eingängig: Gute Brokthar kommen in Rontjas Hallen der Seligen, entweder als einfache Seele oder als heilige Valkir, während schlechte auf ewig allein über die Ebenen des ewigen Eises irren. Da Rontja jedoch eine gute Göttin ist, haben auch die Seelen der Gestrauchelten noch eine Chance. Die Seele verbleibt so lange im Diesseits, wie das Fleisch des Toten noch nicht völlig verwest ist. Während dieser Zeit haben Seelen noch einmal die Möglichkeit, sich als Diener der Göttin zu bewähren, indem sie den Seelen von in der Schlacht Getöteten beistehen, den Lebenden wichtige Botschaften per Traumvision übermitteln oder ihre Dörfer vor körperlosen Dämonen verteidigen. Daher pflegen die Cromor neben dem Glauben an Rontja auch einen ausgeprägten Toten- und Ahnenkult. Die Toten werden aufwendig in Hügelgräbern bestattet. Ein absolutes Tabu ist die Leichenverbrennung. Nur die Leichen von getöteten Trollen werden verbrannt, da die Cromor davon ausgehen, dass die Trolle ohnehin schwarze Seelen haben und zu den körperlosen Dämonen werden, die lebenden Cromor Wahnsinn bringen können.



Magie: Magie im eigentlichen Sinne wird von den Cromor kaum praktiziert. Einige Priester besitzen seltsame Fähigkeiten, von denen die Cromor allerdings annehmen, dass sie von der Göttin

Tracht und Bewaffnung: Schwerter sind bei den Cromor selten, denn als Jägerinnen verwenden sie lieber Speere oder schwere Jagdbögen. Mit diesen Waffen können sie jedoch enorm gut umgehen – was auch bitter notwendig ist, da die Cromor stets von den Riesen und Trollen aus den Bergen bedroht werden. Ständige Querelen gibt es auch mit einigen Stämmen der Nedermannen, die in den Jagdgründen der Cromor wildern. Ob eine Brokthar aus den Nebelwäldern oder aus dem Norden stammt, kann man relativ leicht am Äußeren unterscheiden. Die Cromor bevorzugen zwar, wie alle Brokthar, wenig Kleidung aus Leder, benutzen aufgrund des wesentlich kälteren Klimas aber auch viel Pelz, etwa für Umhänge oder gefütterte Stiefel. Die Hautfarbe der Cromor ist fast so hell wie die der Amhasim. Ältere Cromor verzieren ihre verhornten Hautpartien mit kunstvoll verschnörkelten Brandmalen. Das Haar wird normalerweise immer lang und offen getragen. Allenfalls Stirnbänder oder metallene Stirnreifen werden benutzt, um die wilde Haarpracht zu bändigen. Männliche Cromor in reiferem Alter lassen sich, anders als alte Süd-Brokthar, die ihren Bart als lästig empfinden, lange Bärte stehen. Ein langer, gepflegter Bart wird bei weiblichen Cromor als männliches Schönheitsideal und Zeichen der Vaterwürde angesehen. Die Cromor sind die einzigen Brokthoiden, bei denen man rote oder gar blonde Haare finden kann – schwarze Haare hingegen sind eher selten. Die Augenfarbe variiert zwischen etlichen Blau- und Grüntönen.

Handwerkskunst: Im Großen und Ganzen verwenden die Cromor vor allem Bronze für ihre Werkzeuge und stellen eine klassische bronzezeitliche Kultur dar. Durch den früheren Kontakt mit dem aventurischen Theaterorden erlernten sie hochentwickelte Eisenverarbeitungstechniken aus dem Westen, die aber fast ausschließlich für die Anfertigung heiliger Waffen benutzt werden. Mit diesen Eisenwaffen werden insbesondere die Wächterinnen von Qorom ausgestattet. Die Cromor sind nicht ganz so geschickt im Umgang mit der Schmiedekunst wie ihre südlichen Verwandten, die Amhasim, können aber dennoch einige passable Eisengegenstände herstellen. Die Schrift haben sie ebenfalls von den aventurischen Flüchtlingen übernommen, verwenden sie aber nur für Grabinschriften oder Gedenktafeln. Ihre Literatur ist traditionell hauptsächlich mündlich überliefert. Einige wenige Priester sind dazu übergegangen, Epen niederzuschreiben. Die Verwendung von Schriftquellen bei der Reifeprüfung der Männer zieht aber ernsthafte Konsequenzen nach sich.

Sitten und Gebräuche: Einmal im Jahr pilgern Abgesandte jedes Stammes zum Berg Qorom, um dort über die Belange des Volkes zu beraten. Mit 17 werden Cromor volljährig. Voraussetzung für das Erlangen der Volljährigkeit ist eine Reifeprüfung. Mit dem Erreichen des Erwachsenenalters muss sich

jede Cromor auf eine Quest in die Ferne aufmachen, um ihre Aufgabe, ihr Inneres, zu erkennen. Die Unwürdigen vergehen während der Reise und werden auf immer vergessen (was sehr selten vorkommt). Die Starken und Tapferen aber kehren geläutert und erfahren in die Gemeinschaft zurück, um ein wichtiger Bestandteil derer zu werden. Die Allerwürdigsten allerdings vollbringen eine wahre Wundertat im Namen ihrer Göttin, sterben einen Heldentod und werden als "Valkir" an die lange Tafel der Kriegerinnen geholt, wo sie verweilen, bis am Ende der Tage ihr Volk sie wieder braucht, und sie als gleißende Heerschar ihrer Göttin in die Schlacht folgen (stirbt eine Cromor in der Ferne auf ihrer Reise, gehen die Cromor meistens lieber von dieser Variante aus als davon, dass die junge Cromor unwürdig war). Von jungen Männern wird während ihrer Prüfung verlangt, einen möglichst langen und komplizierten Epos möglichst fehlerfrei zu singen, nachdem sie fünf Monde lang allein im Wald meditiert und die Gesänge geübt haben. Während dieser Meditationsübungen erkennen sie ihr Inneres im Trancezustand.

Darstellung: Menschen gegenüber sind die Cromor vorsichtig, aber durchaus neugierig und keinesfalls wie die mordgierigen Bestien, zu denen die Legenden der Sanskitaren sie gemacht haben. Die Sage vom Blutsaufen beruht im Übrigen auf dem Jagd- und Kriegsbrauch der Cromor, nach dem Töten eines Beutetiers oder Feindes ein paar Schlucke von dessen Blut zu trinken.

Da auch die Cromor wie alle Brokthoiden einen ausgeprägten Sexualtrieb haben, kann es einem männlichen Menschen sogar passieren, dass eine Jägerin ganz besonderes Interesse an ihm zeigt (womit wohl auch die Legende über das wollüstige Foltern erklärt wäre – Cromor gehen beim Liebesakt recht rabiat vor). Haben einen die Cromor erst einmal als Freund akzeptiert, kann man davon ausgehen, warmherzige Verbündete gewonnen zu haben. Macht man sich allerdings eine

Cromor zur Feindin, so wird sie einen hasserfüllt bis ans Ende der Welt verfolgen, um den Übeltäter zur Strecke zu bringen. Ganz ähnlich wie ihre südlichen Verwandten sind Cromor äußerst emotional und halten mit ihren Gefühlen kaum hinter dem Berg. „Damenhaft“ verhalten

sich Cromor selbstverständlich nicht. Mädchenhafte Verhaltensweisen sucht man selbst bei sanftesten Cromor vergebens. Meistens legen sie ein recht burschikoses Benehmen an den Tag. Konfrontiert man eine Cromor mit dem ausgeklügelten Verhaltenscodex von sanskitarischen Adligen oder gar dem von Hofdamen aus dem Horasreich, würde man vermutlich verständnislose Blicke oder schallendes Gelächter ernten.

Typische Namen der Cromor-Brokthar

Männlich: Arawn, Bedwyr, Braith, Cadfan, Carwyn, Drystan, Glynn, Goronwy, Mostyn,

Weiblich: Alis, Aeron, Betryst, Bryn, Dylis, Emlin, Enid, Gwendolyn, Mairwen, Nia, Ronwen, Siana, Ysold.

Nachnamen: Als Nachname wird stets der Name der Mutter mit einem „Sohn / Tochter der...“ angehängt.



Die Cromor über:

Yetis: "Weise Freunde und geduldige Lehrmeister. Nur leider sind sie oft schwer zu verstehen."

Nedermannen: "Verfressen, ungeschickt und vor allem unglaublich dämlich. Dass die immer noch nicht kapieren, dass sie in unseren Jagdgründen nichts zu suchen haben..."

Menschen allgemein: "Trotz ihrer geringen Körpergröße zeigen einige von ihnen einen erstaunlichen Mut im Kampf. Und einige der jüngeren sind wirklich knuffig..."

Slachkaren: „Hübsch. Und leider auch tückisch wie ein Wiesel. Bist du mit einem befreundet und brauchst eine hinterhältige Kriegslist, dann frag am besten den Slachkaren!“

Aventurier: "Jenseits der Berge weit im Westen liegt das Land Bornwyn. Dort herrschten einst ruchlose Sonnenanbeter, die im Krieg lagen mit den redlichen Bewohnern Bornwyns, die wie wir an Rontja glauben..."

Trolle: "Verräter an Rontja. Tötet jeden von ihnen, der es wagt unseren Wald zu betreten!"

Orks: "Wenn sie dort bleiben, wo sie hingehören, nämlich weit weg in ihrer staubigen Steppe, dann kann ich hervorragend mit ihnen leben!"

Ronthar-Broktar: "Eigentlich ganz umgängliche Leute. Nur diese Kuttenträger liegen uns ständig damit in den Ohren, dass wir "Ketzerinnen" seien."

Die Donari

Als riesländische Nachfahren der Hochelfen tragen die Donari den Stolz und die Last eines glorreichen Erbes. Zerstreut, von uralten Feinden verfolgt und seit Jahrtausenden von Nachschub und Nachricht aus den Heimatlanden abgeschnitten, formten die Donari eine harte und rigide Gesellschaft, die von Ehre und Pflicht, aber auch von Täuschung und Verrat durchdrungen ist.

Lebensraum: Auch als Wurzellose bekannt, kann man die Donari beinahe überall im Riesland vorfinden, obwohl sie nahe den alten Städten der Marhynier und der Naga am häufigsten sind. In den Regionen nahe des Lavasees sind sie seltener anzutreffen, obwohl man auch dort einige Renegatengruppen vermutet. Ihr eigentlicher Lebensraum sind limbische Knoten eines Netzes alter Trollpfade, die von den Hohen Ahnherren stabil gehalten werden. Sieben große Donarisiedlungen, die sogenannten "Inneren Säulen", bilden den Kern dieses Konglomerates von Minderglobulen.

Lebensweise: Donari tendieren dazu, sich von den anderen Kulturen abzugrenzen. Einer der Gründe ihres Erfolges in

Rakshazar ist die Kenntnis der Trollpfade, die es ermöglichen, weite Strecken in kürzester Zeit zurückzulegen. Dies macht sie zu einem essentiellen Teil strategischer Überlegungen eines jeden ambitionierten raksharischen Kriegsherrn, ist aber auch die Wurzel von Neid und Misstrauen ihnen gegenüber. In Städten versuchen sie deshalb, nicht viel Aufmerksamkeit zu erregen, und unterhalten meist nur kleine, gildenartige Logen, von denen aus sie operieren.

Die größeren limbischen Festen der Donari organisieren sich um einen Hohen herum. Dies sind Ahnherren in Fleisch und Blut, die angeblich die limbischen Knoten aufrecht erhalten und deshalb in einer tiefen, fast komatösen Meditation versunken sind. Die Wrataal (Verteidiger) bilden so etwas wie die Stammebelegschaft einer Donarifeste. Sie sind jeweils auf eine Zahl beschränkt, die eine autonome Versorgung garantiert, und haben als einzige das Anrecht auf den Schutz der Feste im Belagerungsfall. Nicht alle Wrataal sind Krieger; in den meisten Fällen ist es allerdings so, dass ihre Ahnen historische Verbindungen zum Hohen aufweisen.

Weltsicht und Glaube: Neben dem hochelfischen Pantheon aus Nurti, Zerzal, Pyr' Dakon und Orima stehen vor allem Dogmen um die jeweiligen Ahnherren im Mittelpunkt der Glaubenswelt der Donari. Ehrenvolle Pflicht ist eines der Kernelemente der Weltsicht, schließt aber nicht notwendigerweise Obrigkeitshörigkeit mit ein, sondern bezieht sich meist primär auf Erhaltung der Ahnherren oder die Rückgewinnung der mythischen Heimat Callastir. Daraus resultiert eine oft amoralisch anmutende Lebenspraxis, in der andere Ideale wie z.B. Freundschaft, Treue oder Mitleid hinter der ehrenvollen Pflicht zurückstehen müssen. Ständige Aufmerksamkeit und Wacht prägen den Alltag in den Limbusfesten, da man nie wissen kann, wann und auf welche Weise limbische oder derische Widersacher den Festen gefährlich werden könnten.

Magie: Die Magie der Donari beschränkt sich vor allem darauf, Magieresistenzen aufzubauen und gezielt einzusetzen. Donari bringen also keine eigenen magischen Effekte hervor, sondern verändern bzw. verhindern fremde Magie, wirken auf magische Wesen ein oder nehmen fremde Magie wahr. Meister dieser Techniken sind die Hüter bei den Wrataal, die auch auf die magische Umwelt der Pfade einwirken können, so wie sich die Renegaten außerhalb der Pfade als Geisterjäger auch einen Ruf gemacht haben.

Einem exklusiven Kreis von Eingeweihten der "Inneren Säulen" sind Rituale bekannt, die die Macht der Ahnherren in Artefakte bannen soll. Diese größtenteils temporären Artefakte werden meist nur an loyale Wrataal weitergegeben, und es heißt, diese mächtigen Artefakte bedürften eines speziellen antimagischen Kokons, um ihre Wirkung nicht zu entfalten. Die Art ihrer Herstellung ist ein wohlgehütetes Geheimnis.

Tracht und Bewaffnung: Außerhalb der Trollpfade neigen die Donari zu weiten Roben und Kapuzenmänteln, passen sich aber generell dezent dem Erscheinungsbild der jeweiligen Kultur und den klimatischen Bedingungen an. So sind



z.B. in den Sanskitarenstädten Goldschmuck und Patka wichtige Statussymbole ihrer Unterhändler.

In den Trollpfaden und auf Kriegszügen legen Krieger die traditionelle Wehr ihrer Festen an, die äußerst variantenreich ist und deren meist klare Linienführung die Symbolik ihrer Ahnherren zeigt. Einer alten Tradition folgend zieren Ehrerbietungsbekundungen anderer Krieger das Rüstzeug der Krieger der Wrataal

Handwerkskunst: In den Trollpfaden selbst sind keine Rohstoffe zu finden. Zwar gelang es den Ahnherren, in den Inneren Säulen elementare Wasserquellen und Humusminen zu verankern - allein, Erze und Gemmen sucht man vergeblich. Da selbst die Verarbeitung von Metall wertvolle Rohstoffe voraussetzt, beschränken sich die Donari vor allem auf das Instandhalten von Werkzeugen und Waffen sowie auf weniger rohstoffintensive Handwerkszweige wie Metallgravur und Diamantschliff. Obwohl die Donari noch Teile des Wissens ihrer hochelfischen Vorfahren bewahren und über geradezu spektakuläre Erkenntnisse um metallurgische Prozesse und feinmechanische Apparaturen verfügen, wie z.B. ihre speziell kalibrierten Äthrolabien zeigen, bieten ihnen die limitierten Verhältnisse der Trollpfade schlicht nicht die Möglichkeiten, ihr Wissen wirkungsvoll umzusetzen. So hängen die Donari größtenteils von den Handwerkszeugnissen von Troll- und Menschenschmieden ab, die mit maßgeschneiderten Werkstücken für die Donari natürlich ein underisches Geschäft machen. Die Donari versuchen allerdings, ihr handwerkliches Wissen über die Zeit hinwegzueretten, um bei der Rückkehr nach Callastir die dortigen Essen und Schmieden mit angemessenem Gebaren nutzen zu können

Sitten und Gebräuche: Durch die sich stetig verändernde Konstellation der Limbusfesten zueinander und die daraus resultierende Isolation entwickelte sich eine Vielzahl von eigentümlichen Sitten in den verschiedenen Festen. Im Allgemeinen kann man sagen, dass vor allem das Betreten einer Feste stark ritualisiert ist und vor allem für Nicht-Wrataal bisweilen (tatsächlich nicht übel gemeinte) Demütigungen beinhaltet: So wird eine Gruppe fremder Reisender vor den Toren der Feste Sáoor drei Stunden lang - von einem sporadischen Frage-und-Antwort-Spiel begleitet - der Eintritt verwehrt, während in der Feste Chaareth von Gästen erwartet wird, vor dem (drachischen) Stammvater Respekt zu zeigen und den Schädel kahlzurasierern. In der Tradition der Donari existieren gewisse Regeln für den Umgang mit Orks - genauer gesagt mit den Urgashkão. So werden deren Sippen selten ohne for-

melle Kriegserklärung attackiert, und man achtet üblicherweise darauf, ihre Schamanen nicht zu töten. Meist traut man einem Wort eines Orks eher als dem eines Menschen, und in manchen Limbusfesten müssen Orks nicht die Einlassriten für Nicht-Wrataal über sich ergehen lassen - ein einzigartiges Zugeständnis.

In vielen Limbusfesten gibt es den Brauch, dass verschiedene, meistens alliierte, Familien Pfadhatzen veranstalten. Die besten Hüter (und hoffnungsvolle Anwarter jeder Altersstufe) verbergen sich in den Pfaden vor ihren Opponenten der anderen Familie, deren Aufgabe es ist, sie in einen festgelegten Zeitraum zu finden. Man kann schon in den gemeinschaftlichen Ammenstuben der Wrataal die jungen Donari bei diesem Spiel beobachten, und begnadete Hüter oder Pfadfinder behalten gar ehrenvolle Beinamen von exzellenten Hatzpartien bei - genauso wie hinter vorgehaltener Hand Spottnamen für plumpe Spieler kursieren



Darstellung: Tiefes Misstrauen und eine latente Arroganz gegenüber Anderen werden in ihrem Auftreten von der Notwendigkeit zur Zusammenarbeit relativiert. Sie sind sich darüber im Klaren, dass Loyalität und Etikette wichtige Grundelemente für langwierige Geschäftsbeziehungen sind. Jedoch zeigen sie bisweilen Zurückhaltung, wenn es um ethische Entscheidungen von Nichtdonari geht: Entscheidungen auf der Basis der ehrenvollen Pflicht rufen nämlich bei

Fremdlingen bisweilen Empörung und Zorn hervor.

Was denken die Donari über...

Die Sanskitaren: „Sie spielen nicht nur in den kraftschwendenden Ruinen einer alten Gefahr, sondern rufen auch die Äußerer ohne Sinn und Verstand“

Amhasim: „Ein edles und doch blindes Geschlecht.“

Orks: „Sie halten selbst die ältesten Verträge.“

Nagah: „Sie verbergen viel vor uns. Doch wir kennen ihre Art schon aus anderen Gefilden...“

Ipexco: „Ohne sie bräuchten uns die Nagah wohl nicht...“

Faulzwerge: „Seltsam vertraute Feinde...“

Riesen: „Die Kinder Bré-Taas streben wie wir nach einem vorenthaltenen Erbe.“



Magier: „Solange sie sich im Zaum halten, bedarf es nicht, sie unschädlich zu machen“

Kulturvariante: Donari-Renegaten

Nicht alle Donari haben eine limbische Feste als Heimat, und einige haben gar die Suche nach Callastir aufgegeben. Von ihren Brüdern verächtlich Paria („Zweifler“) genannt, legen sie vor allem Wert auf ihre persönliche Freiheit. Das raue Riesland ließ ihnen jedoch keine andere Wahl, als sich zusammenzutun und ihre Fähigkeiten in den Trollpfaden für den Meistbietenden bereitzustellen oder ihr Wissen für andere zwielichtige Geschäfte zu nutzen. Ihre Sippen bleiben selten lange an einem Ort, vermutlich um möglichen Repressalien ihrer Geschäftspartner (oder deren Feinden) zu entgehen.

In manchen Renegatensippen sind Magie und Wissenschaft auf ein recht simples, ja fast barbarisch zu nennendes Niveau gesunken. Diese Sippen verdingen sich meist als Söldner oder Geisterjäger, zeichnen sie sich jedoch durch das unbewusste Herausbilden von magischen und elementaren (vor allem Feuer) Resistenzen aus. Trotz ihres „Barbarentums“ entwickelten eben diese Sippen ein eigenständiges philosophisches Konzept: die persönliche Schicksalsqueste als Hingabe an die Göttin Orima.

Die Stadtzwerge

Dies ist die Kultur der Zwerge aus ihren wenigen, nicht aufgegebenen Städten unter den Bergen Rakshazars...

Lebensraum: Unter den Bergen kommen sie im ewigen Eis des Nordens als auch in den Schwefelklippen des Südens und in den Drachenbergen des Westens vor. Ihre Kultur hat sich nie weit nach Osten ausgedehnt, die meisten ihrer alten Kolonien unter den Bergen in dieser Richtung sind kurz nach ihrer Ankunft aufgegeben worden. Die, die es noch gibt, sind uneinnehmbare Albtraumfestungen, deren wahre Größe und deren schierer Wahnsinn sich erst unter der Erde zeigen.

Lebensweise: Die Zwerge leben nur sehr kurz und ihre Krankheit sowie das damit verbundene Streben nach Erlösung durch die Dämonen prägen ihr ganzes Leben. Sie peilen in kurzer Zeit eine steile Karriere an, denn sie wissen, dass sie nicht wie die Altvorderen ein langes Leben haben. Unterderisch mauern sie sich regelrecht rein und leben ein Leben, das von Forschung und Leistung geprägt ist. Die ersten zwanzig Jahre lernen sie sehr breitgefächert die Grundlagen ihres Handwerks. Nach ihrer „Taufe“ müssen sie sich dann entscheiden: Bleiben sie bei ihrer Sippe und lernen die tieferen Geheimnisse von Zunftmeistern, wechseln sie die Stadt oder werden sie sogar Abtrünnige?

Weltsicht und Glaube: Die Zwerge wurden von Ingerimm verstoßen, er schickte ihnen die Fäule - und sie tragen die Konsequenzen. Die Dämonen waren dann diejenigen, die ihnen geholfen haben, bis sie vom Kataklysmus scheinbar komplett von der Welt gefegt wurden - und jetzt suchen die

Zwerge schon seit Ewigkeiten nach ihnen, weil sie sich von ihnen Erlösung erhoffen. Wenn sie Dämonen begegnen, glauben sie anfangs meist daran, dass diese die Zwerge von ihrer Fäule heilen können, aber nach der ersten Begegnung relativiert sich das: Die Dämonen haben, selbst wenn sie mal gefunden werden, kaum Interesse mehr an den ohnehin verlorenen Zwerge. Sie hassen die Götter und das Land, auf dem sie leben. Die Stadtzwerge graben extrem weit in die Tiefe, um in den Niederhöhlen die Dämonen zu finden und den Pakt zu erneuern.

Magie: Die Zwerge sind seit ihrer Begegnung mit den Dämonen (und gerüchteweise teilweiser Vermischung) wesentlich magieaffiner geworden, als man denken würde - sie kultivierten ihre Paktgeschenke (oft wirken sie wie dämonische Panzerungen, Aufsätze oder gar zusätzliche Körperteile in einem geradlinigen Stil verfluchten Stahls...) und fanden sogar heraus, wie man sie vererben kann! Obschon sie selbst nur äußerst selten selbst Magie entwickeln, hat doch fast jeder Zwerg ein Paktgeschenk geerbt. Wenn Faulzwerge Zauberer haben, sind dies oft sehr geradlinig denkende, äußerst konsequente Wahnsinnige die sich innerhalb der Festungen damit beschäftigen, die Wände, Böden und Apparate durch Verfluchungen zu sichern und wahnsinnige Konstrukte aus gefangenen Lebewesen, Metall und Feuer herzustellen.

Tracht und Bewaffnung: Der Faulzwerg bevorzugt Metall um sich herum, am liebsten auf und auch teilweise in der Haut. Ihr Wahlspruch ist "Stahl wärmt!", und durch die langen Experimente und die Dämonen ist das bei ihnen tatsächlich der Fall - wenn die Faulzwerge Metall an sich tragen, behindert es sie äußerst wenig. Einige Auserwählte der Kriegerkaste tragen ihre Rüstungen sogar immer - denn diese sind ihre Paktgeschenke und sie sind mit ihnen verwachsen! Ansonsten gehört Ausrüstung aus Faulzwerghänden zu dem Begehrtesten, was man besitzen kann, denn technisch sind die enigmatischen Faulzwerge den anderen Kulturen um mehrere Jahrhunderte voraus - Armbrüste, Stahlseile, wiederverwendbare Brand- und Giftbolzen, Katapulte, moderner Festungsbau - all diese Dinge werden von den anderen Kulturen abergläubisch gefürchtet und das zu Recht. Denn an Austausch mit anderen Kulturen sind die Faulzwerge aus den Städten nicht interessiert.

Handwerkskunst: In den Städten der Zwerge findet man die fortschrittlichsten Dinge, beste Stahlwaffen und hoch entwickelte Technologie - doch an diese Schätze kommt gerade wegen der Fallen, Barrieren und Zwerge außer den Stadtzwerge selbst niemand heran,.

Sitten und Bräuche: Nur die Faulzwerge kennen Rituale, die sie in den finstersten Tiefen ausführen und die den Pakt eines Elternteils auf ein Kind, meist das Erstgeborene übertragen. Wenn eine Linie ausstirbt, dann werden ihre Paktgeschenke manchmal auf andere Familien verteilt, die sich in einem harten Wettbewerb bewiesen haben. Dabei werden diejenigen Körperteile des Zwerges verbrannt, die Zeichen des Paktes



sind, und aus den Brandnarben erwachsen die neuen Geschenke. Diese Geschenke bergen teilweise äußerst starke Magie in sich! Diese wird oft sehr früh im Leben des jungen Zwergen von den Zauberern durchgeführt, damit er sich schnell daran gewöhnt, dann lernt er in der Sippe, bis zu seiner "Taufe". Hierbei wird er mehrere Tage in eine dunkle Albtraumkammer gesperrt: Kommt er lebend heraus, so ist er zunächst frei, sich zu entscheiden, was er mit seinem restlichen Leben anfangen will - sehr oft bleiben die geradlinigen, willensstarken Zwerge bei ihrer Sippe, nur äußerst selten verlassen sie diese und können nie wieder zurückkehren. Denn dann sind sie Ausgestoßene, werden den "Suchenden" zugeordnet und vergessen. Ein Zwerg hat sehr feste und klare Rituale in seinem Alltagsleben, für die aber allesamt die schnelle Abhandlung charakteristisch ist - die Zwerge haben schon wenig genug Zeit im Leben, da kann man den Tag nicht verschwenden.

Darstellung: Ein Faulzwerg aus der Stadt ist nur sehr bedingt ein Spielerheld. Besteht nicht die gesamte Gruppe aus Stadtzwergen, so hat man einen Ausgestoßenen auf dem Papier, der eine durchaus tragische Geschichte hinter sich hat. Als Richtlinie kann man annehmen, dass Stadtzwerge allgemein sehr wortkarge Praktiker sind, die sehr effektive Methoden anwenden, um an ihr Ziel zu kommen.

Namen: Die Stadtzwerge verwenden zum großen Teil die Namen der Altvorderen, und im Gegensatz zu menschlichen Beschwörern tendieren sie nicht dazu, ihre Namen durch Titel oder andere Beisätze von Erzdämonen zu modifizieren (Blakharion etc.). Diese Praxis empfinden sie als äußerst lächerlich.

Was denken sie über die...

anderen nicht-Riesen: „Wimmelnde Dummköpfe. Wenn sie lästig werden, einfach erschießen!"

Trolle, Yetis und andere Halbriesen: "Größtenteils ungefährlich, aber man sollte verhindern, dass sie sich zusammenrotten. Könnte sonst wertvolle Ressourcen kosten, sie wieder loszuwerden!"

Drachen, Riesen, andere Weltbeherrscher: "Zu groß und zu weit oben. Sie werden niemals in unsere Höhlen kommen und **wenn** sie kommen, sind wir darauf vorbereitet" *deutet auf eine überdimensionale Armbrust aus altem Stahl, die in den Himmel zielt*

Die Kultur der Suchenden

Die Suchenden, sind diejenigen Zwerge, die die Städte verlassen haben und sich auf Dere selbst Gefahren stellen, um zu den Dämonen zu finden.

Lebensraum: Überall zwischen den großen Felsenstädten,

teilweise sogar weiter im Osten, als man glaubt, siedeln sich die Suchenden in mobilen Zeltstädten oder in den Bauten der von ihnen unterwanderten Kulturen ein. Man hat schon Gruppen der Suchenden in den Sanskitarenstädten gesehen!

Lebensweise: Im Gegensatz zu den Stadtzwergen leben die Suchenden nomadisch in kleinen Gemeinschaften, und diese Gemeinschaft ist ihr größtes Heiligtum. Sie versuchen ebenfalls durch harte Herausforderungen zu gehen, um sich zu verbessern, aber ihr Leben ist nicht auf das Verbessern, sondern mehr auf den Weg als Ziel ausgerichtet.

Weltsicht und Glaube: Sie hassen wie ihre Kumpanen aus der Stadt sowohl die Götter als auch das Land, auf dem sie leben, sehen aber die Erlösung nicht in den unendlichen Tiefen der Welt, sondern sind der Überzeugung, dass die Dämonen nach ihrer Vertreibung der Dämonen irgendwann zurückkehren werden - und zwar **auf** Dere. Und dort werden sie sie finden...

Magie: Wesentlich seltener als die Stadtzwerge haben die Suchenden auch dann und wann Paktgeschenke von ihren Altvorderen geerbt, aber diese sind fast so selten wie ihre Zauberer, welche die Kunst des Fluchens dermaßen gut beherrschen, dass sie damit ganze Städte entvölkern könnten. Der Hass auf das Land zeigt sich bei diesen Zwergen am stärksten. Sie haben auch das Erbe des Gilgromosch kultiviert, der durch Brandnarben Paktgeschenke weitergeben konnte. Die Erzzauberer der Suchenden können in Abwandlung dessen Verwandlungsmagie wirken, indem sie dem Zwergen wuchernde Tätowierungen auf die Haut setzen. Leider sterben diese Zwerge nach einer solchen Behandlung recht früh.

Tracht und Bewaffnung: Die Suchenden hinken auch hier ihren Brüdern und Schwestern in den Städten hinterher. Sie haben seltener Rüstungen, haben aber das Motto der Stadtzwerge zu "Stahl wärmt, Gold glüht!" erweitert. Sie tragen häufiger Fellmäntel und andere, exzellent verarbeitete Gewänder aus Leder oder selten Stoff, an denen sich oft viel Wertvolles, Metallisches befindet. Ihre Waffen sind jedoch denen der Zwerge in den Städten ebenbürtig, denn auch die Suchenden wissen, wie man solche herstellt, und teilweise benutzen sie immer noch die Meisterwerke, die sie vor vielen Jahren aus den Bergstädten mitnahmen...

Handwerkskunst: Die Suchenden haben als Ausgestoßene nur das, was sie mitnehmen konnten – aber das sind häufig die besten der besten Waffen und sie haben auch fast alle das Wissen, hochwertige Eisen- und Stahlwaren herzustellen.

Sitten und Gebräuche: Die Suchenden sind den Stadtzwergen nicht willkommen und das wissen sie. Deswegen biedern sie sich bei den anderen Völkern an und unterwandern langsam deren Ideale. Sie sind sehr schmeichelfhaft, versprechen vieles, aber im Grunde ihres Geistes sind sie gehässig, giftig und erfinderisch und ihr Herz kalt wie Eis



(das haben sie mit den Stadtzwerge noch gemein). Sie bringen Artefakte zu den Menschen und Orks, die sie mit Unglück überschütten, zerstören gezielt wichtige Dinge der Kulturen, die sie unterwandern, und wenn man sich erst einmal mit den Suchenden angefreundet hat, so ist die Kultur der Unterwanderten oft schon verloren. Zwerge denken viel voraus. Ihr Tag ist auch sehr vom Nachdenken und bedächtigen Handeln geprägt.

Darstellung: Die Suchenden sind erstaunlich freundliche und offene Zwerge, die aber beim zweiten Hinsehen oft mehr verborgen, als sie enthüllen, und sehr interessiert an den Geheimnissen fremder Kulturen sind - vor allem, was Dämonen angeht. Sie sind recht zurückhaltend, was ihre eigenen Geheimnisse angeht und wissen durchaus zu verhandeln.

Namen: Trotz ihres Streits mit den Stadtzwerge werfen sie ihr altes Erbe nicht über Bord.

Was denken Sie über...

...alle anderen: "Steine auf dem Weg zur Erlösung, Steine, die erodiert oder gesprengt werden müssen... Es gibt wenige, denen wir vertrauen. Denn kaum einer vertraut uns wirklich..."

freies Lager

Diejenigen, die in „Freiheit“ aufgewachsen sind oder gar geboren wurden, kennen ein hartes und entbehrungsreiches, nichtsdestotrotz selbstbestimmtes Leben und die Einigkeit ihrer Gemeinschaft – egal welcher Rasse sie angehören.

Lebensraum: In den Schwefelklippen oft in versteckten Klippen, gut zu schützenden Höhlen, ehemaligen Trolllagern, aber fast immer in der Nähe einer guten Nahrungsquelle – entweder einem fischreichen Gewässer, guten Jagdgründen oder reicher Vegetation (am seltensten). Die Lager sind etwa auf halber Berghöhe, wo die Bewohner nicht immer der glühenden Lava ausgesetzt sind.

Lebensweise: Den Lebensstil bestimmt das Niveau der Baukunst, welche die wenigen Dutzend Bewohner beherrschen. Oft sind die Gebäude nur Häuser und Palisaden aus Holz, manchmal aus Stein, selten haben sie Metallverstärkungen. Stahl an sich ist recht begrenzt verfügbar, da die meisten Lager ihn nicht selbst herstellen können, sondern sich aus den Vorräten der getöteten Trolle, aus Raubzügen oder Zusammenschlüssen mit anderen Lagern bedienen. Das Lager ist für den Bewohner der engste Bezugspunkt in seinem Leben.

Weltsicht und Glaube: Oft sterben Lager schon früh aus, ohne dass sich eine besondere, zentrale oder auch nur gut durchdachte Lebensphilosophie bilden könnte – doch selbst wenn sich etwas offenbart, sind sie große Zweifler. Sie leben von der Hand in den Mund, und es hängt ganz von der Moral

des Lagers ab, ob man friedliche Koexistenz mit anderen Lagern anstrebt oder blinde Zerstörungswut die Mitglieder beherrscht.

Magie: In den freien Lagern werden Magier selten gerne gesehen, aber oft kurzzeitig toleriert, wenn ein Magier das Lager überzeugen konnte, dass man seine Kraft braucht. Wesen, die magisches Talent zeigen, werden entweder getötet, ausgestoßen, ihrer Magie irgendwie beraubt oder von einem Fremden fortgebracht, um bei ihm die Kunst der Magie zu erlernen. Niemals jedoch hat ein Lager eine magische Lehrtätigkeit lange überlebt.

Tracht und Bewaffnung: Die Bewohner kleiden sich in das, was sie kriegen können, und das sind meist Felle. Nur Eingeweihten ist es möglich, anhand des Fells, des Leders oder Metallteilen, der Form und der Farbe zu unterscheiden, zu welchem Lager ein spezieller Bewohner gehört. Manchmal tragen die Lagerbewohner auch Tuch- bzw. Leder- oder gar Metallrüstungen, wobei dieses dann den Anführern vorbehalten ist.

Waffen sind oft Speere und grobe Äxte aus Stein, wenn gerade nichts Besseres da ist. Ansonsten bestimmen die Dinge, die vom Troll mitgenommen wurden, die Ausrüstung – das können auch schon mal grobe Schwerter, Streitkolben oder andere Klingen (lies: noch größere Schwerter) sein. Wenn sich gar ein Schmied im Lager findet, kann es sein, dass ein komplettes Lager mit groben und scharfen Schwertern ausgestattet ist. Beliebt sind auch Speere mit Metallspitze und Äxte mit Stahlblatt – wenn man denn an solche herankommt...

Handwerkskunst: Es liegt am Lager selbst, was sich aus ihm entwickelt: Wird es durch den Entzug der Gaben der Trolle in die Steinzeit zurückgeschleudert? Oder kann es noch alte Geheimnisse bewahren, die es teilweise sogar ermöglichen, eisenzeitliche Dinge herzustellen? Das Wissen ist von Lager zu Lager verschieden, die Ressourcen allerdings oft recht großzügig, was bronzezeitliche Dinge angeht.

Sitten und Bräuche: Angeführt werden die Lager meist von demjenigen, der sie aus der Knechtschaft des Trolls befreite. Ist dieser bereits verstorben so gibt es nach Art des Lagers einen Nachkommen, der weiter bestimmt, oder die potenziellen Nachfolger schlagen sich so lange den Schädel ein, bis nur noch einer steht. Patriarchat ist die Regel – wenn innere Zwistigkeiten vorherrschen, schickt man die Streithähne oft in eine „Arena“, in der sie es unter sich ausmachen müssen. Oft darf nur einer die Arena wieder lebend verlassen. Bei eher friedlichen Stämmen ist dies auch die bevorzugte Art der Kriegsführung, um große Verluste bei einer Schlacht zu vermeiden. Dort treffen sich entweder die beiden Anführer oder die stärksten Kämpfer des Lagers, was meist keinen Unterschied macht. Der Kampf bestimmt also auch das Leben innerhalb der freien Lager sehr stark.

Darstellung: Bewohner freier Lager sind hartgesottene Leute,



die nichts so leicht aus der Ruhe bringen kann. Sie besitzen ein erstaunliches Talent aus dem Vorhandenen das Beste zu machen und leben nach der Devise „von der Hand in den Mund – und zwar so viel du kriegen kannst“! Bessere Ausrüstung oder gar die Aussicht, so etwas wie Hüttenkunde oder Schmieden zu erlernen, ist für sie Motivation genug, sich teilweise jahrelang vom Lager zu trennen – nur um danach eventuell nur noch Ruinen vorzufinden...

Was denken die freien Lager über...

Riesen: “Möge uns eine solche Katastrophe niemals heimsuchen!”

Trolle: “Verfluchte Sklavenschinder. Vernichtet sie, wo ihr sie seht! RUHM DEN BEFREIERN!”

Slachkaren: “Selten kommen uns wirklich einmal Stämme in die Quere. Wenn es nochmal passiert, sind wir geliefert!”

Sanskitarenen: “Wer? Ach die, aus deren Händen wir diese Waffen hier haben? Ja, sie sind tot.”

Yetis: “Manche von ihnen sollen auf den Berggipfeln wohnen, deshalb gehen wir da nicht hin.”

Brokthar: “Miese Räuber, aber wenn man ihre Waffen in die Finger kriegen kann, ist man ein gemachter Mann und hat fast so viel Ruhm wie ein Befreier!”

Kulturvariante: Splitterlager

Manche Lager haben zu große Furcht vor der Rache der Trolle oder haben zu viel Angst vor der Unwirtlichkeit der Schwefelklippen. Wenn diese dazu noch das große Glück haben, am Rand der Berge zu leben, ziehen sie oft fort, in der Hoffnung, einen Ort zu finden, an dem sie reich und mächtig werden können. Manchmal überleben sie diese Reise und ihre Ankunft tatsächlich und werden dank ihrer überlegenen Technologie und ihrer Anzahl zu einem regionalen Machtfaktor, der andere Barbarenstämme unterdrückt, vereinigt oder schlicht vernichtet. Das Leben in so einem Lager ist härter als in den Schwefelklippen, wenn es sich erst beweisen muss, aber einfacher als dort, wenn es sich erst einmal bewiesen hat.

Ipexco, Stammeskultur

Der größte Teil des ipexischen Volkes lebt nicht in den Stadtzentren, sondern in den unzähligen Dörfern im Dschungel, an den Küsten und im Regengebirge. Im Gegensatz zu ihren Verwandten in den Tempelstädten, die sich vollkommen dem Dienst an den Göttern verschrieben haben, führen die Mitglieder dieser Dorfgemeinschaften ein sehr viel einfacheres und ursprünglicheres Leben. Zwar verehren auch sie die Erdenmutter und die restlichen Götter des Pantheons, doch werden in den Dörfern keine Menschen geopfert und keine große Politik betrieben. Die Stammesgemeinschaften werden

in der Regel von einem Ältestenrat geführt, dem natürlich auch der Schamane des Stammes angehört. Nur im Krieg und in besonderen Notsituationen wird ein starker Kriegshäuptling gewählt, der den kommenden Herausforderungen gewachsen scheint.

Lebensraum: Im Gegensatz zu ihren Verwandten bevorzugen die Stammes-Ipexco den dichten Dschungel des Tals der Tempel, um ihre Dörfer im Schutze der Vegetation zu errichten. Allerdings findet man die Dörfer der Stammes-Ipexco auch in den steilen Hängen der Regengebirge, die das Tal der Tempel umgeben, und an den Küsten zur Blutsee und zum gelben Meer. Vereinzelt trifft man auch Gruppen des Volkes auf dem südlichen Teil der Halbinsel von Ribukan.

Lebensweise: Die Stammes-Ipexco sind in erster Linie damit beschäftigt, den Alltag im unbarmherzigen Dschungel zu meistern. Sie halten keine Sklaven und führen keine großen Kriege, was nicht heißen soll, sie seien nicht wehrhaft. Wenn es um die Existenz des Stammes geht, werden sie zu gnadenlosen Kämpfern. In den Dörfern herrscht strikte Arbeitsteilung. Jeder hat seinen Beitrag zur Gemeinschaft zu leisten und wird dementsprechend geschätzt. Der Tag ist straff organisiert und von harter Arbeit geprägt, um dem Dschungel alle lebenswichtigen Güter abzutrotzen.

Weltsicht und Glaube: In den Dörfern und Stammesgemeinschaften wird vor allem ihr Schutzgott Kamaluqtl verehrt. Die übrigen Götter werden in der Regel vernachlässigt, denn deren Kulte sind vor allem in den Tempelstädten entstanden und sind in der Regel nicht mit dem Leben in den Dörfern zu vereinbaren, denn die Gemeinschaft kann es sich nicht leisten, ihre Mitglieder leichtfertig durch die blutige Verehrung dieser Götter aufs Spiel zu Setzen.

Magie: Im Gegensatz zu den Ipexco der Tempelstädte haben die tribalen Ipexco ihre ursprüngliche Magie erhalten können. Wie noch in ihrer Heimat sind es die Schamanen, die für das Seelenheil ihres Stammes verantwortlich sind. Ihre Magie kann als klassischer Schamanismus bezeichnet werden, wenngleich die Einflüsse des Sumacoatlgläubens auch hier zu einer vermehrten Anwendung der Blutmagie geführt haben. Der zentrale Ritualgegenstand der Schamanen ist und bleibt die Knochenkeule.

Tracht und Bewaffnung: Auch die Kleidung der Stammes-Ipexco ist ihren Lebensumständen angepasst. Sie ist in erster Linie praktisch und robust. Auf unnötige Verzierungen wird nur wenig Wert gelegt, dafür sind Schmucknarben umso beliebter. Im Großen und Ganzen beschränkt man sich auf einen Lendenschurz aus Leder, Ledergürtel und Tragetaschen. Schuhwerk wird kaum verwendet, weil man barfuß einen besseren Tritt im Dickicht findet. Nur Schamanen, Häuptlinge und angesehene Krieger tragen Statussymbole, doch auch diese sind nicht mit denen ihrer Pendants aus den Städten zu vergleichen.

Im Gegensatz zu den Gardekriegern aus den Städten setzen





die Stammeskrieger sehr viel stärker Fernkampfwaffen wie Bögen, Schleudern und Speere ein. Überhaupt ist ihre Ausrüstung eher auf einen Kampf aus dem Hinterhalt ausgelegt und weniger auf die offene Schlacht wie die der Gardekrieger. Als Nahkampfwaffen werden vor allem Schädelbrecher (unterschiedlichste Keulen mit eingearbeiteten Schlagsteinen) und Kampfmesser aus Feuerstein oder Obsidian eingesetzt. Schutzwaffen finden nur wenig Anklang, da diese im Unterholz eher hinderlich sind, allenfalls sieht man vereinzelt einen ledernen Rundschild.

Handwerkskunst: Genau wie ihre Verwandten aus den Tempelstädten befinden sich die Stammes-Ipexco in der hoch entwickelten Steinzeit. Doch im Gegensatz zu den Stadtbewohnern können es sich die Stammes-Ipexco nicht leisten, viel Energie in Kunst oder Architektur zu investieren. Zu sehr werden die Stammesmitglieder im harten Alltag im Dschungel oder im Gebirge beansprucht. Aus diesem Grund haben die Stammes-Ipexco nie eine Handwerkskunst hervorgebracht, die es mit der ihrer Verwandten aufnehmen konnte. Ihre Baukunst und ihre Werkzeuge orientieren sich an den Bedürfnissen ihres Stammes. Hütten müssen standfest und



sicher sein, um der Witterung zu trotzen, und gleichzeitig leicht und einfach zu errichten sein. Dabei werden vor allem Hölzer für den Bau verwendet. Bei den Werkzeugen und Waffen werden ebenfalls in viel stärkerem Maße Bein, Horn und Chitin verwendet als bei ihren Verwandten. Generell gilt, dass sowohl Werkzeuge als auch Waffen im richtigen Aufwand-Nutzen-Verhältnis stehen müssen, was heißt, sie müssen aus Materialien bestehen, die so leicht zu finden und zu bearbeiten sind, dass der Träger sie selber überall dort herstellen kann, wo sie benötigt werden. Ihre Waffen zeichnen sich vor allem durch Handlichkeit, Robustheit und Einfachheit aus. Wie bereits erwähnt, sind diese Gegenstände bewusst so konstruiert, dass sie von denen hergestellt werden können, die sie auch einsetzen. Dadurch werden keine speziellen Handwerksberufe zu ihrer Herstellung benötigt.

Sitten und Gebräuche: Den Stammes-Ipexco sind Eigentum und persönlicher Besitz fremd. Alle Güter, die Hütten, die Nahrung, die Werkzeuge und Waffen sind gemeinsames Eigentum des Stammes. Sogar die Kinder werden vom ganzen Stamm gemeinsam erzogen. Für die einzelnen Stammesmitglieder ist ihre Rolle in der Gemeinschaft von größter Wichtigkeit, und Mitglieder, die sich um das Wohl des Stammes verdient gemacht haben, dürfen ihre Leistung durch Schmucknarben und Hautbemalungen zur Schau stellen. Auf diese Weise sichern sich die Träger solcher Auszeichnungen den Respekt und die Anerkennung der anderen Stammesmitglieder. In der Tat ist es so, dass ein Stammesangehöriger erst dann ein vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft wird, wenn er sich wenigstens eine dieser Auszeichnungen verdient hat.

Darstellung: Die Stammes-Ipexco sind Pragmatiker und halten nicht viel vom pompösen Auftritt ihrer Verwandten in den Städten. Sie sind primär an der Sicherheit und dem Wohlergehen ihres Stammes interessiert, und fast alle ihre Entscheidungen fallen vor diesem Hintergrund.

Kulturvarianten der Stammes-Ipexco:

Dschungelstamm: In den Dschungeln des Tals der Tempel leben die „klassischen“ Stammes-Ipexco, wie sie oben beschrieben wurden. Allerdings gibt es auch eine Vielzahl von Stammesgemeinschaften, die von der Norm abweichen und eigene Wege beschreiten, was die Leitung der Gemeinschaft oder die Stellung einzelner Stammesmitglieder angeht.

Bergdorf: Im Gegensatz zu ihren Verwandten aus dem Dschungel und von der Küste sind die Stammes-Ipexco aus den Bergdörfern der Regengebirge wesentlich besser an das kühlere und feuchtere Klima ihrer Umgebung angepasst. Dies spiegelt sich sowohl in der dickeren Wollkleidung als auch in der Haltung von Vieh wider.

Küstendorf: Die Bewohner der Küstendörfer zeichnen sich vor allem durch ein inniges Verhältnis zum Meer aus, welches den übrigen Ipexco eher Unbehagen bereitet. So betreiben die Ipexco der Küstendörfer als einzige eine Küstenschiffahrt

und bedienen sich am reichhaltigen Nahrungsangebot des Meeres.

Ein Stammes-Ipexco über...

Sanskitare: „Ein verschwenderisches Volk! Sie verstehen es nicht, mit den Geschenken Sumacoatl's gewissenhaft umzugehen“

Nagah: „Quirat xa ribuun atluaxl !!!“ (Uralter ipexischer Fluch, den wir an dieser Stelle nicht übersetzen werden...)

Riesen: „Gewaltig wie die Natur selbst. Mehr Götter als Wesen aus Fleisch und Blut.“

Parnhai: „Ein genügsames Volk und gute Tauschpartner. Leider fürchten sie unsere Verwandten und ihre Tempel.“

Waldechsen: „Eine Plage! Ich habe schon viele erschlagen, doch scheinen sie sich zu vermehren wie Tuluxi.“

Ipexco, Tempelstadt:

In den Tempelstädten der Ipexco herrscht eine strikte Theokratie. Der Priesterrat trifft alle relevanten Entscheidungen, ihm gehören die Hohepriester der in der Stadt herrschenden Kulte an. Doch nur in den seltensten Fällen haben die verschiedenen Kulte das gleiche Stimmengewicht. In der Regel hat sich eine Priesterschaft die Vormachtstellung durch Intrigen, Mord oder Krieg erkämpft und diktiert dem Hohepriester der Sumacoatl ihren Willen, denn nur die Priester der Erdenmutter sind nach alter Überlieferung dazu befugt, Prophezeiungen auszusprechen und so das Volk zu leiten. So herrscht ein ständiger Konkurrenzkampf zwischen den Priesterschaften der verschiedenen Kulte. Die Kulte sind es auch, die über die einzigen permanent stehenden Truppen in Form ihrer Tempelgarden verfügen.

Lebensraum: Die steinernen Städte der urbanen Ipexco liegen allesamt im Tal der Tempel. Ist das Tal sonst von dichtem Dschungel geprägt, so wurden die Gebiete um die Tempelstädte über Jahrhunderte durch Brandrodung für die Landwirtschaft nutzbar gemacht und sind heute, abgesehen von den Feldfrüchten, nahezu vegetationsfrei. Der bäuerliche Teil des Volkes lebt in befestigten Dörfern in der direkten Umgebung der schützenden Tempelstädte.

Lebensweise: In den steinernen Städten der Ipexco herrscht ein reges Treiben. In den überfüllten Straßen bieten fahrende Händler ihre Waren feil, ganze Gruppen von Arbeitssklaven schaffen Waren von A nach B, und die Bewohner versuchen, durch das Gewirr einen der ständigen Märkte auf den großen Plätzen der Stadt zu erreichen. Die Ipexco der Tempelstädte sind eine Sklavenhaltergesellschaft, die auf die Arbeitskraft der Gefangenen angewiesen ist, um die Felder zu bewirtschaften und die großen Tempelpyramiden zu errichten. Dar-





über hinaus besitzen sie ein Kastensystem, welches sich in verschiedene soziale Schichten gliedert: Sklaven (meist keine Ipexco), Bauern, Händler, Handwerker, Krieger und Priesteradel.

Innerhalb der Gesellschaft genießen die Krieger das größte Ansehen, denn sie sind der Garant für das Fortbestehen der Stadt, wohingegen die Priester für das gemeine Volk unnahbar sind und fast schon wie fleischgewordene Götter behandelt werden.

Weltsicht und Glaube: Der Kernglaube, den alle Ipexco teilen, ist der an die sterbende Erdenmutter Sumacoatl. Diese wurde während des Urkampfes tödlich verwundet und verblutet langsam, aber unaufhaltsam. Mit dem Tod Sumacoatls endet nach dem Glauben der Ipexco auch die Welt und alles Leben. Neben dieser Hauptgottheit existiert noch eine Vielzahl weiterer Götter, wobei sich im Wesentlichen sechs Kulte durchsetzen konnten, die nun die Macht unter sich aufteilen. Im Einzelnen sind dies die Kulte der Totengötter Tarixlal und Mar'bitlo, der Kriegsgötter Totec-Xor und Bel-Quiratl, und die Kulte der Jagdgötter Kamaluqtl und des Duos Gor-Cutz und Ris-Otlam.

Die Ipexco sehen sich als das auserwählte Volk, welches dazu bestimmt ist, das Sterben der Erdenmutter so lange wie möglich hinauszuzögern. Dazu muss ihr regelmäßig die Essenz des Lebens zugeführt werden. Diese ist, nach den Vorstellungen der Ipexco, im Blut warmblütiger Lebewesen enthalten. Kaltblüter sind keine Essenzträger und gelten als widernatürlich und als Feinde des Lebens. Darüber hinaus beschleunigen Bergbau und Verhüttung das Sterben der Erdenmutter und wurden mit einem TABU belegt.

Damit die Essenz der Erdenmutter zugeführt werden kann, muss das Blut vergossen werden, solange es warm ist und das Herz des Opfers noch schlägt. Stirbt ein Mensch, ohne dass sein Blut vergossen wurde, vergeht die Essenz und ist für die Welt verloren.

Dabei herrscht der Glaube vor, dass die Essenz einer Person mit deren Seele gleichzusetzen ist. Wird die Essenz einer Person Sumacoatl zugeführt, bedeutet dies, dass die Seele des Toten in der Erdenmutter aufgeht und er ein Teil der Welt selbst wird.

Daher ist es für einen Ipexco der absolute Albtraum, schlafend zu sterben, sei es an Altersschwäche, einer Krankheit oder einer Vergiftung etc., und zu den schlimmsten Strafen in der Kultur der Ipexco gehört es, lebendig begraben oder gefesselt im offenen Meer versenkt zu werden. Sollte der Blutstrom auf den Opferaltären der Priester eines Tages versiegen, so ist die Welt dem Untergang geweiht

Magie: Die Magie der Ipexco basiert auf der Essenzmagie und dem Priesterschamanismus. Jedes Lebewesen trägt die Essenz der Erdenmutter in sich, die einen weniger, die anderen mehr. Es sind die Priester, die im Volk der Ipexco dazu berufen sind, den göttlichen Willen der Sumacoatl durchzusetzen und ihre Wunder in die Welt zu tragen. Dazu bedienen sie sich der eigenen Essenz und der anderer Lebewesen, deren Blut zum Wohle Sumacoatls geopfert wird.

Ihre Magie basiert auf Ritualen und Blutopfern, denn im Laufe der Jahrhunderte sind die eigenen astralen Fähigkeiten der Priester verkümmert und dienen nur noch dazu, die Lebensenergie der Blutopfer für sich nutzbar zu machen. Der zentrale Ritualgegenstand der Priester ist das Opfermesser.

Tracht und Bewaffnung: Die weibliche Stadtbevölkerung trägt in der Regel Tuniken aus Baumwolle, in die verschiedenste Muster eingewebt wurden, sowie Schmuck aus Jade und anderen wertvollen Schmucksteinen (je nach gesellschaftlicher Schicht). Die männliche Bevölkerung trägt verschiedene Formen von Lendenschürzen aus Baumwolle und ein Cape, welches mit steinernen Spangen am Hals oder den Schultern zusammen gehalten wird. Darüber hinaus sind verschiedenste Kopfschmücke üblich, welche den sozialen Status des Trägers ausdrücken. Als Schuhwerk dienen Sandalen. Die Priester schmücken sich mit Unmengen an Federn, Schmucksteinen, Statussymbolen und Hautbemalungen, die jeweils ihrer Gottheit zugeordnet sind, um sich so sichtbar von der normalen Bevölkerung abzuheben. Die Krieger der Tempelgarden tragen im Kampf in Salzlake gehärtete Waffenröcke aus gesteppter Baumwolle oder lederne Rüstungsteile, Hartholzhelme die Götterköpfe darstellen und einen hölzernen oder ledernen Schild. Rüstung, Helm und Schild sind mit Bemalungen und Federmosaiken verziert und sollen Eindruck auf den Feind machen. Da es den Ipexco verboten ist, Metalle zu verarbeiten, werden alle Waffen aus steinzeitlichen Materialien hergestellt, wobei sie die Kunst der Obsidianverarbeitung nahezu perfektioniert haben. Als Angriffswaffen dienen bevorzugt ein langer Speer mit Obsidianspitze und Schwertkeulen mit eingelassenen Obsidiansklingen. Pfeilschleudern und Kurzbögen dienen als Fernkampfswaffen. Eine Besonderheit in der ipexischen Kriegsführung sind die Quitaxreiter und ihre aggressiven Reitvögel.

Handwerkskunst: Die Ipexco der Tempelstädte befinden sich in der hochentwickelten Steinzeit, mehr noch - sie sind eine steinzeitliche Hochkultur. Das TABU auf die Metallverarbeitung hat sie gezwungenermaßen zu wahren Meistern der Steinmetzkunst werden lassen. Nicht nur die zu bearbeitenden Materialien bestehen aus Stein und Holz, natürlich müssen auch die Werkzeuge aus natürlichen Materialien hergestellt werden. Die Ipexco verfügen über ein ganzes Sortiment aus steinernen Hämmern, Stößeln, Meißeln und Bohrern. Dabei hängen Beschaffenheit und Härte des jeweiligen Werkzeugs von dem zu bearbeitenden Material ab. So gibt es z.B. spezielle Werkzeuge für die Bearbeitung von Jade, Obsidian, Granit oder Backsteinen. Die jahrhundertelange Erfahrung im Umgang mit diesen Materialien und den entsprechenden Werkzeugen befähigt die Ipexco zur Herstellung kunstvoller Fresken und Mosaiken, genauso wie zur Errichtung der gewaltigen Tempelpyramiden, Paläste und Wehranlagen. Genau wie die Werkzeuge müssen auch die Waffen aus natürlichen, d.h. aus steinzeitlichen Materialien hergestellt werden. Hier ist es der kriegerischen Natur dieser Kultur zu verdanken, dass es den Ipexco gelungen ist, trotz der waffentechnologischen Schwächen von Stein und Holz gefährliche



Waffen zu entwickeln, die bis heute die Sanskitaren, die Nagah und all die anderen Feinde des Volkes auf Distanz zu halten. Besonders sind an dieser Stelle die Schwertkeule und die Obsidianlanze hervorzuheben, die sich einen Ruf weit über die Grenzen des Tals der Tempel hinaus gemacht haben. Die einzige Ausnahme, die das TABU auf Metallverarbeitung zulässt, ist die Verarbeitung von Flussgold, da dieses als ein Geschenk der Erdenmutter angesehen wird. Aus diesem Grund ist es auch einzig und allein der Priesterkaste erlaubt, sich mit ihm zu schmücken. Werkzeuge, Waffen und Schmuck der urbanen Ipexco sind allerdings derart aufwendig, dass zu ihrer Herstellung spezialisierte Handwerksberufe erforderlich sind.

Sitten und Gebräuche: Das tägliche Leben der Ipexco in den Tempelstädten ist von den Aufgaben der jeweiligen Kaste geprägt. Dabei achten die Kastenmitglieder peinlich genau darauf, kein TABU zu brechen, denn jeder Kaste sind Statussymbole, spezielle Farben, Schmucksteine, ja sogar bestimmte Nahrung zugeordnet, die für Angehörige anderer Kasten ein TABU darstellen. Verstöße gegen diese göttliche Ordnung werden drakonisch bestraft. Dies gilt nicht nur für Angehörige niedriger Kasten, die ein TABU einer höheren Kaste gebrochen haben, sondern auch umgekehrt. Allerdings müssen Angehörige höherer Kasten wie Krieger und Priester nur mit Geldstrafen und einer öffentlichen Ermahnung rechnen, während Angehörige niedriger Kasten häufig zu Ehren Sumacoatls auf einem Opferaltar enden.

Darstellung: Die urbanen Ipexco sehen sich als die Erleuchteten ihres Volkes. Sie allein haben die Bedeutung der Prophezeiungen verstanden, und nur durch die Blutopfer auf den Altären ihrer Tempelpyramiden kann die Welt gerettet werden. Diesem Ziel ordnen sie alles unter. Diese Einstellung führt auch zu einem arroganten Überlegenheitsgefühl gegenüber den Stammes-Ipexco.

Ipexische Namen: Den Ipexco besitzen keine Nachnamen. Zur besseren Unterscheidung werden dem Namen einer Person noch die Kaste und der Beruf beigefügt. Priester erhalten nach ihrer Weihe einen Ehrennamen, und Gardesoldaten fügen ihrem Namen noch den Namen des Tempels bei, dem sie dienen.

Bsp.: Kukulcan, Krieger des Tempels des Totec-Xor

Männliche Namen: Acamapichtli, Atlaan, Axla'in, Huitzilíhuítli, Chimalpopoca, Tezozómoc, Maxtla, Itzcóatl, Moctezuma, Axayacatl, Tizoc, Auitzotl, Nezahualpilli, Cuitláuac, Cuauhtémoc, Cihuacóatl, Tlacaélel, Huitzilopochtli, Quetzalcoátl, Axayacatl, Auitzotl, Nezahualcōyotl, Camazotz, Chaac, Chilan, Huracan, Ixtab, Votan, Kaax, Kukulcan

Weibliche Namen: Cabracá, Came, Itzamná, Xibalbá, Zipacná, Hunapú, Hunabku, Hunahau, Ixbalanqué, Ixchel, Atlacoya, Atlaua, Itzli, Tezcatlipoca, Tonatiuh, Xochiquetzal, Tzitzimitl, Tonacacihuatl

Ein Ipexco über...

Orks: „Unsere Legenden berichten von wilden Horden, Verbündeten vergangener Kriege. Sie haben uns Tarixlal gebracht. Sie sind seine Krieger, sie kennen weder Schmerz noch Angst, und ihr Fell ist schwarz wie der Tod.“

Sanskitaren(allgemein): „Schwächlinge! Sie geben sich lieber dem Rausch und der Wollust hin, als die Strapazen eines Kampfes zu ertragen.“

Sanskitaren(Ribukaner): „Dieses rückgratlose Volk lässt sich von den Schlangen der Sümpfe die Sinne vernebeln und übt so Verrat an der Schöpfung selbst! Ihr Blut würde unsere Altäre entweihen und ist eine Beleidigung für Sumacoatl.“

Nagah: „Quirat xa ribuun atluaxl!!!“ (Uralter ipexischer Fluch, den wir an dieser Stelle lieber nicht übersetzen...)

Riesen: „Sie sind Kinder Sumacoatls und doch vermögen sie es nicht, ihre Mutter zu hören, denn sie haben sich anderen, falschen Mächten verschrieben.“

Trolle: „Launisch wie die Erdenmutter selbst. Verärgere sie nicht oder du wirst dich vor deiner Zeit mit ihr vereinigen!“

Parnhai: „Ideale Sklaven. Sie scheuen den Kampf und haben Furcht. Aber lass sie nicht entweichen, denn sie sind flink wie ein Tulux und glitschig wie ein Fisch.“

Abenteurer: Priesterkrieg

Dies ist vor Allem ein ipexcointernes Abenteuer. Die Stadt Kamilinaxo wurde schon vor längerer Zeit (seit dem letzten Nagah-Krieg) von der Bel-Quiratl Priesterschaft übernommen. Diese brach mit den alten Traditionen und verdrängte die anderen Priesterschaften vollständig aus der Stadt und errichtete eine Alleinherrschaft. Darüber hinaus schloss sie noch ein Bündnis mit Al-Hrastor und mischt im ribukanischen Bürgerkrieg mit. Die anderen Priesterschaften sehen nun die alte Ordnung gefährdet und beschließen dem Treiben in Kamilinaxo ein Ende zu setzen. Es gelingt ein Bündnis unter der Führung der Stadt Uxmatl zu schmieden und ein Heer bricht von dort auf um die Ordnung in Kamilinaxo wieder herzustellen...

Die Irrogoliten

Die Irrogoliten haben sich vor vielen Jahren von den Stadtzwerger ab- und Ankroju zugewandt. Die Irrogoliten suchen nach Vergebung für ihre Sünden und leben ein Leben in Buße. Und es hilft! Nicht einmal ein Viertel der neugeborenen Zwerge ist an der Fäule erkrankt. Sie haben sich in fernen Bergen eine wehrhafte Kultur aufgebaut, die allen Angreifern trotzt, und lassen ihr ganzes Leben von den Ankrojupriestern leiten.



Lebensraum: Ungezähmt und wild sind die Bergtäler des Yal-Hamat-Gebirges. Die Täler im Süden, am Rande des Dreistromlandes, sind dicht bewaldet und bieten nur wenig Weidefläche. Im Norden, wo die Ausläufer des Yal-Hamat-Gebirges den Übergang zur Ödnis der Wüste Lath bilden, sind die Täler karg und trocken. Saftiges Gras wächst nur in der Nähe der kleinen, sprudelnden Gebirgsbäche, die hier und da von den schneebedeckten Bergkuppen hinab in die Täler fließen. Hier, in diesem urwüchsigen Gebirge, leben Stämme friedlicher Nomaden, denen das Gebirge alles liefert, was sie für ein bescheidenes Leben benötigen. Der größte Stamm sind die Irrogoliten, ein halbnomadischer Zwergengstamm, der schon seit Generationen in dieser Gegend lebt. Im Gegensatz zu den menschlichen Nomaden, die ebenfalls im Yal-Hamat-Gebirge leben, besitzen die Irrogoliten zumindest eine permanente Siedlung, die kleine befestigte Stadt Jalkam auf dem Gipfel des Berges Arakut im Zentrum des Gebirges. Der Berg steht einsam mitten in einem relativ fruchtbaren Tal, in dem die Irrogoliten aus Jalkam Weizen, Oliven und Hirse anbauen. Jeweils im Abstand von fünfzig Meilen Entfernung von Jalkam befinden sich vier kleinere befestigte Bingen der Irrogoliten. Bei diesen handelt es sich allerdings nicht um Städte oder Dörfer, sondern um Klöster, in denen jeweils nur wenige Dutzend Zwerge leben.

Lebensweise: Für einen Irrogoliten ist das Zentrum seines weltlichen Lebens ganz unzweifelhaft seine Sippe. Irrogoliten fühlen sich ihren Familienmitgliedern emotional stets stark verbunden. Wie allen Zwergen ist dem Irrogoliten seine Abstammung ebenfalls enorm wichtig. Nicht umsonst besteht die Thorgash zu großen Teilen aus ausschweifenden Stammbäumen und Familiengeschichten der wichtigsten Zwergensippen der Vorzeit. Von jedem Irrogoliten wird erwartet, dass er seine Abstammung wenigstens 7 Generationen zurückverfolgen kann. Ein stetes Ärgernis ist dabei, dass die Überlieferung der Irrogoliten nicht weiter zurückgeht als bis zur Flucht aus den Städten der Großlinge kurz nach dem Kataklysmus. Irrogolitische Sippen umfassen oft zwi-

schen 20 und 50 Personen, wobei hier alle Knechte und Mägde, die nur pro Forma Mitglieder der Familie sind, mit eingerechnet werden. Diese Sippen sind stets patriarchalisch strukturiert. Das Oberhaupt der Sippe ist zumeist das älteste männliche Familienmitglied. Theoretisch kann ein männlicher Irrogolit so viele Frauen heiraten, wie er möchte. Es gibt jedoch zwei Einschränkungen dabei. Erstens gilt: Der Ehemann muss die Frauen, die er heiratet, versorgen können. Bei jüngeren Sippenmitgliedern überprüft der Patriarch, ob das der Fall ist, und jede weitere Heirat nach der ersten ist von seiner Zustimmung abhängig.

Bei Patriarchen selbst übernimmt der Rat der Richterväter diese überprüfende Funktion. Zweitens ist eine weitere Heirat nach der ersten zusätzlich noch von der Zustimmung der ersten Ehefrau abhängig. Die zuerst geheiratete Frau nimmt den Rang der Hauptfrau ein und hat daher besondere Privilegien. Innerhalb der Sippenhierarchie steht die Hauptfrau immer auf derselben Stufe wie ihr Mann und hat dieselben Mitspracherechte bei Sippenversammlungen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel bildet die Frau des Patriarchen, die in der Rangfolge nur an zweiter Stelle steht. Von Nebenfrauen wird erwartet, dass sie sich den Entscheidungen des Familienvaters oder der Hauptfrau unterordnen. In der Praxis werden Entscheidungen, die die einzelnen Familien innerhalb der Sippe betreffen, allerdings eher demokratisch getroffen – allein schon um den Hausfrieden zu wahren. Kinder sind von dieser Rangfolge nicht betroffen. Es ist egal, ob das Kind von der Hauptfrau oder einer Nebenfrau stammt. Alle Kinder werden mit derselben Liebe und Sorgfalt behandelt. Erbschaften werden in der Regel über Altersanteile oder Testamente geregelt. Ehehliche Untreue gilt den Irrogoliten in jedem Falle als Verbre-

chen und wird je nach Fall mit Strafzahlungen oder dem Ausstoß aus der Sippe geahndet. Diese harten Strafen treffen, anders als bei den Sanskitaren, nicht nur die untreue Ehefrau, sondern auch untreue Ehemänner. Die Eheschließung erfolgt meistens im großen Tempel in Jalkam, in besonderen „Härfällen“ ist allerdings auch der Patriarch berechtigt, eine Ehe





zu schließen. Knechte und Mägde, die nicht direkt mit anderen Sippenmitgliedern verwandt sind, aber innerhalb der Sippe leben, gelten ebenfalls als Sippenangehörige. Sie mögen innerhalb der Sippenstruktur keine hohe Stellung einnehmen, aber der Patriarch wird sich ebenso eifrig um ihre Belange kümmern wie um die seiner direkten Verwandten. Die meisten Irrogoliten sind Halbnomaden. Die Sippe zieht nach einer bestimmten Route von Tal zu Tal und bleibt jeweils einen Monat in einem bestimmten Tal. Ist dieser Monat um, zieht die Sippe mit ihrer Herde weiter. Stets sind diese Jahreswanderungen so eingerichtet, dass die Sippe zum Frühlingsanfang in der Nähe Jalkams lagert – denn kein gläubiger Irrogolit will das große Pusha-Fest verpassen, in dem die Irrogoliten die Übergabe der heiligen Steintafeln und den Sieg der Gerechten über den König feiern.

Die irrogolitische Wirtschaft basiert vor allem auf der Ziege. Der Reichtum einer irrogolitischen Sippe wird in der Regel nach der Größe ihrer Herde gemessen. Die Ziegen liefern eine Menge von dem, was die Irrogoliten zum Leben benötigen: Ziegenmilch, Fleisch, Felle, Leder, Pergament, wobei besonders die Ziegenmilch ein begehrter Rohstoff ist. Roh getrunken wird sie kaum, aber die Irrogoliten verstehen sich darauf, einen hervorragenden Ziegenkäse herzustellen. Die Irrogoliten kennen Ziegenkäse in unzähligen Varianten. Reiner Ziegenkäse ist eher eine Seltenheit. Meistens wird der Käse mit unzähligen Kräutern und Gewürzen versetzt, die dem Käse einen besonderen Geschmack verleihen. Bei weitem der größten Beliebtheit erfreut sich der „Knofelkas“, ein Ziegenkäse, der neben Kümmel auch große Mengen frischen Knoblauchs und Bärlauchblättern enthält. Es heißt bei Knofelkas, je übler der Mundgeruch nach dem Essen des Käses sei, desto besser sei der Käse. Das, was die Irrogoliten an landwirtschaftlichen Produkten benötigen, kommt in der Regel aus dem fruchtbaren Tal um den Berg Arakut oder wird von den Dreistromländern durch Handel erstanden. Im Tal bauen die sesshaften Irrogoliten neben Hirse, Weizen und Oliven noch eine ganze Reihe anderer Nutzpflanzen an. Als Exportware besonders begehrt ist der schwere und süße Jalkamer Rotwein, der am Südhang des Arakut kultiviert wird. Bier wird bei den Irrogoliten eigentlich nur rituell während des Pushafestes getrunken. Außerhalb dieser Zeit trinken die Irrogoliten bevorzugt Wein. Jalkamer Rotwein gibt es in vielen Variationen. Der alkoholfreie Most ist als Alltagsgetränk sehr beliebt, während der schwere Tafelwein oft bei Hochzeiten oder offiziellen Anlässen kredenzt wird. Der Wein ist aber nicht nur das bevorzugte Getränk der Irrogoliten, wenn es um das leibliche Wohl geht, sondern auch in religiöser Hinsicht wichtig. Überhaupt spielt Religion bei den Irrogoliten eine große Rolle. Die gesamte Gesellschaft, die Gesetze und die Sitten der Irrogoliten lassen sich kaum wirklich verstehen, wenn man das heilige Buch Thorgash nicht kennt. Alles, was die Irrogoliten als gut und richtig ansehen, steht darin im „Buch von Sitte und Rechtschaffenheit“, und für jeden Aspekt des täglichen Lebens kann ein gebildeter Irrogolit zumindest einen schlaun Spruch aus diesem Buch aufsagen. Auch wenn Schriftrollen viel zu kostbar sind, als dass ein Irrogolit sie wirklich als Privateigentum besitzen

könnte, ist es doch unermesslich wichtig für die Irrogoliten, lesen zu können. Schon den Kleinsten werden im Kreise der Sippe die verschlungenen Glyphen der irrogolitischen Schrift beigebracht. Auch wenn die Kinder später Hirten oder Ziegenzüchter werden und niemals etwas schreiben müssen, wird das doch als unerlässlich betrachtet. Vom alltäglichen Leben der Irrogoliten ausgeschlossen sind die so genannten Aussätzigen. Ankroju nahm den Fluch der Fäule zwar im Großen und Ganzen von den Schultern der Irrogoliten (und beschenkte sie sogar mit einer größeren Menge weiblicher Geburten), aber dennoch trifft es in jeder Generation einige Unglückliche, die an der Fäule leiden. Die Aussätzigen leben in kleinen Kommunen abseits der üblichen Wanderwege und verbringen ihre Zeit hauptsächlich mit frommen Gebeten.

Weltsicht und Glaube: Anders als viele andere Völker des Planeten Dere sind die Irrogoliten eine Glaubensgemeinschaft strikter Monotheisten. Nicht nur, dass ihr Volk nur einen einzigen Gott anbetet – nein, die Irrogoliten gehen sogar davon aus, dass es nur einen einzigen Gott gibt. Alle anderen „Götter“, die von Nicht-Irrogoliten verehrt werden, stellen entweder Teilaspekte Ankrojus dar, sind frei erfundene Götzen oder das Werk böser Geister (wobei sich die letzteren beiden Punkte nicht grundsätzlich gegenseitig ausschließen). Ankroju ist der Wahre und wirklich unumstößlich Einzige Gott. Das ist im Übrigen auch die Bedeutung des Namens Ankroju. Diesen Namen verwenden Irrogoliten im täglichen Sprachgebrauch jedoch nur sehr ungern. Der Name des Gottes ist viel zu heilig, um ihn bei profanen Anlässen leichtfertig auszusprechen. Irrogoliten wählen deshalb meist blumige Umschreibungen, wenn sie im Alltag von ihrem Gott reden. „Der Herr“, „Licht der Welt“ oder „Einzig Wahrer“ sind dabei die beliebtesten Synonyme für Ankroju. Immer öfter wird auch das Wort „Gott“ wie ein Eigenname Ankrojus benutzt. Außenstehende Kritiker argwöhnen dank dieser Sitte oft den Verdacht, hinter dem Gott der Irrogoliten verberge sich niemand anders als der Namenlose. Das ist natürlich Unfug. Tatsächlich geht der Ankroju-Glaube der Irrogoliten auf die Angrosch-Verehrung ihrer aventurischen Vorfahren zurück. Viele Sitten haben sich aus dieser Zeit noch gehalten, wie etwa die ewige Flamme, die ständig im Tempel zu brennen hat, oder die Verortung ihres Gottes im Inneren der Erde. Sehr viel eher als an Ankroju selbst richten sich betende Irrogoliten an den Propheten Irrogolosh oder einen seiner heiligen Gefolgsleute, denen ebenfalls übernatürliche Kräfte nachgesagt werden. Ankroju ist viel zu wichtig und mächtig und in letzter Konsequenz auch zu leicht reizbar, als dass ein einfacher Irrogolit es wagen würde, ihn mit irgendwelchen simplen Alltagsbitten zu behelligen. Gebete begleiten den Irrogoliten dennoch sein ganzes Leben lang. Quasi für jeden Anlass gibt es passende Gebete. Am wichtigsten sind die Abendmahl- und Dankgebete, welche die gesamte Sippe abends im großen Versammlungszelt oder am Lagerfeuer vor dem gemeinsamen Abendessen singt. Neben dem Propheten und den Gerechten wird Ankroju von seinen geisterhaften Dienern, den Seraphim, unterstützt. Diese Wesen stehen zwischen Gott und den Menschen. Befinden die Irrogoliten einen fremden Gott für sehr gut, kann es passieren, dass sie ihn als Seraphim in ihren



Glauben einbinden. So ist das zum Beispiel vor wenigen Jahren Ishma-Peraine geschehen. Leute, die an einen solchen Teilaspekt oder Diener Ankrojus glauben, werden als Teilgläubige betrachtet und sind nach ihrem Tode ebenso wie die Irrogoliten selbst keiner prinzipiellen Strafe ausgesetzt, sondern dürfen ihre Sünden, wie die Irrogoliten auch, mit einer Wanderung durch den Lavafluss der Läuterung fortwaschen und danach in den ewig grünen Hügeln des glücklichen Jenseits „leben“. So etwas wie Geweihte kennt der Ankroju-Glauben nicht. Diese Funktion erfüllen die Richterväter im Tempel zu Jalkam. Ihnen obliegen natürlich nicht nur die Pflege des spirituellen Lebens, sondern auch die Verwaltung der Stadt Jalkam und sämtliche anfallenden Rechtsprobleme. Will ein Irrogolit sich in seinem Leben ganz dem Glauben widmen, so wird er ein Anachoret. Anachoreten leben in mönchsähnlichen Gemeinschaften in den vier irrogolitischen Bergklöstern.

Magie: Die Magie der Irrogoliten stellt für Außenstehende stets ein großes Mysterium dar, da sie nur höchst selten in aller Öffentlichkeit ausgeübt wird. Von den Richtervätern sagt man, dass sie übernatürliche Mittel und Wege kennen, der Wahrheit auf die Spur zu kommen, und man sie nicht anlügen könne. Die Anachoreten hingegen versuchen den heiligen Formeln auf die Spur zu kommen, die den Urgrund der Schöpfung bilden. Legenden zufolge können sie über einige dieser Formeln die materielle Welt beeinflussen und so eine eigentümliche Art von Zahlenmagie wirken. Egal ob Richtervater oder Anachoret, immer wird ein magiewirkender Irrogolit behaupten, seine Kraft komme von Ankroju. „Hexerei“ lehnen die Irrogoliten grundsätzlich ab. Sie sind zwar nicht der Meinung, dass Magie grundsätzlich böse ist, aber die damit verbundenen Gefahren sind immens.

Tracht und Bewaffnung: Wie alle Zwerge werden Irrogoliten etwa 1,30 bis 1,50 Schritt groß und sind eher stämmig gebaut. Ansonsten unterscheiden sie sich sichtlich von ihren aventurischen Vettern. Die Haut eines Irrogoliten ist normalerweise von einer kaffeebraunen Farbe. Das Haar und die Augen von Angehörigen des irrogolitischen Volksstammes sind fast immer tiefschwarz, obwohl es zuweilen auch Irrogoliten mit feuerroten Haaren gibt. Diese werden von den anderen Irrogoliten häufig als von Ankroju gesegnet angesehen und ernten schon von Kindheit an Respekt und Anerkennung. Anders als andere Zwergenvölker haben die Irrogoliten nicht das ständige Problem, dass zu wenige Mädchen geboren werden. Daher kann man irrogolitischen Frauen recht häufig begegnen. Anders als weibliche Zwerge in Aventurien sind sie allerdings nicht so breit gebaut wie ihre Männer. Weibliche Irrogoliten wirken eher zierlich, fragil und schwächlich. Aber dieser erste Eindruck täuscht. Irrogolitische Frauen sind keineswegs schwächer als ihre Männer. Die bevorzugte Kleidung der Irrogoliten ist eher praktisch als aufwendig. Beide Geschlechter tragen weite Kaftane aus Wolle und (wenn sie es sich leisten können) Leinen zusammen mit Kopftüchern oder einfachen Turbanen. Viele ältere männliche Irrogoliten tragen über dem Kopftuch noch einen hohen,

zylinderförmigen Hut, der ein Ausdruck ihrer Würde sein soll. Menschliche Lasterer behaupten aber gerne, die kleinwüchsigen Irrogoliten wollten damit irgendwie ihre geringe Körpergröße kompensieren. Als Fußbekleidung dienen in jedem Falle schlichte Ledersandalen. Von übertriebenem Pomp und Schmuck halten Irrogoliten in der Regel nichts. Nur die Richterväter putzen sich bei offiziellen Anlässen heraus. Aber verglichen mit sanskitarischen Prunkroben wirken auch die einfarbigen, smaragdgrünen Roben der Richterväter schlicht und bescheiden. Zu der Tracht gehört natürlich noch der mit Goldborten bestickte, zylinderförmige Hut mit dem charakteristischen Nackentuch.

Ungemütlich wird ein Irrogolit vor allem, wenn er angegriffen wird: Die fast schon verschwenderisch in Tälern, auf Bergen, Flussinseln und im Schutz von Wäldern aufgestellten Speerschleudern haben manchen Drachen vom Himmel geholt, und wenn der Irrogolit den „heiligen Prügel“ auspackt – einen schweren, mit langen spitzen Stahlspitzen gespickten Streitkolben – vergeht selbst manchen Amhasim die Kampfeslust. Wenn es hart auf hart kommt, setzt der Irrogolit auf seine Zähigkeit im Nahkampf oder die eigens ausgebildeten Kriegertruppen. Und natürlich auf seine heißgeliebte Speerschleuder, die er wie ein Familienmitglied verehrt (und der die Gemeinschaften sogar Namen geben wie „Ankrojus Rache“, „Donnerschlag“ oder „Wolkenreiter“.)

Handwerk: Ihre Vorfahren mögen Experten im Bereich der Stahlherstellung gewesen sein, doch bei den Irrogoliten ist das Wissen darüber nicht mehr verbreitet. Sie leben in der hochentwickelten Bronzezeit. Das Erbe ihrer Vorfahren zeigt sich aber sehr deutlich bei den wenigen Gelegenheiten, bei denen sie feste Gebäude errichten. Jalkam und die vier Bergklöster sind für riesländische Verhältnisse geradezu uneinnehmbare Festungen.

Sitten und Gebräuche: Einmal im Jahr, natürlich während des großen Pushafestes, werden die heiligen Steintafeln vor dem irrogolitischen Volk enthüllt, damit sich jeder von der Richtigkeit der Urteile der Richterväter überzeugen kann. Hier blühen die sonst eher ernsthaften und pragmatischen Irrogoliten zu wahren Frohnaturen auf. Man hört die ausgelassene Joblik-Musik überall in den Straßen (schnelle, fröhliche und rhythmische Musik, die mit klarinettenähnlichen Blasinstrumenten gespielt wird), es gibt irrogolitischen Wein, und überall werden dem Festteilnehmer, sei er nun ein Irrogolit oder nur ein Gast, Schlemmereien aller Art angeboten. Für aventurische Zwerge eher ungewöhnlich muten die zahlreichen, während des einwöchigen Festes stattfindenden Tanzveranstaltungen an. Irrogoliten lieben ausgelassenes Tanzen. Einher mit dem Fest geht auch der jährliche große Viehmarkt, bei dem die einzelnen Patriarchen neues Zuchtvieh kaufen, eigene Tiere verkaufen und neue Zuchten arrangieren.

Darstellung: Der Irrogolit ist aufrecht und voll guten Willens, er sieht sich als Auserwählter Ankrojus und ist dank seiner Vorliebe für die schönen Seiten des Lebens auch ein angenehmer Reisepartner. Leider gehört er trotz aller Nahkampff-



ausbildung meist nicht zu den guten Kämpfern, aber seine Zuversicht und manchmal recht praktische Art gereicht einer Reisegruppe oft zum Nutzen.

Fremden gegenüber sind Irrogoliten in der Regel recht offen eingestellt und man kommt gut mit ihnen aus, so lange man sich nicht auf theologische Diskussionen einlässt, die schnell in Streitgespräche ausarten können. Bei der ersten Begegnung kann es passieren, dass die Irrogoliten, denen der Reisende über den Weg läuft, erst einmal schroff und misstrauisch sind. Das geht so lange, bis klar ist, ob der Fremde freundlich oder feindlich gesonnen ist. Feinde machen schnell Bekanntschaft mit den Schleudern und Hirtenstäben der Irrogoliten, mit denen diese erstaunlich gut umgehen können. Es gibt kaum einen Ort, an dem Irrogoliten nicht als Weinhändler anzutreffen wären. Selbst nach Rimtheym soll es schon den einen oder anderen Irrogoliten verschlagen haben

Irrogolitische Namen

Männlich: Aaron, Abielosh, Admon, Barak, Caleb, Dagain, Dagainosh, Ebenezer, Efremosh, Ehud, Eleazar, Ephraim, Gideon, Gomer, Hyamosh, Hiram, Isahia, Ishmael, Jaret, Jarudosh, Jethrosh, Kaniel, Lamech, Lemeaosh, Malachias, Mordechai, Nehemias, Phineosh, Sansom, Shilos, Talman

Weiblich: Abbie, Achazia, Afraima, Bathya, Chaya, Daya, Dayla, Elisha, Esther, Gavriela, Geva, Hadassa, Hedva, Idhe, Jemima, Jezreel, Kefira, Lailia, Ledha, Maia, Malca, Mariasha, Naysa, Ofrah, Rahel, Raizel, Rishona, Sabra, Saloma, Shaina, Thirza, Tobie, Ximena, Yehudi

Familiennamen: kennt die Sprache der Irrogoliten nicht. Stattdessen nennt man seinen Vater und den Patriarchen seiner Sippe. Die von Ehud gezeugte Hirtin Geva aus der Sippe des Nehemias würde sich also mit: „Geva, Tochter des Ehud aus Nehemias Sippe“ vorstellen.

Die Irrogoliten über...

Die Angurianer: "Unsere Nachbarn und Freunde! Ein bisschen verwegen schauen sie ja schon aus, aber sie sind grundanständige Leute."

Menschen allgemein: "Warum fällt es ihnen eigentlich so schwer, Ankroju als Einheit zu sehen und nicht in seine tausend Fragmente zu zersplittern?"

Sanskitare allgemein: "Da kann man trefflich sehen, wie Gold den Charakter verdirbt."

Kalabethi: "Sie sind auf dem richtigen Weg. Hoffen wir, dass ihnen ihr Erfolg nicht zu Kopf steigt."

Parnhai: "Frieden und Sanftmut sind Tugenden - aber man muss sich und die Seinen auch verteidigen können!"

Amhasim: "Vermaledaite gottlose Bastarde!!!"

Brokthar: "Rahel? Ebenezer? Holt eure Schwestern ins Zelt. Und versteckt den Wein! Wenn er fragt, sagt ihm wir

haben nur Käse und Wasser."

Faulzwerge: "Sie sind so dumm. Um den Fluch los zu werden, müssten sie doch nur die Gnade Ankrojus annehmen."

Trogginge: "Bedauernswerte Kreaturen."

Donari: "Unheimlich. Trau keinem von denen auch nur so weit, wie du eine Hornechse werfen kannst."

Nagah, Archaisch

Wie auch schon vor Jahrtausenden leben auch heute noch die meisten Nagah in einigen wenigen Städten, die über die südliche Halbinsel Ribukans verteilt sind. Hier konnten sie über die Zeit hinweg ihr Wissen und ihre Tradition bewahren, so dass sie sich noch immer als die wahren Erben der Nagahkultur sehen.

Lebensraum: Heute gibt es noch fünf bedeutende Nagahstädte, in denen die archaischen Nagah leben: Angankor, die blühende Hauptstadt des Nagahreiches, mit seinem prächtigen Tempelbezirk um die schwarze Pagode; Assanra, die nördlichste größere Siedlung, ein Bollwerk gegen Ipexco und andere Eindringlinge; Sseleuhaan, eine prächtige Hafen- und Händlerstadt am Südzipfel der Halbinsel; Ryscca, die jüngste der Nagahstädte, die sich mehr und mehr zu einem Zentrum der Wissenschaft und der Magie entwickelt; und schließlich noch das verborgene Mascupi, eine Fluchtborg der Nagah, versteckt in einem kleinen Tal, dessen genaue Position niemand außer den Nagah selbst kennt.

Lebensweise: Der soziale Aufbau der archaischen Nagah ist auch heute noch von der Macht der Priester geprägt, und ihr Wort gilt als oberstes Gesetz. Unter dieser Eliteschicht ist ein klar strukturiertes Kastensystem zu erkennen, in dem jeder Nagah seinen Platz findet.

R'Sar ist die Kaste der H'Stsiva-Priester, welche an der Spitze stehen, darunter befindet sich die Kaste der Thin'Chha, zu der die Priester der anderen Götter, die Mitglieder der beiden Magiertraditionen und der Adel der Nagah gehören. Eine weitere Stufe darunter befinden sich die Kasten Ybb'Iz und Xssa'Triash. Erstere wird von den Wissenschaftlern, Händlern und Edelhandwerkern gebildet und zweitere von den Kriegern der Nagah.

Darunter stehen noch die Kasten Ssiadi, Belyshaa und Yrachi, wobei diese Kasten jedoch vorwiegend von Nicht-nagah gebildet werden und besonders unter den Yrachi, dem Abschaum der Gesellschaft der Nagah, nur verstoßene Nagah zu finden sind.

Weltsicht und Glaube: Die Nagah der Städte haben den dogmatisierten Glauben an die "Reichsgötter" H'Stsiva, H'Shinxio und Ssahombri am reinsten beibehalten, leben sie doch direkt vor den strengen Augen der Priester. In den



unteren Rängen werden auch noch diverse Waldechsen-götter verehrt, und Suuad'Har, die Herrin des Lebens hat es gar bis zur Schutzpatronin der Medizin geschafft. Doch auch Phyr-sac-cor findet bei so manchem Nagah Anklang, der mit der absoluten Macht der H'Stiva-Priester nicht ganz einverstanden ist. Offiziell ist er als Herr der Gerechtigkeit jedoch nur Wächter über die Gerichtsbarkeit.

Magie: Weit entfernt vom Krater des Kometen konnten die Nagah ihre Magietradition auf einem hohen Niveau halten. Wie sonst nur noch die Zelo-thim betrachten die Nagah die Magie als eine Wissenschaft. Besonders in den Städten wird eifrig geforscht, und die Magie ist hier ein Teil des alltäglichen Lebens der Nagah

Tracht und Bewaffnung: Wie alle Nagah kennen auch die archaischen Nagah kaum Kleidung, doch umso lieber schmücken sich die Reichen der Nagah der Städte mit prächtigen Ketten, Gürteln und allerlei Kopfschmuck. Der letzte Schrei in Angankor ist jedoch Schwanzschmuck, der möglichst auch noch mit kleinen Glöckchen versehen ist. An Waffen trägt beinahe jeder Nagah einen kleinen Dolch an seiner Seite. Sonstige Waffen werden aber nicht gebraucht, befindet man sich doch sicher hinter den dicken Mauern der Stadt.

Handwerkskunst: In den großen Städten der Nagah mag sich ein Reisender wundern, warum er kein Handwerkerviertel finden kann, denn tatsächlich ist es so, dass die Nagah dem einfachen Handwerk kaum Beachtung schenken. Die meisten handwerklichen Produkte beziehen die Nagah aus ihren Kolonien in den Sumpfländern oder importieren sie aus den sanskitarischen Städten. Einzig Edelhandwerker wie Gold- und Feinschmiede, Architekten, Alchemisten, ja sogar Glasbläser findet man zuhauf in den Städten

Sitten und Gebräuche: Die wohl grundlegendste Sitte in der Kultur der Nagah ist das Zusammenspiel von Dras, Ssar und Sahsmar, drei wichtigen Wesenszügen der Nagah. Sie bestimmen das gesamte Zusammenleben dieses Volkes.

Ein wichtiger Brauch unter den archaischen Nagah ist das H'Siristasrasza, ein Fest das passend mit "Schlangenfraz" übersetzt wird, bei dem sich selbst die sonst eher trägen Nagah der Oberschicht in die Arena wagen, in der sie sonst nur Sklaven und Gladiatoren kämpfen lassen, um sich einem heiligen Wettstreit hinzugeben. Ihr Gegner in diesem Ringkampf ist eine prächtige, über 12 Meter lange Boa-szaha, die wohl größte Würgeschlange der Sümpfe. Sie gilt es im Ringkampf zu bezwingen und anschließend, und das ist der eigentliche Sinn des Festes, zu verspeisen, um ihre Kräfte in sich übergehen zu lassen. Um aber auch ihre Seele zu empfangen, darf ihr Leib nicht geöffnet werden, und so verschlingen die Nagah die Riesenschlange in einem Stück.

Darstellung: Spielen sie einen Nagah aus den Städten immer ein wenig eitel und überheblich, denn er ist es gewohnt, in der Hierarchie weit oben zu stehen. Auch ist er stolz auf das, was sein Volk geleistet hat, und weiß dies dank einer flinken Zunge auch jederzeit zu beschreiben. Wie alle Nagah ist auch der archaische ein wenig verschlagen und stellt sein Gegenüber gerne auf die Probe, besonders, wenn es kein Nagah ist.

Sprache: Seit Jahrhunderten unverändert wird das alte Syyc unter den Nagah gesprochen, eine zischelnde und züngelnde Sprache, die ohne gespaltene Zunge nur schwer gesprochen werden kann.

Nagah über...

Sanskitare: „Ein abergläubischer Haufen Weichhäuter – wenn sie nur nicht so viele wären, könnte man sie leicht kontrollieren...“

Ipexco: „Fanatische, unbeugsame Götzenanbeter – wenn wir ihnen nicht bald den Garaus machen, könnten sie wieder zu einer ernsthaften Bedrohung heranwachsen.“

Waldechsen: „Primitive, aber verlässliche Verbündete“

Amhasim: „Wir haben gehört, dieses Volk hält sich für die Krone der Schöpfung! Lächerlich, einzig ihre Waffen aus diesem „Stahl“ sind bemerkenswert.“

Nagah, Hochland-dörfer

Aus Angst vor dem Meer haben sich manche Nagah schon bei der Ankunft ihres Volkes im Riesland in die Hoch-täler der Gebirge im Regenwald zurückgezogen. Über Jahrhunderte hinweg haben sie sich selbst vom Rest ihres Volkes abgekapselt und ihre Entwicklung hat daher einen ganz eigenen Weg genommen. Erst seit einem knappen Jahrhundert besteht wieder reger Handel mit den Schwestern in den Sümpfen.

Lebensraum: Kleine Dorfgemeinschaften in den Tälern und Hochländern der zahlreichen kleinen Gebirge, die über die Halbinsel verstreut liegen. Die größte ihrer Ansiedlungen ist Ancrohdal, eine Stadt die aus den Ruinen einer uralten Marustadt errichtet wurde.

Lebensweise: An den Nagah dieser Kultur merkt man eindeutig, dass das Kastensystem eine soziale Struktur ist, die die Nagah erst im Riesland aufgebaut haben, denn die Bergnagah kennen es nicht! Ganz im Gegenteil dazu scheint aber das Matriarchat schon von Beginn an bei den Nagah geherrscht zu

haben, denn weitaus mehr als bei den Flachländern herrschen hier in den Hochtälern die Frauen.

Aufgrund der geringen Größe der einzelnen Dörfer ist jede weibliche Nagah stimmberechtigt, wenn es um wichtige Entscheidungen geht; nur in Zeiten des Krieges wählen sie einen männlichen Nagah zum Thriashi (Kriegsherren), der das Dorf aus der Krise führen soll.

Weltsicht und Glaube: Wie bei allen anderen Nagah auch steht meist H'Ststva an der Spitze der Götter. Bei einigen Dörfern jedoch, besonders bei jenen, welche in der Nähe eines der elementaren Klöster liegen, wird sie von der Drachenseele, vom Prinzip der Ausgewogenheit, von Phyr-sacor auf Platz zwei verwiesen. Neben diesen beiden Göttern gibt es noch H'Shinxio, der hier jedoch eher die Position eines gewieften Jägers denn eines mächtigen Kriegsherren einnimmt. Die Götter der Waldechsen finden wegen des mangelnden Kontaktes wenig Verehrung.

Magie: Alle magisch begabten Nagah werden entweder in die elementaren Klöster oder in die großen Städte gebracht, und nur selten kehren die jungen Adepten nach ihrer Ausbildung in ihre alte Heimat zurück. So sind Zauberer in den Bergen selten und Magie bei weitem nicht so alltäglich.

Tracht und Bewaffnung: Auch wenn selbst in den Bergen die Temperatur niemals als kalt zu bezeichnen ist, so merkt man dennoch einen deutlichen Unterschied zum feuchtwarmen Dschungel. Besonders in den Nächten kann es für

eine Echse empfindlich kalt werden. Die Bergnagah haben daher als einzige ihrer Kultur richtige Kleidung. Meist sind es edle Stoffe, die sie sich kunstvoll um den Leib wickeln. Natürlich sind sie wie alle Nagah kunstvollem Schmuck nicht abgeneigt, doch verfügen sie über zu wenige Goldschmieden, um diesem Wunsch auch nachzukommen. Mehr als Repräsentationszeichen denn als Waffe führen alle erwachsenen Nagah verzierte Stäbe mit sich. Viele von ihnen wissen aber wohl auch, wie man damit umgeht.

Handwerkskunst: Hier in den Bergen können die Nagah nicht auf die Waren aus den Kolonien zurückgreifen, so dass sie vieles, das sie zum Leben brauchen, selbst herstellen müssen. Die handwerklichen Traditionen haben daher einen höheren Stellenwert als in den Städten.

Sitten und Gebräuche: Eine selbst unter den Nagah als absonderlich geltende Sitte ist das so genannte „Aus-schwärmen“ das unter den Hochlandnagah betrieben wird. Wenn ein Dorf zu groß wird, so bestimmen die weiblichen Nagah eine der ihren, die mit einem Gefolge von einem guten Dutzend minderere Nagah auszieht, um ein neues Dorf zu gründen

Darstellung: Wie allen Nagah ist auch den Bergnagah eine gewisse Arroganz und Hinterhältigkeit zueigen, doch muss man hier einen deutlichen Unterschied zwischen Männern und Frauen machen. Während erstere nämlich zurückhaltend und still, aber aufmerksam sind, sind die Frauen eher aufbrausend, redselig und auch ein bisschen herrisch.

Sprache: Das Syyc ist natürlich auch in den Bergdörfern Muttersprache, jedoch haben die Nagah hier viele formelle alte Formen abgelegt und durch praktischere, umgangssprachliche Ausdrücke ersetzt. Dadurch wirkt die Sprache für Nichtkenner jedoch noch schneller und verwirrender.

Berglandnagah über:

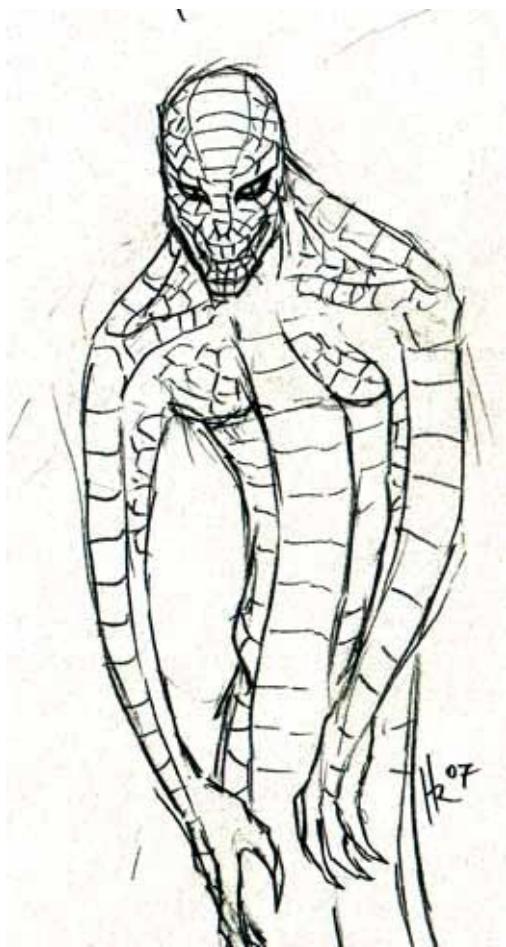
Archaische Nagah: „Ihre Arroganz wird ihnen noch einmal zum Verhängnis. Sie lassen sich viel zu sehr mit den fremden Völkern ein.“

Ipexco: „Erschlage endlich einer dieses nervende Gezücht!“

Sanskitare: „Merkwürdiges Volk mit merkwürdigen Sitten, wir sollten Abstand halten“

Nagah, Sumpfländer

Die Plantagen, Minen, Anbauflächen und Kultstätten der Nagah wollen gut bewacht werden, und so kam es in der Vergangenheit dazu, dass viele Nagah aus den Städten auszogen und sich in kleinen Dörfern über die gesamte südliche Halbinsel verstreuten – so heißt es zumindest offiziell. Ein wichtiger Grund für den Exodus vor zwei Jahrtausenden wird jedoch meist verschwiegen: eine grässliche Seuche, die



unzählige Nagah der Städte dahingerafft hatte. Erst in den Weiten der Sümpfe und mit der Hilfe der Waldechsen fanden die Flüchtlinge eine Bleibe.

Lebensraum: Die gesamte Halbinsel südlich der Horizontalen durch Ribukan.

Lebensweise: Meist versucht man dem Lebensstil der Nagah aus den Städten nachzueifern, doch ist dies aufgrund der geringen Größe der Dörfer nur selten möglich. Das Kastensystem z.B., welches offiziell in den Dörfern existiert, ist wesentlich schwächer ausgeprägt. So sind Verbindungen auch zwischen den einzelnen Kasten erlaubt, und auch Nichtnagah (meist Waldechsen, aber auch Marus) können in die oberen Ränge aufsteigen. Überhaupt ist der Leben der Nagah hier sehr eng mit dem der Waldechsen, welche meist viel zahlreicher in den Dörfern vertreten sind, verflochten. Die Nagah haben viele Sitten und Bräuche der Waldechsen übernommen und betrachten sie als gleichwertige Partner.

Weltsicht und Glaube: Der Einfluss der Tempel aus den Städten ist hier noch stark zu spüren, doch wird er immer wieder durch die Bräuche der Waldechsen ergänzt. In manchen Dörfern kam es gar zu einer Synkretisierung von H 'Stsiva und Suuad'Har, und auch wo dies noch nicht geschehen ist, stehen die beiden Göttinnen auf einer Ebene.

Magie: Durch den ständigen Kontakt mit der schamanischen Magie der Waldechsen sehen die Sumpfländer in der Magie wesentlich weniger eine trockene Wissenschaft als viel mehr das Wirken der ewigen Natur. Gegen diese Ansicht kommen auch die Abgesandten der Akademien nicht an, die diesen Irrglauben unter den Kolonisten eigentlich austreiben sollten.

Tracht und Bewaffnung: Die Nagah in den Sümpfen verzichten nicht nur ebenfalls zum Großteil auf Kleidung, auch Schmuck wird hier als unnötig angesehen. Vielmehr nutzen sie die Tarn- und Schutzfarben der Waldechsen, um sich vor lästigen Blutsaugern zu schützen. Der Speer ist hier in den Sümpfen die typische Waffe der Nagah, die ihn hier sowohl werfen als auch mit ihm zustechen.

Handwerkskunst: Hier in den Kolonien findet man am ehesten einfache Handwerker, selbst unter den Nagah, denn in den Sumpfländern wird alles hergestellt, was die archaischen Nagah im alltäglichen Leben brauchen. So findet man unter den Sumpfländern wahre Meister der Kürschnerei, begabte Schnitzer, Steinmetze, Töpfer, Schmiede und Seiler. Ein Großteil der hergestellten Gegenstände wird jedoch sofort an Händler aus den Städten verkauft, so dass die Sumpfländer selbst nur auf primitive und einfache Werkstücke zurückgreifen

Sitten und Gebräuche: Wie vieles bei den Sumpfländern stammen auch einige ihrer Brauchtümer von den Waldechsen. So pflanzen die Sumpfnagah über jedem Gelegenest den

Sprössling eines Urwaldriesen, sobald die Jungen geschlüpft sind, so dass diesen „heiligen“ Boden kein anderes Wesen mehr betritt.

Darstellung: Der Nagah aus den Sümpfen ist wesentlich weniger arrogant und überheblich als seine städtischen Verwandten, muss er sich doch allzu oft gegen die unwirtliche Natur verteidigen und hat so gelernt, was Demut ist. Andererseits ist er dafür auch wesentlich weniger weltgewandt und gebildet als seine Verwandten.

Sprache: Das alte Syyc ist zwar hier allen Nagah bekannt, doch ist es dem Ssdag als Verkehrssprache gewichen. In den Dörfern nahe den Küsten ist auch das Sanskrit bekannt

Sumpfländer über:

Archaische Nagah: „Eingebildete Schöngeister, sie haben ja keine Ahnung, wie hart das Leben hier draußen sein kann.“

Ipexco: „Wahnsinnige Fanatiker! Immer wieder brennen sie unsere nördlichen Siedlungen nieder –irgendjemand muss sie aufhalten!“

Waldechsen: „Wir können noch sehr viel von ihnen lernen, denn sie wissen wahrlich, wie man mit dem Urwald ringt“

Nedermannensippe

Die Nedermannen sind eigenartige Halbmenschen, die im Norden des Rieslands leben. Man sagt, die Nedermannen seien die Nachfahren von Menschen des alten Reiches, die nach dem Kataklysmus vor der Strafe der Götter in den Norden geflohen waren. Doch der Fluch der Götter traf sie trotzdem. Sie wurden in degenerierte Urmenschen zurückverwandelt.

Diese Legenden sind den Nedermannen jedoch weitgehend unbekannt. Ihre "Geschichtsschreibung" reicht in der Regel kaum mehr als vier Generationen zurück.

Die Nedermannen erscheinen nicht direkt dumm, wenn man mit ihnen zu tun hat - nur gewisse komplexe Dinge scheint ihr Geist einfach nicht fassen zu können. Werkzeuge, die Nedermannen selbst herstellen können, sind in der Regel grobschlächtig und primitiv.

Lebensraum: Die Nedermannen bewohnen die Mammutsteppe des nördlichen Rieslands. Sie teilen sich die immerfrostigen Weiten der Steppe, die direkt an die Eiswüste grenzen, mit Yetis, Orks und anderen rauen Gesellen. Vor ihnen und dem unerbittlichen Klima suchen sie Schutz in allem, was die Natur ihnen bietet – vorzugsweise in Höhlen. Aufgrund der sehr spärlichen Vegetation müssen die Bewohner der Steppe größtenteils auf die Fauna als Nahrungsquelle zurückgreifen, und die Wanderungen der großen Herden bestimmen auch den Alltag der Nedermannen.

Lebensweise: Nedermannen leben in familiären Sippenver-



bänden. Sie führen ein halbnomadisches Leben. Im Sommer folgen sie den Zügen ihrer Beutetiere, während sie im Winter feste Quartiere in Höhlen bevorzugen. Im Sommer wird der Sippenverband dementsprechend vom besten Jäger geführt, während im entbehrrungsreichen Winter die älteste Frau, welche auch als Sippenmutter bezeichnet wird, die Führung übernimmt. Unter den harten Bedingungen des nördlichen Rieslands verlangt die Ernährung der Sippe ihren Mitgliedern alles ab, so dass nur wenig Zeit bleibt, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen.

Weltsicht und Glaube: Die Religion der Nedermannen ist eine sehr schlichte Form von Animismus. Überall in ihrer Umwelt vermuten Nedermannen unsichtbare Geister, deren Häuptling der große weiße Geisterbär Fruun ist. Die in den nördlichen Gletschern lebenden, intelligenten Yetis verehren sie als heilige Söhne des Fruun und nennen sie "Weise Bär-männer".

Nedermannen hängen dem seltsamen Glauben nach, alle Lebewesen seien in etwa so intelligent wie sie auch, und sind fest davon überzeugt, dass auch Tiere auf ihre Art sprechen können und in Stämmen leben

Magie: Nedermannen sind nicht besonders stark magisch begabt. Einige Sippen haben einen Schamanen. Dieser Nedermann kann mit Geistern und Tieren sprechen und verfügt über magische Kräfte, oder besser: Zumindest glauben die Nedermannen, der Schamane könne mit Geistern und Tieren sprechen und habe magische Kräfte

Tracht und Bewaffnung: Die Nedermannen leben in der klassischen Steinzeit. Ihre Kleidung wird aus den Fellen ihrer Beutetiere hergestellt und soll in erster Linie wärmen. Auf Ästhetik oder übermäßige Verzierungen wird wenig bis gar kein Wert gelegt. Erfahrene Jäger schmücken sich häufig mit Zahn- oder Krallenketten, und Schamanen tragen eine Vielzahl von Fetischen und Ritualgegenständen mit sich herum. Auch ihr „Schuhwerk“ besteht in der Regel nur aus dicken Fellen. Werkzeuge und Waffen werden aus Holz, Feuerstein und Bein hergestellt. Als Allzweckwerkzeug dient der Faustkeil. Jagdwaffen sind Stoßspeere, schwere Keulen und oft auch geworfene Felsbrocken.

Handwerkskunst: Die Nedermannen sind das beste Beispiel für eine Kultur der klassischen Steinzeit. Ihre Werkzeuge und Waffen zeichnen sich vor allem durch ihre Einfachheit und ihren Pragmatismus aus. Sie werden aus den Materialien hergestellt, die der Sippe gerade zur Verfügung stehen. Bevorzugt wird Feuerstein, aber wenn dieser nicht vorhanden ist, greift man auf Horn, Bein oder Chitin zurück, eben auf das Material, das am einfachsten zu finden und zu verarbeiten ist. Grundsätzlich können die Gebrauchsgegenstände von jedem Mitglied der Sippe hergestellt werden, der sie gerade benötigt. Spezielle Werkzeuge oder Berufe werden zu ihrer Herstellung nicht gebraucht, so dass alles direkt vor Ort hergestellt werden kann. Auch wird in der Regel auf aufwendige Verzierungen verzichtet, da die Geräte jederzeit ersetzbar sind. Das wich-

tigste Alltagswerkzeug der Nedermannen ist der Faustkeil.

Sitten und Gebräuche: Unter Nedermannjägern ist es Brauch, sich bei der erlegten Beute sowie bei deren „Stamm“ für den Tod der Beute zu entschuldigen. Auch wird in der Regel ein Ritual durchgeführt, welches den Geist des getöteten Tieres besänftigen und verhindern soll, dass dieser die Sippe der Jäger heimsucht.

Die Trophäen der Beute stehen dem erfolgreichen Jäger zu. Bei einer Gruppenjagd auf große Beutetiere gehen diese an den Anführer der Jagd.

Bei der Bestattung eines Sippenmitgliedes ist es üblich, die persönliche Habe des Verstorbenen mit ihm zu bestatten, da diese dem Besitzer in einer anderen Welt das Leben leichter machen soll.

Darstellung: Nedermannen gehören mit Sicherheit nicht zu den klügsten Bewohnern des Rieslands, doch sollte man sie nie unterschätzen. Ihr Überlebenswillen ist erstaunlich ausgeprägt und ihre Fähigkeit, sich aus scheinbar ausweglosen Situationen herauszumanövrieren, ist beeindruckend – manchmal sind die simpelsten Lösungen einfach die Besten.

Ein Nedermann über...

Yetis: "Großer, weiser Bär-Mann. Kind von Fruun. Guuuuut. Om-Waka-Ommmmmm" *Beginnt, sich rhythmisch auf den Boden niederzuwerfen*

Orks: "Große-Messer-Leute. Kommen auf Vierbein-Tieren und sind vieler als viele. Gefährlich für Stamm."

Trolle: "Waaaaaaaah!!!" *Sucht das Weite*

Riesen: "Waaaaaaaah!!!" *Sucht sehr schnell das Weite*

Cromor: "Katzenaugen-Frauen in Wald dort. Töten uns wie Beute-Vierbein-Tier, wenn in Wald. Ich große Angst!"

Menschen allgemein: "Menschlinge denken, sie schlaui-ger als Nedermannen. Aber Nedermannen schlaui-ger! Menschling kann nicht machen so tollen Faustkeil. Höhö."

Die Parnhai

Obwohl sie in den Sanskitarenlanden ein täglicher Anblick sind, umgibt die Parnhai stets ein Hauch von Andersartigkeit. Dies liegt nicht nur an ihrem ungewöhnlichen Äußeren und den unheimlichen Kräften ihrer Shesalpriester, sondern vor allem am mysteriösen Erbe dieses Volkes, das angeblich schon die Felder der Marhynier bestellte.

Lebensraum: Das Dreistromland, der fruchtbare Halbmond, Yal Mordai sowie die ribukanische Halbinsel; die Jomini-schen Inseln



Lebensweise: Die Parnhai sind vor allem Reisbauern und Fischer, und so ist es auch kaum verwunderlich, dass sie die Nähe zum Wasser schätzen. Im Einflussbereich der Sanskitarenstädte leben sie meist in einer Mischung aus Tributpflicht und Sklaverei, wobei sich die Sanskitaren meist aus Aberglauen vor übermäßiger Ausbeutung scheuen. In den Städten leben die Parnhai in abgeschotteten Stadtteilen. Hier haben sich auch Handwerkerfamilien niedergelassen, deren Steinmetze schon seit Urzeiten die alten Marhynierbauten in Stand halten.

Weltsicht und Glaube: Der Ursprung des Lebens ist das Land unter den Wassern, die Heimstadt der Olaodun, der Götter des Wassers und des Lebens. Viele Parnhai sehen in Parhini, der Göttin der Reispflanze und des Süßwassers, die Schöpferin der Parnhai. Den Olaodun gegenüber stehen die Götter der Erde und des Jenseits, die Orishun, allen voran Shesal. Der Herr der Schattenwelt, des Todes und der Magie liebt üblen Schabernack und Schnaps, und da er lieber feiert, als den Sterblichen zu helfen, gab er diesen die Alchemie und die Macht über Geister, auf dass sich die Menschen selbst helfen. Geister und Götter nehmen des Öfteren auch Platz in Lebewesen und Dingen ein, sei es aus Strafe, um einem bestimmten Zweck zu dienen, oder einfach weil es ihre natürliche Gestalt ist. So verehren die Parnhai auch eine Vielzahl von Götzen, Fetischen und vermeintlich „in Besitz genommenen“ Lebewesen.

Magie: Die Shesalpriester der Parnhai stellen traditionell die mächtigsten Zauberwirker. Dabei zeichnet sich die Repräsentation der Shesalpriester weniger durch rohe astrale Kraft aus, sondern durch das geschickte Zusammenwirken von Verzauberung, Alchemie und Geisterkräften. Shesalpriester sind gleichsam gefürchtet und geehrt, sind sie doch Medizinemänner und Schwarzkünstler in einem. Obwohl ihre Magie weniger dunkel als ihr Ruf ist, neigt sie ob der morbiden Natur ihrer angeblichen Kraft und Inspirationsquelle, den Geistern der Unterwelt, oft zu düsteren Ritualen und erschreckend tiefgreifenden Effekten. Exemplarisch mag hier die Zombifizierung genannt werden, eine alchemistische Behandlung, die Menschen zu gefühls- und willenlosen Geschöpfen von unglaublicher Ausdauer und Resistenz macht. Weit weniger verbreitet sind die Mondentaucher, magisch begabte Zeichenstecher, die Kontakt zu den Wassergeistern halten und in professioneller Konkurrenz zu den Shesalpriestern stehen. Einige Legenden erzählen so auch von subtilen magischen Duellen, die sich über Jahrzehnte zwischen Shesalpriestern und Mondentauchern hingezogen haben sollen.

Tracht und Bewaffnung: Die Parnhai sind selten hochmütig, oft aber sehr eitel. Ihre Körper verzieren sie gerne mit in die Haut gestochenem Schmuck oder pastellfarbigen Hautbildern, die durch den Kontrast zu ihrer kupfernen Hautfarbe stark zur Geltung kommen. Es geht das Gerücht um, dass der Parnhaischmuck manchmal mehr ist als nur Zier, doch bisher konnte noch kein sanskitarischer Zelothe magisches Wirken entdecken. Eines der auffälligsten Merkmale der Parnhai, ihre

grünen Haare, ist eigentlich auch eine „Tracht“: Kurz nach der Geburt wird getrocknetes Pulver aus Parnhaihaar in die Kopfhaut einmassiert, damit die grüne Haarflechte auch mit dem Haar der nächsten Generation der Parnhai wächst.

Selbst unter der harschen Knute shahanischer Herren ist ihnen meist das Tragen von stumpfen Hieb Waffen und Stäben sowie manchmal auch Speeren erlaubt, um wenigstens eine kleine Chance gegen Raubbestien zu haben. Wo Parnhai nicht täglich um ihren persönlichen Besitz fürchten müssen, legen sie Muschelschmuck und Perlmutterketten an.

Handwerkskunst: Die Parnhai befinden sich auf dem Stand der hochentwickelten Steinzeit. Die Parnhai, die sich im Einflussbereich der Sanskitaren befinden, besitzen zwar oft auch Bronzewerkzeuge, doch sind diese meist nicht selbst hergestellt, sondern stammen von ihren sanskitarischen Herren.

Alles, was die Parnhai selber herstellen, besteht aus dem, was ihnen Dschungel und Meer zur Verfügung stellen. Dies sind neben Hartholz und Reisstroh, das für Flechtarbeiten benutzt wird, vor allem die Schalen von großen Nüssen sowie Panzer von Schildkröten und großen Schalentieren, aber auch Knochen, Walbein, Haifischzähne und Muscheln. Geschnittene oder gemalte Verzierungen sind weit verbreitet, wobei meist stilisierte Tiermotive gewählt werden. Manchmal ist auch der gesamte Gegenstand von seiner Form her einem Tier nachempfunden.

Weithin bekannt ist aber vor allem ein Produkt der Parnhai: ihr außerordentlich starker Zuckerrohrschnaps, der als der beste in ganz Rakshazar gilt.

Einige isoliert lebende Parnhaifamilien verfügen auf einzelnen Gebieten über überraschendes handwerkliches Können und Wissen, das weit über dem anderer Parnhai liegt. Fast immer sind sie Steinmetze, die kolossale steinerne Götzenstatuen errichten, die einem für Außenstehende unergründlichem Zweck dienen.

Sitten und Gebräuche: Ein Großteil der Parnhai lebt unter der Herrschaft der Sanskitaren und passt sich dementsprechend deren Sitten und Gebräuchen an. Ihre Legenden sowie das Wissen aus alter Zeit werden von den Zeichenstechern gehütet. Diese sind Legendensänger und Hautbildkünstler, die die geheime Geschichte der verschiedenen Clans hüten und erwählte Mitglieder mit den Zeichen der Passage (mystische, angeblich zauberkräftige Hautbilder) versehen. Alltägliche Riten drehen sich meist um die Ehrung der Olaodun und somit um Wasser: Opfertagen an die Kinder der Olaodun, das Volk der Tiefe, um einen guten Fang zu garantieren, gehören genauso dazu wie rituelle Waschungen und gemeinschaftliche Zeremonien an Wasserfällen, Quellen oder den alten Marhynierschreinen an der Küste.

Am bekanntesten dürfte jedoch der schreckliche Brauch der Zombifizierung sein. Meist wird diese als Bestrafung für schwerwiegende Verbrechen von den Dorfältesten verhängt und dann vom Shesalpriester ausgeführt, manchmal wird sie aber auch bei Schwerverletzten als letzte Option in Erwägung gezogen. In manchen Gegenden sollen ganze Plantagen von Zombies bearbeitet werden.



Darstellung: Parnhai sind gewöhnlich etwas verschlossen, meist eher aus Scheu denn aus Hochmut. Sie schätzen jedoch ihren Körper und können ihn auch gut in Szene setzen, sie lieben Schmuck und sehen in körperlichem Kontakt keine Sünde. Ihr Aberglaube übertrifft bisweilen den der Sanskitaren, und obwohl auch sie Magie fürchten, ist sie doch etwas so Natürliches für sie wie das Hereinbrechen der Nacht.

Was denken die Parnhai über:

Sanskitaren: „Sie lass’ uns unser Werk tun und schützen unser’ Felder – warum sollte ich aufbegehren, sagst du?“

Ipexco: „Übler Moisho kommt von den Vogelmannen. Sprich: Meinen Geist kannst du nicht fangen - und hüpf ins Wasser!“

Amhasim: „Viel Arbeit, schlechtes Essen, kräftige Hiebe. Diesen Unmenschen bleib fern!“

Donari: „Trau ihnen nicht...ich habe sie schon in den Geistervierteln Rituale abhalten sehen. Du weißt doch, was das bedeutet, oder?“

Nagah: „Nicht eine Marhynierstele spricht von ihnen. Findest du das nicht seltsam?“

Kulturvariante: Jominische Parnhai

Die Parnhai auf den Jominischen Inseln sind weitaus aggressiver als ihre Verwandten auf dem Festland. Sie nennen sich selbst „Ipekou“, was soviel wie „Erdvolk“ (im Unterschied zu maritim oder himmlisch) bedeutet. Ihrem Namen werden sie jedoch kaum gerecht: Sie sind hervorragende Schwimmer und gleiten mit ihren Auslegerbooten wie der Wind über die Wellen. Berühmt-berüchtigt sind ihre nächtlichen Plünderungen von Küstendörfern, und unter den sanskitarischen Piraten gehört es fast schon zum guten Ton, ein paar Seekrieger und Feuerspeier der jominischen Parnhai anzuheuern. Ihre Dörfer hingegen unterscheiden sich kaum von denen der Festlandparnhai, genauso wenig wie ihr Glaubenssystem und die Stammesstruktur, sieht man einmal von der Tatsache ab, dass Parhini in ihrem Pantheon der abergläubisch gefürchteten Mounun weicht und man sein Heil eher im Bündnis mit dem Feuergeistern, die man in den Vulkanen der Schwarzen Inseln vermutet, sucht.

Das Prophetenlager

Das wandernde Lager des Propheten ist ein riesiges reisendes Ausbildungslager für Geweihte, Krieger und Kundschafter. Alle hier sind tiefgläubig, denn vielen sind die Götter im Traum schon einmal erschienen und der unsterbliche Prophet Myrokar wandelt fast tagtäglich unter ihnen. Hier kommt alles zusammen, was es an Menschen gibt, und der Austausch ist enorm. Ständig laufen neue Leute umher und fragen nach den Göttern, und die Novizen geben nach besten Kräften Aus-

kunft. Das Leben ist ständiges Lernen und Reflektieren. Und nebenher vervollkommen man seine Kräfte, sei es nun karmal oder mundan-kämpferisch, denn das Lager hat viele Feinde, die von den exzellenten Kämpfern zurückgehalten werden.

Fremde sind ein steter Anblick in diesem Lager, und oft bleiben die Fremden mehrere Monate oder länger, wobei sich viele dann letztendlich dem Lager anschließen.

Lebensraum: Das Lager wandert in dieser Dekade durch die Schwefelklippen und führt auf der Suche nach Heiligtümern der Zwölfgötter viele Kämpfe gegen Trolle und manchmal sogar freie Lager. Hier ist es überall zu Hause, an einem Ort nie länger als einen Mond.

Lebensweise: Das Lager ist ein Ort der Ruhe und Meditation, so sind auch seine Bewohner meist äußerst beherrscht und ruhig, weisen gern Neulinge ein und arbeiten tagein, tagaus für das Wohl ihrer Gemeinschaft – und haben dabei Kenntnisse, die viele der freien Lager und Sklavenlager gern hätten. Metall ist hier kein seltenes Gut, ebenso wie Wissen.

Weltsicht und Glaube: Alle hier lebenden und noch mehr die hier Aufgewachsenen glauben an die heiligen 12 Götter, von denen sie bisher aber nur drei gefunden haben: Ingerimm, Rondra und Praios. Sie kennen deren Aspekte und verehren sie in Form kleiner Ikonen, die die Priester als Symbol benutzen. Da sie erst drei der Zwölf Götter kennen, sind sie ständig auf der Suche nach Selbstvervollkommenung, was häufig darin besteht, ihr Spezialgebiet so gut zu lernen, wie es ihnen nur möglich ist.

Magie: Im Lager des Propheten werden keine Zauberer geduldet, denn Magie ist schädlich und birgt den Tod – Zauberer, die sich dem Lager anschließen, müssen ihrer Magie abschwören. Dies geschieht, indem sie vor einem heiligen Feuer beten, in dem eine der Klingen des Propheten zum Glühen gebracht wird. Dann stößt der Prophet selbst die Klinge durch das Herz des Magiers. War ihm sein Anliegen ernst, so stirbt er nicht und erwacht nach dem Stoß ohne Magie.

Tracht und Bewaffnung: Hier ist schon etwas mehr Kultur vorhanden, was aber nicht bedeutet, dass man keine Felle oder Leder mehr sehen würde. Man sieht nur feinere Schnittmuster derselben und oft bestimmt die Profession die Kleidung des Bewohners. Einfache Handwerker und Leute sind in Lederrüstungen oder Fellrüstungen, die mit Metallteilen verstärkt wurden, gekleidet, während Priester oft Roben über einer eventuellen Panzerung tragen und Krieger ihren Reichtum in Form von Metallrüstungen meist offen zur Schau stellen. Die Mächtigsten tragen schwarze Metallrüstungen und diese gelten als die „Unberührbaren“, denn ihnen sagt man nach, das Göttliche und das Mundane perfekt verbunden zu haben – der Prophet Myrokar ist solch ein „Unberührbarer“, was aber zum Glück nicht „Unansprechbarer“ bedeutet.



Handwerkskunst: Im Lager selbst hat man die besten Möglichkeiten, also die Ausrüstung und das Wissen, beste Stahlwaffen herzustellen – das einzige Problem für die hoch entwickelte Handwerkskunst hier sind die knappen Rohstoffe, weshalb der größte Teil der Ausrüstung aus bronzezeitlichen Dingen besteht.

Sitten und Bräuche: „Ruhe und Frieden“ sind nicht nur geflügelte Worte, sondern ehernes Gesetz. Jeden Tag zur Mittagsstunde schweigt das gesamte Lager für eine Stunde; Essen und Üben haben geregelte Zeiten. Dem Außenstehenden mag dies, verbunden mit der allgemeinen Aufmerksamkeit und Alarmbereitschaft der Bewohner des Lagers, vorkommen wie ein Kämpfer, der sich jederzeit gegen ein Ziel wenden kann. In der Tat wird ein Alarmruf, ausgesprochen von der richtigen Person, das komplette Lager innerhalb weniger Herzschläge mobilisieren und die komplette Schlagkraft auf ein Ziel lenken können. Aber die Zeit, die nicht gekämpft wird, wird gelernt...

Darstellung: Der Lagerbewohner ist selbstreflektiv, aufmerksam und oft erstaunlich ruhig. Je nachdem wie viel Kontakt er zu den Priestern oder zum Propheten selbst hatte, fühlt er sich schon selbst als Teil des Göttlichen, obschon er kein Priester ist. Dennoch kann er seinen Zorn gut richten und als Werkzeug benutzen, seinen Willen durchzusetzen.

Namen: Jeder, der sich dem Lager anschließt kann seinen alten Namen ablegen und sich einen neuen Namen als Zeichen für ein neues Leben geben. Kinder, die hier geboren wurden, bekommen oft sehr einfache Namen, die aber aus Respekt nicht Teile der Namen der Götter tragen. Beliebte Vorsilben sind Myr-, Can-, Ter-, Zar-, Osk-, Per- und Tor-, Schlussilben der Namen -eor, -ios, -eas, -gis, -her, -tar, -umo, -umi, -rei und -rak.

Was denkt das Prophetenlager über...

Riesen: „Ketzerische Werkzeuge der alten, untergegangenen Zeiten. Sie müssen vom Antlitz der Welt getilgt werden!“

Trolle: „Sie stehen unter keinem Segen, aber manche von ihnen sind gerechte Herrscher. Der Prophet sagt: Verurteile niemanden, bevor du seine Taten gesehen hast. Aber nur selten findet man weise Trolle – oft müssen sie getötet werden.“

Slachkaren: „Arme Sklaven, sie wissen nichts und müssen bekehrt werden!“

Sanskitare: „Manchmal kommen diese merkwürdigen Krieger aus dem Süden zu uns – doch sie verehren alles, was größer oder schlauer ist als sie. Sie zu bekehren wird schwierig und sie sagen, da unten würden Hunderttausende von ihnen leben!“

Yetis: „Fabelwesen, von denen uns nur der Prophet erzählt hat. Kalte Wesen, Entscheider - er sagt, wenn wir sie überwinden, werden wir den härtesten der Zwölf Götter finden“.

Brokthar: „Sie hängen ihren Irrlehren über Ingerimm und Rondra hartnäckig nach, und das Bekehren fällt schwer – aber an einen Krieg gegen sie ist nicht zu denken. Sie können starke Verbündete und mächtige Feinde sein“.

Die Ronthar-Brokthar

Sie sind ein hartes Volk - die Brokthar, die im Herzen des Verfluchten Kontinents leben. Einst aus einer mythischen Vereinigung zwischen Mensch und Troll entstanden, haben sie ihr Reich dort errichtet, wohin die anderen Völker sich aus Angst kaum trauen. Ihre Kampfkunst und Stärke sind weithin berühmt und berüchtigt. Man sagt, dass die wilden Krieger vom Feuersee vor keinem Feind jemals zurückgewichen seien und nahezu unbesiegbar seien. Ob das stimmt oder nicht, sei dahin gestellt – in jedem Falle aber werden sie ihrem Ruf als heißblütige Krieger gerecht. Wahr ist auch, dass sich dieses Volk trotz aller Brutalität, Kampfeslust und Raubzüge gegen ihre Feinde einen gewissen Sinn für Wahrheit und Gerechtigkeit bewahrt hat – das Wirken ihrer jungen und ebenso heißblütigen Göttin?

Lebensraum: An der Nordküste des großen Feuermeeres, dort wo die feuchten Dschungel der Nebelseen beginnen und die große Aschenwüste endet, liegt umgeben von einigen grasbewachsenen Ebenen das Königreich Ronthar. Ronthar ist das spirituelle Zentrum der südlichen Brokthar, jenem harten und stolzen Volk, das der Rasse der Brokthoiden seinen Namen gab. Hier residiert der alte Barbarenkönig Cordros über sein Volk von wilden Kriegern. Die Stadt selbst erhebt sich majestätisch auf einem erloschenen Vulkan über den wild wuchernden Dschungel. Ständig wird Ronthar von Flugechsen umkreist und der Himmel ist durch die Nähe zum Feuermeer stets in ein blutiges Rot getaucht. Die größten und prächtigsten Bauten sind direkt aus dem Fels geschlagen und mit ihren archaischen Ornamenten von einer merkwürdigen, erhabenen Schönheit. Die normalen Wohnhäuser sind pueblo-ähnliche Bauten aus Holz und dunklem Lehm. Umgeben wird Ronthar von zwei Wällen – einer aus titanischen Felsbrocken aufgeschichteten Mauer und einem Palisadenzaun.

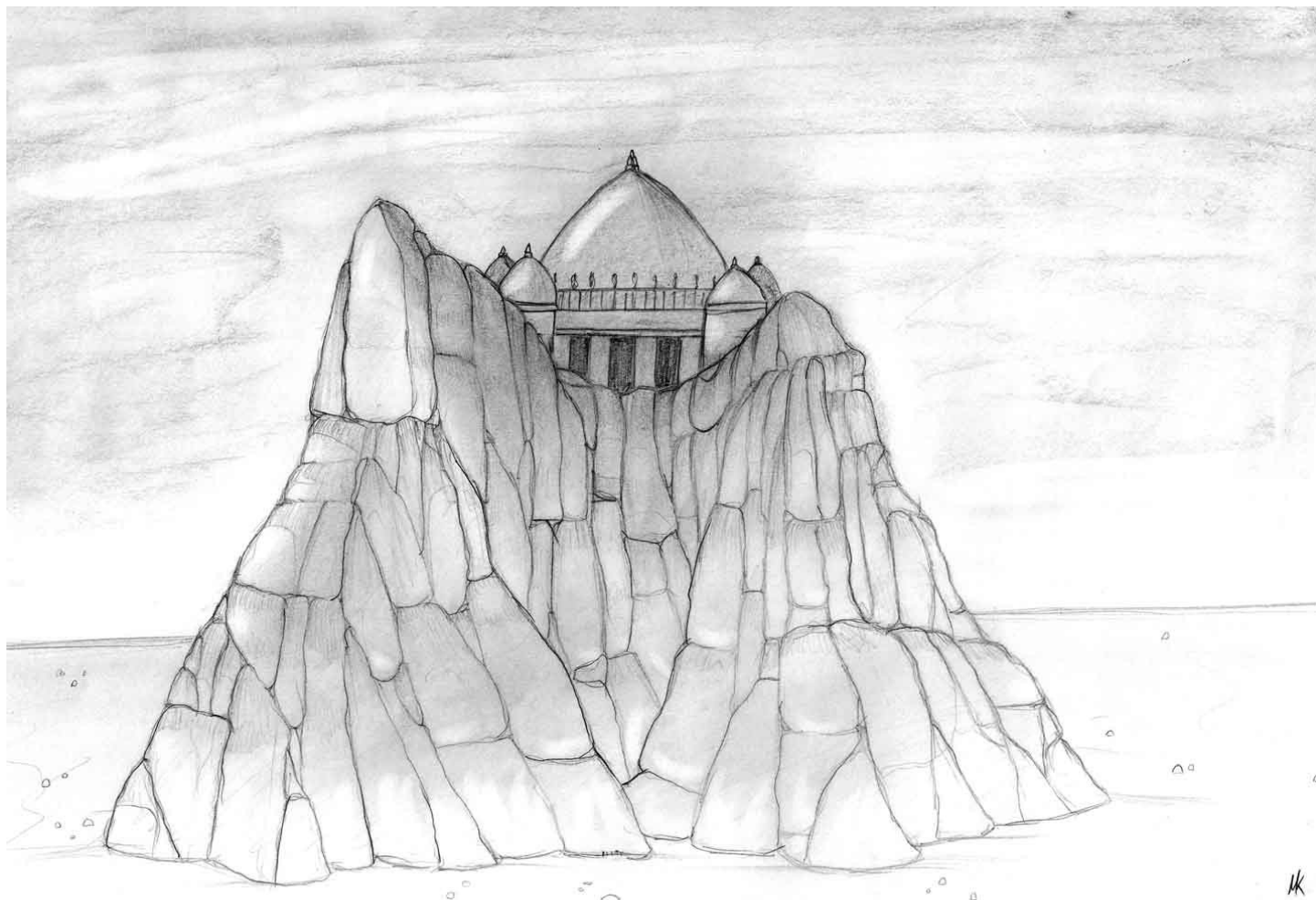
Lebensweise: Ronthar betreiben wenig Landwirtschaft. Das, was sie an pflanzlicher Nahrung benötigen, bietet ihnen der immergrüne Urwald (die pflanzliche Ernährung der Ronthar beschränkt sich ohnehin zumeist auf süße Früchte, von denen sich etliche gut trocknen und lagern lassen), und auch Fleisch wird ihnen durch die Lebewesen des Urwaldes geliefert. Den Rest ihres Nahrungsbedarfes decken die Brokthar durch Viehzucht auf den feuchten Wiesen nordöstlich ihrer Stadt. Hier ist der Dschungel mehreren großen Flächen mit sumpfigen Grasland gewichen. Hier züchten die Ronthar eine äußerst



schmackhafte Art von Dreihornechsen, die ähnlich wie Rinder in großen Herden leben. Kommt es zu Krisen, rauben die Ronthar gezielt Vorräte in feindlichen Siedlungen. Überhaupt wird Nahrung oder gar exotischen Delikatessen bei Raubzügen fast ebenso viel Aufmerksamkeit geschenkt wie Gold und Geschmeiden. Um die Gegend in der Nähe Ronthars nicht leer zu jagen, unternehmen Jagdexpeditionen der Ronthar oft ausgedehnte Wanderungen durch den Dschungel. Begleitet werden sie dabei häufig von ihren liebsten Haustieren – kapitalen schwarzen Panther, die nur die Ronthar zu bändigen verstehen. Sie jagen, ohne dabei die Stammesgrenzen zum Gebiet ihrer Verbündeten, der menschlichen Nebeljäger, zu überschreiten, denn diese von uralten Verträgen festgesetzten Grenzen sind heilig und werden nur im Kriegsfall überschritten, wenn Brokthar und Nebeljäger gegen einen gemeinsamen Feind kämpfen oder wenn Handel getrieben wird. Zur Zeit schlagen die Kriegstrommeln der Nebeljäger wieder, und Boten der Menschen sind am Hof von Ronthar eingetroffen, denn der alte Erbfeind, die Amhasim, schicken in letzter Zeit immer mehr ihrer Krieger in die Nebelseen. Frauen sind bei den Ronthar weitgehend gleichberechtigt, widmen sich aber meistens eher der Kindererziehung als dem Handwerk des Kriegers. Jedoch würde kein Ronthar es seltsam finden, wenn ein Mädchen Kriegerin werden will. Ehen oder ähnliches gibt es bei den Ronthar nicht. Wenn ein Paar zusammenleben möchte, dann lebt es eben zusammen. Es ist auch nichts Ungewöhnliches, wenn sich ein Ronthar gleich mit mehreren Partnern arrangiert. Kinder werden innerhalb der Gemeinschaft von allen Frauen gleichermaßen mit erzogen, wobei die Mutter aber immer noch die wichtigste Bezugsperson für das Kind ist. Die unbekümmerte Kindheit

eines Ronthar dauert bis zu seinem 8. Lebensjahr. Dann beginnt die Ausbildung, die von den älteren Kriegern übernommen wird. Hier lernen die jungen Ronthar (zunächst Jungen und Mädchen zusammen) die Wege und die Geschichte ihres Volkes und die Grundzüge der Kampfkunst. Die Besten werden dann mit 14 zu den berühmten Zweihandkämpfern der königlichen Garde ausgebildet. Ein Ronthar mag danach sein ganzes Leben zwar ein Handwerk ausüben, aber neben diesem Beruf ist er immer auch Krieger. Ein paar der klügeren Köpfe wandern zu den Klerikern und erlernen die Kunst der Schrift, um später ihrerseits Kleriker zu werden. Trotz dieser relativ organisierten Erziehung bleibt der Umgang der Ronthar beinahe ein Leben lang untereinander immer sehr locker, ja auf den ersten Blick fast undiszipliniert.

Weltsicht und Glaube: Ähnlich wie die Amhasim glauben auch die Ronthar, dass die Götter losgelöst von der Welt existieren, ziehen aber andere Konsequenzen daraus. Jemand, der so weise und mächtig ist, darf ruhig auch verehrt werden! Die normalen Ronthar kümmern sich nicht großartig um komplexe religiöse Riten. Dafür dienen die Kleriker vom Feuersee, die ihre Riten mit eiserner Disziplin und tödlichem Ernst durchführen. Die Ronthar verehren vor allem vier Götter: Ingor, den Vernichter und Eroberer der 1000 Welten, und seine drei Kinder Theitros, Korthros und Rontja. Während die ersten drei eher gefürchtet werden, gilt Rontja als besondere Schutzherrin aller Brokthar. Obwohl Rontja auf den ersten Blick identisch mit der aventurischen Rondra zu sein scheint, gibt es doch zahlreiche Unterschiede. Rontja ist eine sehr junge Göttin und wird dementsprechend als schöne,



jugendliche Brokthar mit feuerrotem Haar dargestellt. Auf den meisten Darstellungen trägt sie lediglich einen "Kettenhemd-Bikini" und ihre Axt. Rontja liebt Keilereien, vor allem mit ihren beiden Brüdern oder diversen Schergen des Namenlosen, und Liebschaften mit Sterblichen (die nach Liebesnächten mit der Göttin allerdings stets stark angeschlagen und sehr erschöpft sind). Verlogenheit und Hinterlist bestraft sie jedoch mit feurigem Zorn.

Magie: Ronthar hassen Magie. Finstere Hexerei ist das, was den großen Vernichter so sehr erzürnt hat, dass er den Stern warf, also muss es etwas wirklich Übles sein. Ronthar werden Magiewirker in ihrer Nähe nur zähneknirschend dulden und allenfalls Zweckbündnisse mit ihnen schließen – wirkliche Freundschaft ist fast ausgeschlossen. Aufgrund der starken, starrköpfigen Ablehnung von Magie haben viele Ronthar eine recht hohe Resistenz gegen magische Energien entwickelt. Die Nähe zum Feuermeer tut das ihrige dazu, das Wirken von Magie im Reiche der Ronthar fast unmöglich machen. Bringen einen die Ronthar nicht wegen des Verbrechens der Hexerei um, tut es das magische Chaos des Feuermeeres ganz sicherlich. Allein die Kleriker von Ronthar verfügen über übernatürliche Kräfte, die allerdings von den Göttern gegeben sind und nicht der verderblichen Macht der Hexerei entspringen.

Tracht und Bewaffnung: Die große Hitze in unmittelbarer Nähe des Feuermeeres trägt dazu bei, dass Ronthar in der Regel nur wenig Kleidung tragen, die bei Männern wie Frauen aus einem knappen Lederkilt und Sandalen besteht. Frauen tragen dazu oft noch lederne Brust-
beklei- zu ver-
dung – allerdings weniger um schamhaft decken, als um sich durch ein schönes Zierstück hübsch zu machen. Selbst im Krieg tragen Ronthar nur wenig mehr. Das Maximum an Rüstung sind die typischen eisernen Helme mit dem charakteristischen Kamm (geschlossen oder aus Eisenstacheln). Das mag zum Teil damit zusammenhängen, dass Ronthar ohnehin über einen natürlichen Rüstungsschutz verfügen, sobald sie von genügend verhornten Narben übersät sind. Das immer tiefschwarze Haar tragen weibliche wie männliche Ronthar stets lang. Meistens tragen sie das Haar offen, aber Zöpfe sind kein seltener Anblick. Nur Kleriker rasieren sich die Haare bis auf einen langen, von vier Kupferreifen zusammengehaltenen Zopf am oberen Hinterkopf ab. Etliche Ronthar tragen gerne Goldschmuck – vor allem, wenn sie ihn im Kampf erbeutet haben. Besonders beliebt bei beiderlei Geschlecht sind schwere Ketten oder Ohrringe. Die Hautfarbe dieses südlichen Brokthoidenvolkes ist um ein paar Nuancen dunkler als die ihrer nördlichen Verwandten (und erst recht dunkler als die

der totenbleichen Amhasim) und ähnelt meistens dem Farbton von Kaffee. Die Augenfarbe der Ronthar ist in vielen Fällen Grün, ähnlich oft vertreten sind aber auch Blau, Braun oder Rot.

Die Armee der Stadt ist relativ klein – allerdings ist jeder männliche Ronthar (und einige weibliche Ronthar) zugleich ein „Freier Krieger“ und wird seinen Brüdern helfen, wenn es zum Krieg kommt. Die organisierte Armee ist eher eine Art „Leibwache“ des Königs.

Handwerkskunst: Ronthar ist eine klassische Kultur der späten Bronzezeit. Besonders bekannt ist Ronthar wegen seiner hervorragenden Bronzegießer – die Brokthar von Ronthar stellen Bronzegegenstände her, die qualitativ eigentlich nur von denen der Trolle übertroffen werden. Da sie allerdings keine großen Manufakturen mit Massen an Sklaven haben, sind ihre Produktionszahlen wesentlich geringer als die von Amhas, dem absoluten Erzfeind von Ronthar. Die Ronthar fertigen ausschließlich für sich selbst. Da sie aus zahlreichen Gefechten mit den Amhasim über eine beträchtliche Anzahl stählerner Beutewaffen verfügen, haben die Ronthar unlängst angefangen, mit Eisen zu experimentieren. Allerdings sind die Eisengegenstände der Ronthar aufgrund mangelnder Expertise äußerst krude und grobschlächtig.

Ronthar lieben ausgefallene Ornamente und reiche Verzierungen, was sich an ihren Behausungen zeigt. Überall haben Steinmetze exotische geschwungene Ornamente in den Vulkanfels gehauen, die von größerer Kunstfertigkeit zeugen, als man sie den Ronthar auf den ersten Blick zugestehen würde.

Sitten und Gebräuche: Obwohl man bei dem Wort „Königreich“ an die komplizierten, verwirrenden Hofrituale und an Lakaien und Untertanen menschlicher Reiche denken würde, sind die Ronthar stolz auf ihre persönliche Freiheit. Der König mag zwar der Herrscher sein, doch jedem Ronthar steht es frei, seinem König gegenüber seine Meinung zu äußern, ohne dafür bestraft zu werden – auch wenn die Äußerung dem König eventuell nicht passt. Denn wie soll ein Herrscher vernünftig herrschen, wenn er die Stimme seines Volkes nicht kennt? Gefolgschaft fußt bei den Ronthar nicht auf einem abstrakten Schwur, sondern auf Respekt vor dem Können des Königs (er muss im Gegensatz zu gängigen Vorstellungen über Brokthar nicht immer der beste Krieger mit der größten Kampfkraft sein – auch gute Strategen oder kluge Diplomaten haben sich in der Vergangenheit schon den Respekt und das Wohlwollen der anderen Brokthar sichern können, um Ronthar zu beherrschen.) Solange der König seinem Volk zeigt, dass er es wert ist, auf dem Thron zu sitzen, wird es ihm folgen. Bei anderen Völkern



würde das vermutlich kaum funktionieren, doch bei den Ronthar klappt dieses System seltsamerweise schon seit Jahrtausenden sehr gut. Verhasst sind jedoch Leute, die über Intrigen und Betrug gegen ihren Herrscher vorgehen. Solche „Feiglinge“ werden in der Regel hingerichtet. Verwaltung gibt es kaum, und das wenige, das es gibt, wird von den Klerikern vom Feuersee, den Priestern der vier Götter, aufrecht erhalten. Sie kümmern sich um die zivilen Belange, während der König eher eine Art oberster Kriegsherr und „Ratsvorsitzender“ ist. Dem König dient ein Rat von 12 Stammeshäuptlingen, die zusammen die Krieger Ronthars befehligen. Jeder dieser Stammeshäuptlinge steht (nach den gleichen Gesetzen wie der König) einem der 12 Stämme vor, aus denen sich das Volk Ronthars zusammensetzt. Dieser Rat ist es auch, der alle drei Jahre die große Prüfung abhält, in welcher der jeweilige König eine Reihe von Aufgaben lösen muss, um seinen Wert als König zu beweisen. Offiziell kann ebenso jeder erwachsene Ronthar an der Prüfung teilnehmen, sofern er 100 andere Ronthar findet, die für seine Teilnahme an der Prüfung stimmen. Das kommt nur selten vor – wenn der König dennoch Mitbewerber hat, sind es selten mehr als drei. Der König kann die Prüfung aber auch nutzen, um einen Nachfolger zu bestimmen. In diesem Falle sitzt er zusammen mit den Häuptlingen im "Prüfungsausschuss". Der amtierende König Cordros ist seit 60 Jahren ungeschlagen, denkt aber darüber nach, bei der nächsten Prüfung zurückzutreten.

Darstellung: Ronthar nehmen kaum ein Blatt vor den Mund, gilt ihnen Ehrlichkeit doch als hohe Tugend, und lassen auch ihren Emotionen stets freien Lauf. Was immer ein Ronthar fühlt, er wird es seiner Umwelt gut sichtbar mitteilen. Generell sind die Ronthar keine Kinder von Traurigkeit, was man an ihren Trink- und Essgewohnheiten sowie ihrer großen Vorliebe für das jeweils andere Geschlecht erkennen kann. Zuweilen kann das in regelrechten Hedonismus ausarten, da einige Ronthar eher ihrem spontanen Instinkt folgen als ihrem Kopf.

Ronthar fügen sich aufgrund ihrer Natur sehr gut in Abenteurergruppen ein, sofern sich darin nicht Wesen befinden, die sie abgrundtief hassen, wie etwa „Hexer“ oder Amhasim. In diesem Falle wird es schwierig – ansonsten ist der Ronthar ein loyaler Freund und Mitstreiter.

Namen der Ronthar:

Männlich: Achaikos, Aegidios, Aison, Aristeides, Bakchos, Cambyes, Deimos, Eleutherios, Heliodoros, Hesperos, Kapaneus, Makarios, Pantheras, Phobos, Photios

Weiblich: Aella, Alkyone, Antheia, Athenais, Eirene, Euphrosyne, Hekabe, Ianthe, Iris, Kthonia, Klythaimnestra, Mneme, Persis, Rhea

Familiennamen: Der Ronthar-Brokhthar nennt als Familiennamen zuerst seinen Vater und danach den Stamm, dem er angehört. Die Namen der 12 Stämme Ronthars sind: Acteon, Alexeon, Amyntheon, Bion, Cadmon, Chariton, Diodon,

Errikon, Haimon, Iairon, Lazaron, Paion

Die Ronthar über...

Menschen allgemein: „Du kannst mit ihnen saufen, dich mit ihnen prügeln und ihre Mädchen haben nicht nur hübsche Augen – was will man mehr?“

Orks: „Fast wie Menschen. Du kannst mit ihnen saufen, dich mit ihnen prügeln..., nur ihre Frauen, da schüttelt's einen. Ehrlich! Brrr...“

Sanskitare: „Die meisten sind feige, verlogen und hinterhältig..., aber reich, mein Junge! Unglaublich reich!“

Vaesten: „Wir leben hier, sie dort drüben. Das war schon immer so, und solange wir alle uns an die Verträge der Altvorden halten, kommen wir prima miteinander aus.“

Amhasim: „Überhebliche Bastarde! Weißhaarige Dreckspes! Momentan bettelt das Pack doch mal wieder nach einer tüchtigen Abreibung!“

Trolle: „Bah...“

Cromor: „WAS für eine Frau ! Hehe...“

Riesen: „Verdammt zu groß und glücklicherweise reichlich dämlich.“

Faulzwerge: „Ich weiß reichlich wenig über diese Erdwühler. Irgendwie scheinen die alle einen Dachschaten zu haben.“

Irrogoliten: „Die machen einen Wein, sage ich dir, den muss man gekostet haben! Nur manchmal sind die ein bisschen arg prude.“

Angurianer: „Sie geben den Amhasim auf's Maul, das macht sie irgendwie schon mal sympathisch.“



Die Sanskitaren

Die Sanskitaren sind ein "Mischvolk", das aus im Riesland gestrandeten Tulamiden und den Stämmen der Ur-Sanskitare aus dem nördlichen Riesland entstanden ist. Die Tulamiden betätigten sich dabei als Kulturbringer und hoben die Reiter-nomaden mit ihrem Wissen auf eine höhere Kulturstufe. Die Sanskitaren haben einige uralte Ruinenstädte aus der Zeit vor dem Großen Kataklysmus in Besitz genommen und wieder aufgebaut. Die Sanskitaren verfügen über viel Wissen und stellen eines der "zivilisiertesten" Völker des Rieslandes dar – allerdings handelt es sich um eine reichlich chaotische Form von Zivilisation. Die Stadtstaaten sind unübersichtliche Riesenmetropolen, in denen Kriminalität und Dekadenz jeder Form fröhlichen Urstand feiern.





Lebensraum: Das große Volk der Sanskitaren lebt vor allem im Süden des Rieslandes, im Dreistromland und den östlichen Küstengebieten. Der größte Teil der Sanskitaren rottet sich in den völlig überfüllten und gigantischen Stadtstaaten in klaustrophobischen Gassen zusammen. Jeder der großen Stadtstaaten beherrscht ein Gebiet von etwa 100 Meilen im direkten Umkreis. Ribukan war ein etwas größeres Reich, das die ganze ribukanische Halbinsel umfasste, Shahana hat kürzlich das Dreistromland unterworfen.

Einstmals existierte auch auf den Jominischen Inseln ein großer Stadtstaat der Sanskitaren, das verlorene und verdammte Namakari. Doch zu dieser abgelegenen Stadt ist der Kontakt schon vor Jahrhunderten abgebrochen.

Lebensweise: Die Sanskitaren bilden eine relativ lockere Zwei-Klassengesellschaft aus einer breiten Masse von zerlumpten Habenichtsen und einer sehr kleinen Schicht von geradezu unverschämt reichen Stadtadeligen und Händlerfürsten. Es gibt einen Adelsstand, aber der persönliche Reichtum ist das eigentlich ausschlaggebende Element für die gesellschaftliche Stellung. Von Hause aus werden die Stadtstaaten von diktatorischen Despoten regiert. Das führt dazu, dass die sanskitarischen Staaten in Zeiten starker Herrscher enorm straff geführt werden, während in Zeiten schwächerer eine Art sich selbst erhaltendes Chaos ausbricht.

Im Privatbereich leben Sanskitaren in ausufernden Großfamilien zusammen. Aufgrund der hohen Kindersterblichkeit versuchen viele Sanskitaren möglichst viel Nachwuchs in die Welt zu setzen. Innerhalb der Unterschicht sind die Großfamilien oft eingeschworene Gemeinschaften, die eng zusammenhalten – in der Oberschicht ist das Gegenteil der Fall. Hier sind die Familien zwar ebenfalls sehr gut, aber Neid und Missgunst regieren das tägliche Leben.

Weltsicht und Glaube: Man sagt, dass die Sanskitaren mehr Götter als Reisschalen haben, da in ihren Städten jeden Tag ein Prophet geboren wird und sich jede Nacht eine Offenbarung vollzieht. Auch wenn dies sicherlich übertrieben ist, scheint es einem fast, als ob auf den Marktplätzen der Sanskitaren nicht nur Tuche und Vieh feilgeboten werden, sondern auch Religionen, Götter und Kulte. Es gehört zu den Eigenheiten der sanskitarischen Kultur, dass Propheten, Heilsbringer und fiebernde Wahrsager nicht nur geduldet, sondern auch geschätzt werden. Ein charismatischer Sprecher wird bisweilen mit Opfergaben bedacht und kann es schaffen, innerhalb von einer Stunde einen riesigen Mob aufzuhetzen – oder aber mit Pfiffen und Steinwürfen davongejagt werden. Dem Außenstehenden scheint es, als ob die Sanskitaren Bekenntnisse und Überzeugungen wechseln wie andere ihren Unterrock und beliebig jeden Scharlatan zu ihrem Guru machen – doch das ist nur die halbe Wahrheit. Tatsächlich gibt es wenige kirchlich organisierte Glaubensgemeinschaften und keine alleingültige Heilsschrift in der Sanskitarengesellschaft. Vielmehr existieren einige religiöse Hauptströmungen, die ein mehr oder weniger festgelegtes Pantheon vertreten. Die oft verwirrende Akzeptanz gegenüber einem anderem Bekenntnis

beruht dabei auf der Vorstellung, dass eine gegenteilige Überzeugung richtig sein kann, ohne damit die eigene unwahr zu machen.

Wie in so vielen Bereichen des täglichen Lebens zeigt sich der drastische Standesunterschied bei den Sanskitaren auch in der Religion. Zwar werden im Großen und Ganzen dieselben Götter verehrt, allerdings ist die Art und Weise dabei jeweils eine völlig andere. Der Volksglaube ist, wie könnte es anders sein, äußerst fatalistisch. Hoffnung haben nur die Narren, der kluge Sterbliche weiß, dass er von Geburt an ein Spielball höherer Mächte ist. Im sanskitarischen Volksglauben sind die Götter unberechenbare und launische Kreaturen, denen der Sterbliche vollkommen hilflos ausgeliefert ist. Die gemeinen Sanskitaren wissen nur zu gut, dass Rakshazar ein verfluchtes Land ist und die Götter jede Gelegenheit nutzen, um die Sterblichen ihren ewigen Zorn spüren zu lassen. Die einzige Möglichkeit, die ein Sterblicher hat, dem zu entgehen, ist zu versuchen, die Götter mit Opfern und Gebeten vorsichtig milde zu stimmen. Ein sanskitarischer Bürger betet nicht etwa, weil er etwas von einem Gott verlangt (das wäre ein Frevel sondergleichen), oder dafür, dass er in einer bestimmten Sache Glück haben möge. Nein, er fleht ängstlich zu den Göttern, dass sie ihn wenigstens für eine Weile vom Unglück verschonen mögen. Aus diesem Grunde halten sich die einfachen Sanskitaren peinlichst genau an die rituellen Vorgaben, die ihnen ihre Priester machen. Der kleinste Fehler, die kleinste Abweichung vom vorgeschriebenen Gebetsritual könnte die Götter verärgern und Unglück auf den Betenden herab beschwören. Wie die Vorgaben genau aussehen, variiert sehr stark, da es in den Stadtsultanaten hunderte kleiner Sekten gibt, die sich in ihren Riten stark voneinander unterscheiden. Das Grundprinzip des Glaubens aus panischer Angst ist jedoch immer gleich. Die meisten Priester tun das Ihrige, um diese Stimmung noch zu verstärken. Zu bestimmten hohen religiösen Feiertagen findet man fast an jeder Gassenecke Prediger und selbsternannte Propheten, die lauthals von Verdammnis und strafendem Höllenfeuer predigen. Das sanskitarische Volk ist äußerst empfänglich für solche Schreckensbotschaften. Nahezu ständig prophezeit irgendein verschrobener Eremit oder Kult-Hohepriester das Ende der Welt, das göttliche Strafgericht oder sonstige grauenhafte Katastrophen. Unter den Adeligen und Patriziern sieht Religiosität etwas anders aus. Wie die einfachen Sanskitaren gehen auch die Reichen davon aus, dass die Götter weit entfernt und an der Menschheit bestenfalls desinteressiert sind.

Allerdings ist die Konsequenz, die sie daraus ziehen, eine völlig andere. Anstatt ängstlich zu kriechen, sparen sich die Reichen wahre Frömmigkeit gleich ganz. Es hätte eh keinen Zweck. Stattdessen dienen religiöse Zeremonien nur der Repräsentation nach außen, um sich selbst möglichst gut darzustellen. Je pompöser und aufwendiger die hohlen Rituale praktiziert werden, umso besser. Kulte sind ein beliebtes Spielzeug vieler sanskitarischer Adeliger. Glangweilte und dekadente junge Taugenichtse aus der Oberschicht machen sich einen Spaß daraus, an jeder neuen Modereligion teilzunehmen, die ihnen begegnet. Wichtig ist dabei nicht der spiri-



tuelle Aspekt, sondern dass die Teilnahme am Kult ein interessantes und aufregendes Erlebnis bietet. Viele religiöse Orgien der Oberschicht würden sogar das Jahresbudget des Rajhatempels zu Belhanka sprengen – gar nicht davon zu reden, dass es dort züchtiger zugeht. So unterstützen einige Adelige die übelsten Kulte oft nur aus reiner Langeweile. Welchen Schaden solche schwarzmagischen Zirkel anrichten können, ist ihnen dabei vollkommen gleichgültig.

Magie: Sanskitarische Magier sind hauptsächlich Zelothism oder Assashim, es gibt jedoch viele sehr experimentierfreudige Hexerzirkel (vor allem im Bereich der schwarzen Magie). Unzählige okkulte Geheimnisse, die in den engen Gassen der Stadtstaaten oder darunter verborgen sind, zeugen von einer recht häufigen Beschäftigung der Sanskitaren mit Magie. Im Grunde fürchten die Sanskitaren Magie wie kaum etwas anderes, und reine Magie gilt als Macht der Finsternis höchst selbst. Das hält einige skrupellose Sanskitaren aber keinesfalls davon ab, sich damit zu beschäftigen. Viele sanskitarische Prediger sind zum Beispiel keine echten Geweihten, sondern ruchlose Scharlatane, die das Elend des Volkes gnadenlos ausnutzen. Bei sanskitarischen Sekten kann man als Außenstehender niemals sicher sein, ob die Gläubigen wirklich einen echten Gott anbeten, nur eine hohle Götzenfigur mit nichts dahinter oder etwas weitaus Schlimmeres. Sanskitarische Scharlatane sind bei ihren „göttlichen“ Schaulpredigten ziemlich erfindungsreich und ziehen alle Register, um die Zuschauer in Angst und Schrecken zu versetzen. Die vorgeführten, angeblichen Wunder sind allerdings oft nichts anderes als Lug und Trug. Zu diesem spirituellen Übel, unter dem das sanskitarische Volk zu leiden hat, gehören auch die zahlreichen okkulten Hexerzirkel, die im Untergrund vieler sanskitarischer Städte tätig sind (mit Ausnahme von Yal-Mordai, wo die Hexer offen tätig sind). Diese Hexerkulte verehren oft Dämonen oder den Namenlosen und kontrollieren mehr oder weniger

offen Teile der städtischen Unterwelt. Gegner räumen sie meistens brutal aus dem Wege und sähen noch mehr Furcht unter der Stadtbevölkerung. Menschenopfer, perverse Rituale und krankhafte Experimente an Entführten sind oft nur die Spitze des Eisberges. Da oft hochrangige Adelige

und Beamten Mitglieder solcher Kulte sind, bleibt den normalen Bürgern oft nur die Resignation.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidung der Sanskitaren erinnert stark an die der Tulamiden aus uralter Zeit, wie man sie zuweilen auf alten Wandmalereien sehen kann. Als Fußbekleidung dient in der Regel die schlichte Ledersandale, als Bekleidung ein schlichter Kaftan oder gar nur ein Lendentuch. Turbane und Kopftücher gehören ebenfalls zum Bild. Im Falle der normalen Sanskitaren auf der Straße ist diese Kleidung oft geradezu erbärmlich zerlumpt. Sanskitaren aus der Oberschicht allerdings gönnen sich Kleidung aus schieren Goldfäden, kostbarster durchscheinender Seide aus dem Fernen Osten, schwerem Samt und schimmerndem Brokat – bestickt mit taubeneigroßen Edelsteinen und kleinen, klimpernden Goldmünzen. Je aufwändiger und exotischer der Anblick, desto besser. Während Frauen der Unterschicht sich fast immer züchtig verhüllen, zeigen junge Adelige zu gerne viel nackte Haut. Ein beliebtes Mode-Spiel ist: „Wie wenig Stoff kann ich tragen, ohne dass es nicht mehr als Bekleidung zählt?“

Was Rüstungen angeht, so sind Leder, Bronze und Edel-Bronze hier die einzigen Materialien. Sanskitaren verwenden Ring-, Schuppen- oder Münzpanzer sowie eine ganze Bandbreite bronzener Helme mit aufwendigen Ornamenten. Die sanskitarischen Waffen der Wahl sind Sichelschwert, Scimitar und Speer – allerdings wird auch der Bogen gerne verwendet. Eine der neuesten Entwicklungen ist die sanskitarische Gastraphete, die von den höher entwickelten amhasischen Modellen kopiert wurde.

Handwerk: Die Sanskitaren befinden sich auf der Stufe der hoch entwickelten Bronzezeit im Übergang zur Eisenzeit, was Gegenstände belangt, die die Sanskitaren selbst herstellen können. Allerdings besitzen die Sanskitaren einen relativ großen Fundus hochwertiger Artefakte aus den Ruinen der Stadtstaaten. Eisenverarbeitung ist trotz praktischer Experimente enorm selten, da keiner der Stadtstaaten nennenswerte Eisenvorkommen kontrolliert und

Eisenerz im Riesland generell selten ist. Daher ist Bronze das Material der Wahl. Eisen oder gar Stahl ist für den normalen Sanskitaren unbezahlbar. Wirklich glänzen können die Sanskitaren allerdings auf dem Sektor der



Goldschmiederei. Sanskitarische Goldschmiede können Schmuckstücke, Gemmen, Ketten, Amulette und anderen Zierrat herstellen, der von wahrhaft überragender Güte ist.

Sitten und Gebräuche: Die Sanskitaren kennen eine Vielzahl verschiedener Feste, religiöser Gebote und staatlicher Verordnungen, die allerdings viel zu kompliziert sind und zu oft variieren, um sie hier alle aufzählen zu können. Religiöse Festprozessionen irgendeines Kultes kann man fast täglich sehen.

Ein Fest allerdings wird von Sanskitaren überall gefeiert: das sogenannte Fünfsommerfest. Hier feiert man den fünften Geburtstag eines sanskitarischen Kindes, denn man sagt, dass ein Kind die Chance hat, steinalt zu werden, wenn es erst das fünfte Jahr überstanden hat. Selbst die ärmsten Familien feiern dieses Ereignis ausgiebig.

Sanskitaren lieben diverse Trink- und Fadenspiele, die sowohl in der Oberschicht als auch in der Unterschicht gespielt werden. Der Stadtadel kennt darüber hinaus edel gefertigte und kostbare Brettspiele, die zum Teil sogar mit echten Edelsteinen als Spielfiguren gespielt werden.

In den meisten Stadtstaaten finden quartalsweise große Gladiatorenspiele in den Arenen der Stadt statt, zu denen wahre Massen strömen. Bei diesen Anlässen wird mit hohen Einsätzen gewettet, denn kaum ein Sanskitare kann der Gelegenheit zu einer guten Wette widerstehen. Nur Yal-Kalabeth bildet eine Ausnahme. Hier wurden die Gladiatorenkämpfe abgeschafft und durch aufwendige Wagenrennen ersetzt, die in den anderen Stadtstaaten weniger populär sind.

Darstellung: Sanskitaren sind äußerst gesellige Leute, die das Leben in großen Gruppen gewöhnt sind und sehr leicht neue Freundschaften schließen. Überhaupt hat ein Sanskitare in der Regel einen riesigen Bekanntenkreis aus näheren Verwandten, entfernten Verwandten, deren Verwandten und deren Freunden. Unglücklicherweise kann ein Sanskitare dank des starken Sippendenkens auch ebenso viele Feinde haben. Sanskitaren gelten als überaus redegewandt und verstehen sich gut auf Talente wie Verhandeln oder Feilschen. Einige sanskitarische Charaktere sind sogar regelrecht geschwätzig. Im Kampf kann ein Sanskitare anderen Charakteren oft nicht das Wasser reichen, was Körperkraft angeht, und legt daher mehr Wert auf Schnelligkeit, Präzision und Verschlagenheit.

Ein Charakterzug, den kein Sanskitare jemals wirklich ablegen kann, ist der immense Aberglaube seines Volkes. Sanskitaren glauben an eine Vielzahl von Glücks- und Unglückszeichen, Horoskope, Geister, Dämonen, Omen und vielerlei andere Dinge. In der Regel wird ein Sanskitare immer mindestens ein "schützendes" Amulett bei sich tragen – meistens aber eher eine ganze Sammlung davon, um vor allem Unglück optimal geschützt zu sein.

Namen: Die Namen der modernen Sanskitaren ähneln sehr stark denen der aventurischen Tulamiden.

Ein typischer Sanskitare über...

Brokthar: "Unglaublich stark....und meistens überaus begriffsstutzig. Wenn du dich mal als Taschendieb betätigen musst, dann such dir so einen..., aber lass dich nicht erwischen, die haben einen Schlag drauf, da wächst kein Gras mehr!"

Sanskitarische Reiternomaden: "Feige nennt er mich, dieser Pferdeknecht. Als ob das was Schlechtes wäre. Natürlich bin ich ein Feigling! Nur deswegen bin ich noch am Leben, hier in diesen Gossen!"

Amhasim: "Sie sagen, sie seien höhere Wesen als wir... Ob da was dran ist?"

Parnhai: "Dämliche Landeier. Denen geht's zwar so schlecht wie mir, aber immerhin bin ich kein Sklave."

Irrogoliten: "Sind zwar auch nicht aus der Stadt, aber wissen, wie man feilscht, das steht fest. Und dieser Wein! Natürlich ist der teuer, aber da ist letztsens ja mal so eine kleine Amphore vom Karren gefallen...."

Ipexco: "Blutsaufende Wilde – brutal und blöd obendrein. Wer benutzt schon freiwillig einen zerbrechlichen Feuersteinprügel, wenn er ein gutes Schwert haben könnte? Genau deshalb, sage ich dir, werden die auch immer wieder auf die Schnauze kriegen!"

Orks: "Barbaren und Bestien! Mit Vergnügen schlagen sie arglosen Reisenden den Schädel ein."

Angurianer: "Noch so ein Geschmeiß, das arglosen Reisenden mit Vergnügen den Schädel einschlägt."

Xhul: "Da gibt's solche und solche, die lungern ja nicht alle nur in der Wüste herum. Viele von den Schwarzhäuten sind nicht anders als wir."

Nagah: "Eines steht fest, die Schlangenleute wissen mehr als wir. Viel mehr..., und vieles davon ist gewiss nicht für Sterbliche bestimmt!"

Cromor: "Der Halbbruder meines Cousins dritten Grades kennt einen Kaufmann aus dem Norden, der Verwandte im fernen Rimtheym hat. Deren Schwager hat einmal erzählt, hoch im Norden leben lüsterne Dämoninnen, die wehrlose Männer überfallen, ihnen obszöne Grausamkeiten antun und ihnen anschließend das Blut und das Rückenmark durch den Mund herausaugen. Aber ich habe da genau das richtige Schutzamulett! Edles, geweihtes Messing mit etwas Bilsenkraut darin wird sie abschrecken!"

Kulturvariante: Kalabethi

Ursprünglich stammen die stolzen Kalabethi von Kolonisten



aus Yal-Mordai ab. Doch 400 Jahre ständiges Streiten um Autonomie und der intensive Kontakt zu anderen Rassen haben aus den Kalabethi eine eigenständige Kultur gemacht. Ein Aspekt des kalabethischen Charakters ist der sofort ins Auge springende, immense Stolz auf ihre Heimat Yal-Kalabeth. Ihre Vorfahren haben diese Stadt mit eigenen Händen erbaut und nicht einfach nur in Besitz genommen. Und ihre eigene Generation war es, die dem mächtigen Hexersultan die Stirn bot

und ihn zurückschlagen konnte. Nichts desto trotz zeichnen sich Kalabethi durch eine enorme Toleranz gegenüber anderen Rassen aus – schließlich hat der Bund mit Massen entfloherer Sklaven aus dem Norden sie stark gemacht ! Die Vorstellung, dass jedermann von Natur aus frei ist, und es keine Sklaverei geben darf hat

sich in den Herzen der Kalabethi fest verwurzelt. Um so mehr verachten sie jene, die durch Ausbeutung von Sklaven Profite machen und zeigen ihnen gegenüber eine fanatische Intoleranz, ebenso wie gegenüber Magiern, die in Yal-Kalabeth meistens sofort auf dem Scheiterhaufen landen. Überhaupt zeigen Kalabethi in Bezug auf Magiewirker eine ziemliche Paranoia Besonders Yal-Mordai ist das Objekt ihres Hasses – dicht gefolgt von den Amhasim Im der Stadt herrscht ein für sanskitarische Siedlungen ungewöhnlicher Optimismus. Die Heldentaten des Kronrates und die Erfolge des Freiwilligen-Heers haben die Kalabethi davon überzeugt, dass ihnen und ihrer Stadt die Zukunft gehört. Natürlich gibt es unter den Kalabethi auch Korruption und Dekadenz – wie bei allen

Sanskitaren. Aber die Kalabethi haben gelernt, für das Wohl ihres Stadtstaates zusammenzuarbeiten – auch in dem sie ihre Jahrhunderte lange Erfahrung in Puncto Verbrechen und Hinterlist für ihre Stadt einsetzen. Oftmals verlassen kalabethische Agenten Yal-Kalabeth in Richtung ferner Orte um dort als Agitatoren zu wirken.

Kalabethi über:

Amhasim: „Mit ihrer verlogenen Philosophie und ihrer sogenannten Wissenschaft blenden sie ihre Lakaien und erschwindeln sich Macht. Doch der Fortschritt sind wir – das werden sie noch zu spüren bekommen !“

Angurianer: „Ein stolzes Bergvolk, dass ebenso fühlt wie wir. Nach bewährtem Rezept sollten wir unsere Kräfte vereinen um gemeinsam für die gute Sache zu kämpfen.“

Yal-Mordai: Ein Kalabethi: „Tod dem Hexer !“ Ein Chor von Kalabethi hinter ihm: „TOD DEM HEXER !!! YEEEEEEEE-AAAAA !!“

Parnhai: „Sie müssen lernen, dass man für seine Freiheit kämpfen muss – oder sie werden untergehen.“

Irrogoliten: „Tapfer und ungebrochen. Haltet die Stellung, Freunde !“

Teruldani: „Verachtenswerte Krämerseelen. Sie würden ihre

eigenen Mütter an die Amhasim verkaufen, wenn es ihnen Gold bringen würde.“

Shahanäer: „Arkamins Ziele sind edel. Doch der Weg den er wählt führt doch nur wieder in Unfreiheit.“

Nagah: „Nicht unser Feind, aber dennoch unheimlich. Ihre Weisheit mag ja groß sein, aber niemand kann durchschauen, was sie wirklich denken.“

Ribukaner: „Verdammter Krieg. Hoffentlich sind unsere Brüder dort unten bald von diesem Übel befreit !“

Ronthar-Brokthar: „Ha ! Habt ihr damals in der Schlacht bei den Kleiden-Hügeln gesehen, wie die durch die Reihen der Yalmordäer gepflügt sind ? Einfach phantastisch !“

Ipexco: "Verdammte Irre. Oh, ihr Götter – wenn die nur nicht so vernagelt wären. Wir könnten uns doch gegenseitig helfen ! Aber Nein...."

Sanskitarische Reiternomaden

Anders als die sesshaften Sanskitaren der Stadtstaaten haben die Reiterstämme nie die Lebensweise ihrer Vorväter aufgegeben und leben noch heute nach den alten Traditionen. Groß ist ihre Anzahl verglichen mit der der Städter nicht mehr, zu verlockend war für viele das Leben in den großen Metropolen, doch jene, die übrig sind, blicken umso stolzer auf die herab, die sich leichtfertig in den verfluchten Ruinen eines von den Göttern gestraften Volkes niedergelassen haben.

Lebensraum: Die meisten der Reiterstämme durchziehen die weiten Steppen und Savannen zwischen Teruldan und Yal Mordai, die übrigen leben verteilt über den ganzen sanskitarischen Lebensraum außer Ribukan oder dringen als weit umherziehende Handelskarawanen bis in die entlegensten Ecken Rakshazars vor.

Die großen Metropolen der Sanskitaren außer Yal Kalabeth aber meiden sie, da sie eine abergläubische Furcht vor der Hinterlassenschaft der Marhynier haben. Zudem erkennen sie weder die sanskitarischen Fürsten als ihre Herrscher an, noch fühlen sie sich an deren Gesetze, Vorschriften und Grenzen gebunden, was in der Vergangenheit immer wieder zu Konflikten geführt hat.

Lebensweise: Die sanskitarischen Reiterstämme sind ein nomadisch lebendes Jägervolk. Besonders die riesenhaften Pflanzenfresser, die ob ihrer gewaltigen Fleischmenge einen gesamten Stamm zu ernähren vermögen, sind eine bei ihnen begehrte Beute. Selten gelingt es auch, ein Jungtier lebendig einzufangen und zu einem gewaltigen Reit- und Lasttier auszubilden. Kaum ein Stamm besitzt mehr als ein bis zwei solcher Tiere, die zusammen mit anderen Reittieren – meist Pferden und Kamelen, aber auch Ponys und Eseln – den wertvollsten Besitz eines Stammes bilden. Da es nur selten mög-



lich ist, solche Tiere in Gefangenschaft zu züchten, sind sie auch bei den städtischen Sanskitaren begehrt.

Viele Reiternomaden treiben nebenher Handel mit jedem, dem sie auf ihren weiten Zügen begegnen, oder – wie die sesshaften Sanskitaren behaupten – mit jedem, den sie nicht ausrauben können. Sie stellen somit einen wichtigen Faktor für den Warenverkehr in Rakshazar dar.

Regelrechte Raubzüge unternehmen die meisten Stämme viel seltener, als es ihnen von den städtischen Sanskitaren unterstellt wird; kleinere Raubzüge bei einem anderem Stamm, einem Dorf oder einer Karawane, in denen junge Krieger ihren Mut und ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen, sind hingegen durchaus üblich. Einige Stämme jedoch bilden regelrechte Räuberbanden, die ob ihrer hohen Beweglichkeit kaum zu fassen sind, und schon mehr als einmal gelang es einer solchen Bande, einen ganzen Landstrich zu terrorisieren.

Weltsicht und Glaube: Die Reiterstämme verehren noch immer die alten Götter der Remshen, doch haben die einzelnen Götter bei verschiedenen Stämmen ein unterschiedliches Gewicht, da jeder Stamm andere Götter als seine Stammesgötter ansieht und den Göttern anderer Stämme nur eine untergeordnete Stellung in ihrem Pantheon zuweist. Die Reiternomaden pflegen zudem einen ausgeprägten Ahnenkult, was bedeutet, dass oft nicht die Götter direkt angebetet werden, sondern ein mystischer Stammesvater oder ein großer Held der Stammesgeschichte, der als Mittler zu den Göttern angesehen wird. Die Leichname verstorbener Stammesmitglieder werden vom Stamm mitgeführt, solange bis sie am heiligen Begräbnisplatz des Stammes im Kreis ihrer Vorfahren beigesetzt werden können. Jeder Stamm besitzt einen solchen heiligen Platz, manchmal teilen sich auch mehrere Stämme einen solchen Ort. Die Begräbnisplätze liegen meist gut verborgen, doch da die Heiligkeit dieser Stätten von allen Stämmen anerkannt wird und die Reiterstämme auf wertvolle Grabbeigaben verzichten, sind sie nicht weiter bewacht.

Magie: Für die Reiterstämme sind ihre Schamanen vor allem Mittler zur Welt der Götter und Geister. Ihre Aufgabe ist es, den Kontakt zu den Ahnengeistern des Stammes zu wahren und sie in Zeiten der Not um Rat und Beistand zu bitten. Außerdem sind sie die Wächter über die alten Traditionen und Bewahrer der Stammesgeschichte. Die Schutzamulette der Schamanen gelten als besonders mächtig und sind auch bei sesshaften Sanskitaren begehrt.

Anderen Magiewirkern als ihren Schamanen begegnen sie mit abergläubischer Furcht, die aber gerade gegenüber nekromantischen Orkschamanen und den Blutmagiern der Ipexco, die ihre Kraft aus den Geistern der Verstorbenen nähren, schnell in kalten Hass umschlagen kann.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidung der Reiternomaden ähnelt der der städtischen Sanskitaren, doch ist sie meist robuster gefertigt und an ein Leben im Sattel angepasst. Neben schlichtem Bronzeschmuck werden gerne auch Jagd-Trophäen wie Ketten aus Krallen oder Zähnen eines erlegten Raubtiers getragen. Bei vielen Stämmen ist es zudem üblich,

dass die erwachsenen Männer das Zeichen ihres Stammes deutlich sichtbar im Gesicht tragen, meist als Tätowierung, manchmal aber auch eingebrannt oder als Schmucknarbe.

Die Reiternomaden bevorzugen vor allem Waffen, die sich für den Kampf vom Rücken eines Reittiers aus eignen. Dies sind vor allem leichte Stoßlanzen, Wurfspeere, Reiterbögen, Sichelschwerter und einhändige Hieb Waffen. Schwere Metallrüstungen sind eine Seltenheit, die man nur bei den reichsten und kriegerrischsten oder vielmehr räuberischsten Stämmen sieht – üblich sind hingegen Rüstungen aus Leder sowie den Knochen und Panzern erlegter Beutetiere.

Handwerkskunst: Wenn es nach ihrer Ausrüstung geht, befinden sich die Reiternomaden auf dem Stand der späten Bronzezeit. Da sich eine vollständig ausgerüstete Werkstatt allerdings nur schwer transportieren lässt, ist ein Großteil dieser Ausrüstung von sesshaften Sanskitaren erworben oder erbeutet worden. Auch das Rohmetall, aus dem sie die wenigen, selbst gefertigten Bronzegegenstände herstellen, verhütten sie nicht selbst.

Sitten und Gebräuche: Allen Stämmen gemein ist, dass sie großen Wert auf die Einhaltung der überlieferten Gesetze und Traditionen ihrer Vorfahren legen, doch können sich diese von Stamm zu Stamm drastisch unterscheiden. Was bei einem Stamm als höflich gilt, kann bei einem anderen Stamm eine tödliche Beleidigung sein; die Leibspeise des einen kann das heilige Tier des anderen sein.

Darstellung: Ein echter Sohn der Steppe ist ein rauer Geselle, der auch fern seines Stammes immer nach dessen urtümlichen Traditionen lebt. Stets wird er bemüht sein, sich als würdiges Mitglied seines Stammes, des ruhmreichsten und mächtigsten ganz Rakshazars, zu beweisen, und selbst im Angesicht der größten Gefahr wird er keine Furcht zeigen. Fremden tritt er oft stolz und abweisend gegenüber, doch wer es schafft, seine Achtung und sein Vertrauen zu erlangen, dem wird er stets ein loyaler Freund sein.

Namen: Die Namen der Nomaden ähneln denen der sesshaften Sanskitaren, jedoch ist es bei vielen Stämmen üblich, Stammesmitgliedern Spitznamen zuzuteilen, die sich von einem besonderen Ereignis oder einer Eigenheit des Betreffenden ableiten. Ein solcher Name muss aber nicht immer eine Ehre sein, denn manchmal werden sie auch aus Spott verliehen, wenn sich ein Stammesmitglied besonders dumm oder tollpatschig angestellt hat. Gerade solche Spottnamen bleiben oft ewig an ihrem Träger haften, und schon mancher große Held hat ein Leben lang erfolglos versucht, sich von einer solchen Schmach zu befreien.

Was denken sanskitarische Reiternomaden über...

Amhasim: „Wenn du mit ihnen handelst, solltest du sicher gehen, dass du nicht selbst die Ware bist.“

Orks: „An ihren Händen klebt das Blut unserer Väter, zwischen ihnen und uns kann es niemals Frieden geben.“



Ipexco: „Hüte dich, Ihnen in die Hände zu fallen, sie fressen dich bei lebendigem Leib, deine Seele aber verfüttern sie an ihren wahnsinnigen Götzen.“

Städtische Sanskitaren: „Sie vergaßen ihre Ahnen und die ehrwürdigen Traditionen für Sünde und Dekadenz. Ich sage euch, auch ihnen wird es einst ergehen wie jenen, die vor ihnen die Städte bewohnten.“

Parnhai: „Ein Volk, das in Unfreiheit lebt, ohne Gegenwehr. Nie werden wir sie verstehen. Aber ihren Schnaps musst du kosten. Ich hätte da noch ein Flasche...“

Sirdak Stamm (Ssirr'Dacc)

Schon viele Menschen haben die Waldechsen kennengelernt, doch meist nur jene, die unter dem Einfluss der Nagah stehen. All jene Stämme, die noch immer frei und unabhängig in den Tiefen der Urwälder leben, führen ein verborgenes und heimliches Leben, so dass nur die wenigsten auch nur von ihrer Existenz wissen. Und die Sirdak denken auch gar nicht daran, an diesem Zustand etwas zu ändern...

Lebensraum: Freie Stämme kann man überall auf der ribukanischen Halbinsel finden, wo man keine Nagah findet. Doch nicht nur dort, auch weiter im Norden, östlich des Tales der Tempel kann man sie noch finden, ja selbst auf den Jominischen Inseln haben sich einige Sippen angesiedelt.

Lebensweise: Die ursprünglichen Sirdak leben noch in kleinen Sippenverbänden von etwa 15-30 Individuen in den Kronen der Bäume. Dort errichten sie in den mächtigsten der Urwaldriesen große gemeinschaftliche, kugelförmige Wohnnester. Da diese jedoch mit der Zeit verrotten, ist es zu einem Brauch bei den Sirdak geworden, dass sie ihren Wohnbaum alle 4 Jahre verlassen, immer dann, wenn das "Auge Suua-d'Hars", ein grünlicher, heller Stern, die Sternbilder einmal durchlaufen hat, um sich einen neuen Wohnbaum zu suchen. Doch sie schlafen nicht nur in den Bäumen, sie jagen auch dort, ziehen ihr Gelege in diesen Höhen auf, feiern dort oben. Ihr Technologiestand darf noch als relativ primitiv bezeichnet werden, denn weder benutzen sie Feuer noch kennen sie Metallwaffen, und alles, was sie brauchen gibt ihnen der Wald. Schon alleine die eng beieinander liegenden Schlafplätze sind ein Anzeichen dafür, dass die Sirdak sehr gesellig sind und weder Privatsphäre oder Scham noch Privatbesitz kennen. Einzig ihre Jagdgründe verteidigen sie gegen andere Sippen. Damit es gar nicht erst zu Konflikten kommt, schmücken sie die Urwaldriesen mit farbenprächtigen Bildern, die von ihren mächtigen Vorfahren, ihren tapferen Kriegerinnen und der Gunst der Geister künden und jedem Eindringling kundgeben, mit welcher Sippe er es zu tun hat.

Weltsicht und Glaube: Die Sirdak haben eine animistische Glaubenswelt und glauben, dass der Wald voller Geister ist.

Damit sind jedoch nicht Ahnengeister gemeint, denn solche kennen sie wegen des Reinkarnationsglaubens nicht. Der ganze Wald, ja die ganze Welt, ist ein dichtes Gefüge des Lebens, und die Lebensseelen (die sowohl in Kulturschaffenden als auch in Tieren und Pflanzen stecken) gehen diesem ewigen Kreislauf nie verloren, so dass jedes Lebewesen immer wieder geboren wird. Bei besonders wichtigen oder mächtigen Stammesmitgliedern kann es sogar sein, dass sie über die Verbindung, die noch zu ihrem Stamm besteht, wieder zu diesem zurückfinden und auch ihr zweites Leben mit dem geliebten Gelege verbringen. Über diesem ganzen Gefüge (andere behaupten, sie selbst sei die Gesamtheit des Weltengefüges) steht Suua-d'Har, die Mutter allen Lebens, die Herrin der Wälder, welche die oberste Gottheit der Sirdak ist. Dennoch kennen die Waldechsen weder Priester noch Tempel – wozu auch? Die Geister sind allgegenwärtig – welchen Sinn würde es also machen, in bestimmte Gebäude zu gehen oder zu bestimmte Personen aufzusuchen, um sie um Hilfe zu bitten? Um zu den Geistern Kontakt aufzunehmen, nutzen die Waldechsen ihre Musik. Mit Trommeln, Panflöten und Klanghölzern kommunizieren sie mit den Geistern der Natur, doch nicht nur das: Sie musizieren auch bei ihren Festen, und ihre Musik ist, selbst für Menschen, äußerst wohlklingend – eine sehr verwunderliche Tatsache, gelten Echsen doch für gewöhnlich als sehr unmusikalisch.

Magie: Unter den Sirdak werden genauso viele magisch begabte Jungen geboren wie unter den anderen Rassen auch, doch gibt es hier keine magische Tradition, die diese Fähigkeiten ausbilden und ausbauen könnte, da die Glaubenswelt der Sirdak dazu geführt hat, dass sich nie ein Schamanentum bilden konnte.

Die seltsamen Fähigkeiten die so mach einer von ihnen an den Tag legt, werden von den Waldechsen also als Geschenk des Weltgeistes angesehen, als Gabe der Ahnen, nicht jedoch als magische Fähigkeiten.

Tracht und Bewaffnung: Waldechsen nutzen das, was ihnen der Wald gibt: geschnitzte Stöcke, um lästige Tiere auf Distanz zu halten, Knochenspitzen für die Speere zur Jagd, Fangnetze aus Pflanzenfasern, Schmuck aus Federn, Kochen, Steinen und getrockneten Früchten, Material für die Behausungen aus Lianen und Blättern sowie Behälter aus Tonerde. Kleidung kennen und tragen die Waldechsen nicht, ihr Schuppenkleid schützt sie genug, und Kleidung würde nur behindern.

Handwerkskunst: Die Sirdak kennen kein Metall und verwenden kaum Feuer; alles, was sie produzieren, stammt aus dem Wald und wird mit der Kraft ihrer Hände bearbeitet. Ihre Gebrauchsgegenstände sind dementsprechend einfach und wenig kunstvoll. Doch mehr als Waffen zum Jagen, Musikinstrumente zum Feiern und Seile für ihre Wohnnester brauchen sie auch nicht.

Erwähnenswert sind nur ihre Farben, die sie für ihre Baumbilder benötigen, denn diese sind von in ganz Rakshazar unübertroffener Intensität, Vielfalt und Haltbarkeit.



Darstellung: Ein Sirdak, der seine Sippe und damit den schützenden Wald verlassen hat, muss besonders neugierig oder mutig sein, am besten jedoch beides. Er tritt in eine ihm völlig unbekannte Welt, in der er nur mit guten Freunden bestehen kann- optimale Voraussetzungen also für eine Heldenkarriere. Dennoch wird er selbst langjährigen Freunden immer wieder ein Rätsel sein, sei es, weil er ihnen zur Begrüßung die Zunge ins Gesicht streckt, sei es, weil er, ohne zu fragen, vom Teller des Nachbarn mit isst, Äpfel vom Händler nimmt, ohne zu bezahlen, oder weil er gar einem guten Freund seine abgeworfene Schuppenhaut anbietet.

Sprache: Unter allen Waldechsen ist das Ssdag verbreitet, eine Sprache deren Laute eher wie Schnurren einer Katze oder das Zischeln einer Schlange klingen. Erzeugt werden diese Laute auf Grund fehlender Lippen hauptsächlich von den Stimmbändern und dem Kehlkopf, deshalb können Waldechsen auch mit geschlossenem Mund sprechen.

Sirdak über:

Nagah: „Mächtige Zauberschlangen, die uns Schutz versprochen und unseren Brüder stattdessen zu ihren Dienern machten, ohne dass diese es merkten.“

Sanskitarenen: „Sie haben nicht verstanden, dass sie ein Teil der Natur sind, vor der sie sich so fürchten und die sie so bekämpfen.“

Ipexco: „Warum glauben sie, der Weltgeist würde sterben? Sehen sie denn nicht, wie alles wächst und gedeiht?“

Troll-Sklavenlager

Lita schnaufte, als sie den schweren Holzeimer mit Geröll endlich absetzen und die Schöpfkelle zur Hand nehmen konnte. Gierig trank die ausgemergelte Gestalt von dem schalem Wasser und reichte sie dann an Fegg weiter. Sie versuchte den Blick von den Speeren abzuwenden, die den Pfad säumten. Köpfe von Ungehorsamen und Flüchtlingen steckten auf jeder der rostigen Spitzen. Lita beachtete sie nicht. Lita beachtete die Schädel nie. "Bleibt es dabei?" flüsterte sie und ließ sich, immer noch außer Atem, auf einem der staubigen Felsen nieder. Lita leckte den Salzgeschmack von ihren rissigen Lippen und schloss erschöpft die Augen. "Heute Nacht ist der Zeitpunkt günstig. Der Mond ist jung, sein Licht ist schwach. Wir sollten trotzdem nicht ohne Harett gehen." Keuchend massierte die junge Frau ihre geschwollenen nackten Füße. "Er kommt nicht wieder. Er hätte längst wieder hier sein müssen. Wahrscheinlich wurde er entdeckt oder verpöf. Ich habe Angst, Fegg." Der große Sklave blickte sich vorsichtig um, bevor er sich neben Lita setzte und einen Arm um ihre Schultern legte. "Angst vor der Freiheit? Was haben wir schon zu verlieren? Warte auf das Zeichen das ich dir geben werde und dann kriegst du in die Öffnung. Oben angekommen rennst du so schnell du kannst in Richtung Sonnenaufgang und bleibst nicht eher stehen bis du auf 12 Steinwürfe vom Lager entfernt bist. Dort wartest du bis

zum Morgen auf mich. Sollte ich nicht kommen, dann suche allein dein Glück. Sage dem Propheten das sein Diener Fegg nicht kommen wird." Fegg erhob sich und wuchtete den schweren Eimer mühsam auf seine Schulter. "Geh jetzt, bevor jemand neugierig wird wo du bleibst." Lita rappelte sich auf und lief ohne ein weiteres Wort zu den anderen zurück.

"Rondra mit dir, meine Schwester in Ketten. Möge dir ein besseres Schicksal beschieden sein als deinem Bruder Gorgen." Als der Abend kam packte der Hüne seine Habe und schlich zum Ausgang des Talkessels. Das Feuer brannte nur noch schwach und so konnte er sich unbemerkt von einem Schatten zum nächsten stehlen bis er den baufälligen Palisadenwall erreichte. Er formte die Hände zu einem Kegel und stieß den leisen Ruf des Nebelkäuzchens aus, bevor er sich unter dem Tor hindurchzwängte. "Wen haben wir denn da?" rief eine wohlvertraute Stimme und Fegg fuhr der Schreck in die müden Knochen. "Da will doch nicht einer stiften gehen?" Der bullige Aufseher hatte sich mit seinen Schindern in einem Halbkreis vor dem Tor positioniert und wiegte seine stachelbewehrte Keule in beiden Händen. "Da hat sich wohl einer eine extra Ration feinsten Gurjus verdient, meint ihr nicht auch Jungs?" Mit Entsetzen registrierte er die schlanke Gestalt Litas, die beschämt zu Boden blickend hinter den lachenden Männern stand. "Geh nun zurück ins Lager, Sklavenhure und hole dir deinen Lohn beim Proviantmeister ab." Lita wagte es nicht den sich nun erhebenden Fegg in die Augen zu blicken und ging schlurfend an ihm vorbei. "Tut mir Leid", sagte sie leise "Sie haben meinen Bruder." Fegg versuchte ihren Blick einzufangen und schrie sie an: "Dein Bruder ist tot, du verräterische Schlampe! Mögen die Götter dich strafen! Dich und deine ganze Sippe!" Da ging die Sklavin und ließ die Männer alleine. Herausfordernd blickte er die Schinder an. "Ihr könnt mich töten, doch es werden andere kommen. Und dann werdet ihr für eure Schandtaten zur Rechenschaft gezogen, bei Rondra!" In der Ferne gab es ein Wetterleuchten und legte für einen kurzen Augenblick ein geisterhaftes Licht auf die Züge des pervers grinsenden Aufsehers. "Lass sie kommen!" grölte er und holte zum Schlag aus. Als die Sonne aufging steckte ein weiterer Schädel am Wegrand des Minenpfades.

Lita beachtete ihn nicht. Lita beachtete die Schädel nie

In abgeschiedenen Tälern, zwischen deren berghohen Klippen es keinen Ausweg gibt, leben viele Menschen, Orks, Zwerge und Echsen als Sklaven und müssen Trollen Erz aus den für sie zum Teil viel zu schmalen Spalten holen. Sie werden dabei selbstorganisiert der Arbeit überlassen, schauen die Trolle doch oft nur wöchentlich vorbei, um sich ihr Erz abzuholen. Manche Sklaven sind sogar so treu, dass sie mit schwer beschützten Konvois das Erz zum Troll bringen. Dennoch gibt es kein Entkommen: Selbst wer einem Troll entkommt, läuft bald einem anderen in die Arme oder geht an der grausamen Wildnis zugrunde...

Lebensraum: Die Sklaven dürfen kleine Täler ohne nennenswerte Nahrungsquellen in der Nähe bewohnen; alle Monster hält der Troll von ihnen fern – aber auch viel jagdbares Wild. Hier in den kargen, heißen Klüften der oberen Berge dürfen sie vor sich hin vegetieren.

Lebensweise: Meist haben die Bewohner recht gut ausgebaute Wohnstätten, gefertigt von kundiger Trollhand, und auch Essen, Werkzeug und manchmal sogar Wasser beziehen sie, genau wie Schutz, vom Troll.

Weltsicht und Glaube: Götter werden allgemein nicht verehrt. Der Troll zeigt den Sklaven, dass es ihr Schicksal aufgrund früherer Verfehlungen ist, sich ihm zu fügen, wobei viele das nicht wirklich glauben. Sie sind eher schwach im Glauben, so dass sie sich von charismatischen Sektenführern jederzeit abwerben lassen würden, und so entstehen auch die meisten Aufstände, freien Lager und Anhänger Myrokars. Nichtsdestotrotz braucht es einige Überzeugungskraft, sie zu bekehren, denn die Angst vor den Trollen wiegt oft schwerer als warme Worte.

Magie: In den Sklavenlagern werden magiebegabte Wesen von den Trollen aussortiert und fortgebracht, um ihre Ausbildung bei einem Gnarra-Knock zu absolvieren und anschließend magischer Sklave zu sein oder, sollte das Wesen bereits eine Tradition erlernt haben, geopfert zu werden. Magische Sklaven gelten als Unglücksbringer (was sie oft auch sind), weshalb sie auch bei ihren Mitsklaven oft schlecht angesehen sind.

Tracht und Bewaffnung: Den Sklaven ist das Tragen von Waffen verboten, und Rüstungen bekommen sie erst gar nicht. Das heißt aber nicht, dass sich nicht eine blühende Improvisationskultur entwickeln konnte. Gefundenes Vulkanglas kann zu tödlich scharfen Einwegmessern geschlagen werden, Fesselseile aus manchen Geflechten in den Höhlen sind sehr beliebt, und eine der gefährlichsten Waffen ist die „Seilklinge“, ein einfaches Vulkanglasprojektil an einem kurzen Seil, das gefährlich gewirbelt werden kann und oft kampfscheidend wirkt.

Rüstungen kennen nur die wenigsten Sklaven. Sie kleiden zumeist sich in Felle, die ihnen der Troll bringt oder stellen sich selbst ihre Dinge aus vorhandenen Materialien her: Geflechte, Felle, Leder. Da es allerdings ziemlich warm ist, tragen die meisten Sklaven nur wenig am Körper.

Handwerkskunst: Hier lebt man von dem, was der Troll einem gibt. Oft sind dies Werkzeuge der späten Steinzeit, welche die Sklaven teils selbst herstellen können, teils aber auch Dinge aus Bronze, von deren Herstellung sie keinen blassen Schimmer haben.

Sitten und Bräuche: Da sie sich selbst organisieren dürfen, haben sie, ähnlich wie die freien Lager, eine Gemeinschaft aufgebaut, in der die Stärkeren über die Schwächeren herrschen. Da die Trolle aber darauf achten, dass ihre Sklaven sich nicht gegenseitig umbringen, bestehen Strafen und Entscheidungen häufig aus Entstellungen.

Darstellung: Sklaven sind ein hartes, kurzes Leben gewöhnt und fürchten Trolle wie nichts anderes – denn sie haben bisher fast ausschließlich ihren Zorn zu spüren bekommen.

Helden aus einem Sklavenlager sind entweder Visionäre mit Träumen von Freiheit und Glück oder Opportunisten, die das Beste aus ihrem Leben machen wollen. Sie leben mehr für den Augenblick als alle anderen und haben einen, auf Trolle bezogen, großen Aberglauben.

Was denken die Sklavenlager über...

Riesen: „Die Trolle schützen uns vor ihnen – und das ist gut so!“

Trolle: „Sie sind unsere Herren und sorgen gut für uns...“

Slachkaren: „Manchmal bringen die Trolle Neulinge aus ihren Stämmen zu uns – dann bringen wir ihnen bei, wie sie ihren neuen Herren zu dienen haben. Sie passen sich erstaunlich gut an.“

Sanskitare: „Diese seltsamen Menschen fluchen in einer merkwürdigen Zunge – sie sind viel zu jähzornig, und das ist nicht gut für sie.“

Yetis: „Die Trolle sagen, ihre Brüder leben oben auf den eisigen Spitzen der Berge. Es ist verbotenes Land, nur manchmal gehen manche von uns mit den Trollen dorthin – doch unsere Leute kehren nie zurück.“

Brokthar: „Krieger die versuchen, die Trolle zu töten. Wir beschützen die Trolle gegen sie mit aller Macht!“

Slachkaren

Der ehemals größte Stamm der Menschen des Nordens soll einst Drachen gefolgt sein und große Macht errungen haben – bis in einem ungeklärten Ereignis, wahrscheinlich einem Krieg, der Stamm vernichtet wurde und zersplitterte.

Lebensraum: Die Nachfahren der Slachkaren leben in gesamten nordwestlichen Rakshazar in allen Gebieten.

Lebensweise: Oft leben die Slachkaren als Stamm, selten sind sie Einzelgänger. Ein Stamm ist oft hierarchisch geordnet und lebt sehr räuberisch. Das Leben als Mann beginnt mit dem ersten erlegten Tier oder einer anderen großen Tat, das Leben als Frau mit der Erschaffung und rituellen Übergabe eines bestimmten „Symbols“. Der Besitzer dieses Symbols ist auch Besitzer dieser Frau, die Geschlechter sind von den Aufgabenbereichen her strikt getrennt. Kinder werden vor dem Erwachsenenalter nur selten dem Stamm entzogen und gezwungen, die Lebensweise eines Zauberers anzunehmen. Ein Slachkare lebt oft ein sehr chaotisches Leben von einem Tag in den anderen und nimmt sich, was er kriegen kann. Da seine Umgebung meist voller Bodenschätze ist, geht er sehr verschwenderisch mit solchen Dingen um. Oft sind Slachkaren ziemlich hinterhältig. Ihr Leben endet oft unruhlich als Opfer eines Kampfes (mit einem Troll) oder einer Naturgewalt (eines Riesen oder Drachen).

Weltsicht und Glaube: Das Leben der Slachkaren ist geprägt von Drachen, oft auch von großen Echsen. Sie leben in Angst, denn sie verstehen diese Kreaturen nicht und haben wegen der Feueraffinität von Drachen selbst eine Affinität zum Wasser entwickelt. Ihre Erlösung ist der Tod in den tiefsten Tiefen des Ozeanes oder eines großen Sees. Dort kann ihrem Geist nichts Schreckliches durch Drachen widerfahren.

Magie: Die Magier der Slachkaren teilen sich in zwei große Gruppen auf: Hexen, deren Zauber schreckliche Todesarten mit sich bringen (Ersticken, schlagartiges Austrocknen) und deren Macht tote Körper nach dem Leben befehligen kann, und Giftzauberer, die Macht über Chimären haben, teilweise selbst solche erschaffen können (das Schrecklichste, was bisher gesehen worden ist, sind gar Daimonoide, auch wenn kein Slachkare diesen Begriff kennt) und deren normale Zauber den Wahnsinn bringen. Manchmal aber wenden sie ihre stärksten Zauber gegen sich selbst, um sich prophetische Kräfte zu verschaffen. Es heißt, sie könnten Fallen so präparieren, dass sie die Seele des Gefangenen kontrollieren können.

Der Rat der Magier ist wichtig, jedoch nirgends gerne gesehen, weshalb diese meist Einzelgänger sind, die ihr Wissen von einem Drachengeist, einem anderen Zauberer oder einem Dämon erhalten. Für diese Macht haben sie oft ihre Seele geopfert, und auf ihrem Weg zu mehr Macht sind sie bereit, noch wesentlich mehr zu opfern...

Tracht und Bewaffnung: Der typische Slachkare trägt entweder Felle, hüllt sich in verkrustete Schlammreste oder trägt gar nichts. Nackte Slachkaren bemalen ihre Körper oft mit bunten Farben, die oft einem bestimmten „magischen“ Muster folgen und manchmal auch profanen Mittelungscharakter (für Kundige) haben. Aber sie sind auch Meister der Tarnung und können ihre Körper geschickt vor zufälligen Beobachtern verbergen – gerade auf ihrem eigenen Gebiet, sei dies nun der Wald, eine Steppe, Wüste oder ein Sumpf, sind sie hart zu schlagende Gegner. Ihre Überfälle erfolgen fast immer aus einem guten Hinterhalt. Erbeutete Waffen und Rüstungen sind selten, aber durchaus vorhanden und in diesem Fall stets Statussymbole der Mächtigen.

Handwerkskunst: Aus der klassischen Steinzeit bereits entkrochen, befinden sich viele Stämme auf dem Wissensstand der späten Steinzeit – einige wenige aber kennen Geheimnisse, die anderen verborgen sind und stellen Dinge auch aus Bronze her.

Sitten und Gebräuche: Slachkaren haben eine sehr chaotische Kultur, wobei sich die einzelnen Stämme oft gravierend unterscheiden. Allen aber ist gemein, dass sie eine besondere Vorliebe für Insekten als Delikatesse haben und dass sie eher heimlich als offen vorgehen. Sie sind verschlagen und schön, biedern sich oft an, um dann hinterrücks zu meucheln. Ihre Krieger sind stets nur „Henker“ und schrecken vor keinem Mittel zurück, sich den Sieg einfach zu machen. Oft greifen

sie auf natürliche (Insekten-)Gifte zurück.

Darstellung: Ein Slachkare ist schnell ein guter Freund – und schnell weg, wenn es Ärger gibt, obwohl er durchaus ein guter Kämpfer sein kann. Es erfordert besondere Ereignisse, dass ein Slachkare eine Gruppe als wirklichen „Freund“ begreift, für den er alles tun würde. Besitz ist ihm nicht wichtig – er gibt gerne Edelsteine, Gold und Frauen von sich, auch für kurzfristige Annehmlichkeiten, denn die wenigsten Slachkaren denken daran, was am nächsten Morgen ist.

Namen der Slachkaren:

Männer: Dirrdrokk, Kronk, Zrank, Brerrkrorr, Urrbak – alle Männer haben zumindest ein R und ein K in ihrem Namen, gerne auch mehrfach. Hochentwickelte Slachkaren geben sich schönere Namen, indem sie das K durch ein weiches CH ersetzen und den Namen allgemein weicher gestalten.

Frauen: Sirinu, Aibaru, Ionu, Parinu, Liellu, Qaniu – weibliche Namen enden stets auf u und lassen sich fließend, beinahe singend sprechen. Slachkarenfrauen sind sich durchaus ihrer Schönheit bewusst und spiegeln dies auch in ihren Namen wider.

Was denken die Slachkaren über...

Trolle: „Böse große Männer, hässlich wie die Nacht, und kommen, uns zu rauben. Wenn sie doch nur Frauen rauben würden!“

Riesen: „Laufe, wenn du sie siehst; verberge dich, so gut du kannst!“

Orks: „Große Kämpfer, Albtraumwesen. Verhandle nur, wenn du gut bist.“

Weißer Ork: „Henker der Drachen! Tötet sie schnell!“

Vaesten: „Feuchte Menschen aus dem Wasser! Lasst sie nicht an die Seelen unserer Toten!“

Brokthar: „Sie lieben unsere Frauen und zerschlagen unsere Männer! Sind sie gut oder böse?“

Kulturvariante: Zerschnittene

Die Zerschnittenen sind Gezeichnete – sie alle haben immer wieder Gedächtnislücken, die teilweise ganze Wochen umfassen, und nach ihrer ersten Gedächtnislücke sind sie von herausragend makelloser Haut und edler Statur. Auch vermögen sie alle nach dieser ersten Lücke (der „ersten Weihe“, wie sie sagen) schwache Zauber (auch mit ihrem Blut) zu wirken und müssen sich in Höhlen zurückziehen, denn sie vertragen das Licht der Sonne nur noch unter Schmerzen. Sie fühlen sich in ihrer Seele zerschnitten, zersplittert und kleiden sich entweder gar nicht mehr oder nur in sehr offene, zerschnittene Gewänder, die sie eindeutig kennzeichnen. Andere Slachkaren halten sich von diesen unheimlichen Wesen fern, denen allerlei schreckliche Taten zugesprochen werden.



In der Tat sind Zerschnittene hochintelligent und bevorzugen klare Strukturen, auch in ihrer Organisation. Viele Zerschnittene sind der Überzeugung, dass ein Drache ihnen das Gedächtnis genommen hat und widmen sich in ihrer „wachen“ Zeit dem Bekämpfen derselben. In ihrer „träumenden Zeit“ aber haben sie keine Kontrolle über ihre Motivationen und vergessen anschließend stets, was sie getan haben. Manchmal legt sich das, wenn sie sich weit genug von anderen Zerschnittenen entfernen, was manche von ihnen zu Abenteurern macht.

Targach, Artachkão

Die Artachkão sind wohl der urtümlichste Stamm im Targach. Noch vor der Gründung des Targach-Bundes erkämpften sie sich ihr Territorium und verteidigen es auch heute noch verbissen. Selten kommt es zum Kontakt mit den restlichen Orkstämmen,

Lebensraum: Das Artachplateau und die angrenzenden Gebiete werden von den Artachkão durchzogen, wobei mancher Plündertrupp auch bis ins nördliche Teruldan vorstößt.

Lebensweise: Im roten Sandsteinlabyrinth des Artachplateaus sind Beweglichkeit und Kampfkraft von höchster Bedeutung. Die Kheshiks der Artach-Brachtão sind daher meist klein und werden so auch recht direkt durch den Häuptling kontrolliert. Die Artach-Brachtão kennen weder Kasten noch Khezwesen, man unterscheidet neben dem Häuptling lediglich zwischen Mann (Jäger/Krieger) und Frau (Sammler/Träger). Ein weiterer Unterschied zu den Orks des Targach ist, dass sie keine Pferdeherden besitzen. Zu Fuß begleiten sie ihre kleinen Ziegenherden, und die Späher der Artachkão gehören wohl zu den ausdauerndsten Läufern Rakshazars. Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass die Artachkão nichts von Tierzucht verstehen, das Gegenteil ist der Fall: sie sind berühmt-berüchtigt für ihre Bestienmeister, die nicht nur Boworwölfe bändigen und Raubtiere bannen, sondern es auch verstehen, mit den wilden Faunen des Artach zu verhandeln.

Weltsicht und Glaube: Die Artachkão sehen sich als RashRaghs auserwähltes Volk. Ihnen steht es an, im Hier und Jetzt zu herrschen, was die Erlangung der Kontrolle über Tiere und Geister praktisch zu einer spirituellen Aufgabe macht. Die anderen Kulturschaffenden, bisweilen auch ihre orkischen Verwandten, sehen sie etwa auf der gleichen Ebene mit den Geistern: Sie können mächtig und gefährlich sein, möglicherweise gar den Respekt der Artachkão abverlangen – letztendlich sind sie aber keine rechtmäßigen Bewohner des Diesseits und somit überwindbar. Ihr Pantheon kennt neben RashRagh und Taugrach auch RashTar, die Viehmutter, und Kamrugh, den Bestienmeister. Im Zentrum steht dabei die Verehrung des Götterpaares RashTar und RashRagh, der Erschaffer und Erhalter des Diesseits.

Magie: Artachkão verfügen selten über einen mit umherzie-

henden Kheshikschamanen, vielmehr fristen Artachkãoschamanen ein Eremitendasein, und auf ihren Wanderschaften werden sie höchstens von ein bis zwei Schülern begleitet. Selten kommt es zu persönlichem Kontakt zwischen ihnen und dem Kheshik, sieht man von besonderen Anlässen wie dem jährlichen Feuertanz ab. Einem wandernden Taugrachpriester wird allerdings von den Kheshiks Gastrecht eingeräumt, genauso wie regelmäßige Opfergaben ältere, des Wanderns müde Schamanen versorgen. Als eher traditionell geprägte Pfadmagier konzentrieren sie sich vor allem auf die Beherrschung der Wesen der Anderwelt, wozu für die Artachkão auch fremde Kulturschaffende gehören.

Tracht und Bewaffnung: Der Urgrek, ein Lederhelm, der bis auf die Augenpartie Kopf und Nacken umschließt, ist unverzichtbares Standessymbol der Kriegerkaste. Er wird Kheshikfremden gegenüber nicht abgenommen. Ansonsten sind Artachkão-Krieger in einfache Fellmäntel gekleidet und meist nur anhand ihrer Waffen und Werkzeuge zu unterscheiden. Hornbögen sind die Hauptwaffe eines jeden Kriegers, während der traditionelle Reiterhammer einem arbachartigen Säbel gewichen ist. Auf ihren Raubzügen verwenden die Artachkão oft an Oberkörpergürtungen befestigte Rückenstandarten, die das Erkennen der Kheshikzugehörigkeit im Kampf gewährleisten soll bzw. verbündete Kheshiks auf große Distanzen leichter erkennen lässt. Anzumerken sei noch, dass die Artachkão oft Gebrauch von Wurfscblingen machen, mit denen sie nicht nur Vieh einzufangen wissen.

Handwerkskunst: Die Artachkão haben nur eine rudimentäre Handwerkskaste. Die meisten Kheshiks sind auf dem Stand der hochentwickelten Steinzeit, wobei auch bei den Artachkão die Lederverarbeitung relativ hoch entwickelt ist. Es ist selbst den Orks des Targach ein Rätsel, woher die Boworwolfsreiter der Artachkão neuerdings ihre erschreckend scharfen Säbel her haben – man munkelt von Bündnissen mit boshaften Geistern...

Sitten und Bräuche: Viele Riten, die im übrigen Targachbund einen Schamanen erfordern, existieren bei den Artachkão schlicht und ergreifend nicht. So ist zum Beispiel der Initiationsritus der Orklinge ins Kheshik vergleichsweise simpel: Artachkão werden Teil des Kheshik allein durch die Tatsache, dass sie nicht sterben oder zurückbleiben. Fremden gegenüber ist man äußerst misstrauisch und versucht stets, sich ihnen aus einer überlegenen Position zu nähern. Die Artachkão haben ein Lippenbekenntnis zum Tabu von Khur-KezKão abgelegt, was sie allerdings nicht daran hindert, ihr „Recht“ wahrzunehmen eine Karawane zu überfallen, um Zoll zu verlangen. Wenn die Karawane sich dem dann widersetzen will...

Darstellung: Bei einem Artachkão kann durchaus das Selbstbewusstsein des „erwählten Volkes“ durchscheinen, schließlich sehen sie die anderen Rassen und Völker als ihre zukünftigen Diener. Begehen sie dabei aber nicht den Fehler, pure Arroganz zur Schau stellen.



Aus der Sicht der Artachkão handelt sich bei allen Nicht-Orks oder Nicht-Artachkão um so etwas wie Geister – Respekt kann also manchmal durchaus angebracht sein, solange Sie im Hinterkopf behalten, dass Ihr Gegenüber gewissermaßen nicht ins Diesseits gehört

Was denken die Artachkão über...

Donari: „Ein Schandfleck in RashRaghs Diesseits.“

Amhasim: „Diesen Waffen-Geistern bring geschnürte, lebende Geiseln als Opfer, lege sie in den Bannkreis und warte abseits. Es soll dein Schaden nicht sein!“

Brachtão: „Die Ork-Geister verstehen es gut, dich zu hintergehen. Sie sind missgünstig und rachsüchtig.“

Sanskitarenen: „Die Wüsten-Geister verbergen vor uns Schätze in Ledersäcken und binden sie an Tiere. Sie erwarten ein Kräfteressen, bevor du dir die Schätze nehmen kannst.“

Angurianer: „Geflohene Diener der Waffengeister. Das beste lebende Opfer, das du den Waffengeistern bringen kannst!“

Ipexco: „Dem Federhaut-Volk ist der dampfende Süden von RashRagh bestimmt; so heißt es doch!“

Irrogoliten: „Als Kinder RashTars hüten die Erdgeister das Geisterblut der Roten.“

Targach, Brachtão

Die Brachtão leben schon Jahrhunderten in Nachbarschaft zu den Sanskitaren Teruldans. Sie gelten als weniger kriegstreiberisch und werden innerhalb des Targachbundes bisweilen als „Weiberstamm“ tituiert – ein Umstand, der immer wieder zu Blutvergießen führt. Es stimmt zwar, dass die Brachtão ihre Reihen bisweilen mit Frauen aufstocken, deshalb sollte man sie allerdings nicht unterschätzen: Vor allem ihre Kriegskheshiks stellen imposante Einzelkämpfer, und die Neigung der Brachtão-Frauen zur Einlingsgeburt ist weithin bekannt.

Lebensraum: Die Flussniederungen des Artachi und der östliche Teil der inneren Targachi mit der Zeltstadt KhurKezKão. Im Süden entlang der Seidenstraße bis hin zum Einflussgebiet der Teruldaner.

Lebensweise: Die Brachtão leben nur noch vereinzelt von der Jagd. Sie sind größtenteils Hirten und betreiben primitive Tierzucht. Einige Lagerstätten der Brachtão sind befestigt, und es werden bisweilen Sklaven zum Anbau des Viehfutters gehalten. Die Nähe zur Seidenstraße macht den Handel zu einer Quelle von Macht und Einfluss. Dies hat zur Folge, dass wichtige Khez sich weniger auf eine starke Kriegerkaste stützen als auf die Präsenz von fähigen Drasdech, die bei den Brachtão auch Händler sind.

Weltsicht und Glaube: Neben RashRagh und Taugrach verehrt man vor allem den Feuergeist Zochgash. Neben der Schmiedekunst werden ihm auch der Handel und das Tabu von KhurKezKão zugeschrieben. Wie beim orkischen Animismus üblich unterscheiden sie nicht zwischen Göttern, Geistern und Dämonen – lediglich zwischen starken, schwachen, verbündeten und feindlichen Geistern. Wie gegenüber allen Vernunftbegabten versucht man, auch die Geister entweder zu ignorieren, zu besiegen oder mit Bestechung zu Verbündeten zu machen.

Magie: Auch bei den Brachtão stellen die Taugrachschamanen den Löwenanteil der Magiebegabten. Ihre Riten und Techniken allerdings sind allseits durchdrungen von Blutopfern und einer seltsamen Runenmagie. Zudem waren es sie, die das Geheimnis der sprechenden Knochen entdeckten und dem Schwarzen Zelt in KhurKezKão zugänglich machten. Obwohl Blut und Knochen an sich nichts Anstößiges in den Augen anderer Schamanen ist, ahnen einige, dass viele Taugrach der Brachtão nicht mehr Taugrach dienen.

Tracht und Bewaffnung: Die Bewaffnung der Brachtão ist recht vielfältig, basiert jedoch größtenteils auf den Waffen des Fußvolkes, da die Brachtão Pferdeherden keinen großen Wert beimessen. Neben Hackbärten und zweihändigen Kriegshämmern finden sich bei den Brachtão auch teruldanische Sturmsensen und andere Waffen sanskitarischer Herkunft. Meist beschränkt sich der Brachtão-Krieger auf einen Lendenschurz, einen Lederhelm und eine Kreuzgürtung am Oberleib, die neben der Funktion als Waffenhalterung bisweilen auch eine metallene Brustplatte aufweist. Die Schmiede der Brachtão gehören zu den besten des Targach, und in der Gegend um KhurKezKão sind einige in das Geheimnis des Stahls eingeweiht. Stolz Hadorak und Okwach, die an menschlichen Kleidern Gefallen gefunden haben, sind eher eine regionale Kuriosität in der Nähe von Teruldan.

Handwerkskunst: Die Brachtão sind veritable Schmiede mit einem breitgefächerten Schatz an metallurgischen Kenntnissen und handwerklichen Techniken der Eisenzeit. Ihre Metallerzeugnisse sind solide und praktisch – Zangen, Hämmer, Hacken und ähnliche Werkzeuge aus den Brachtão-Schmieden sind gefragte Handelsgüter. Die Drasdech der Brachtão sind dafür bekannt, dass sie fremde Handwerkstechniken und Werkstückkonzepte recht schnell zu übernehmen wissen. Gerüchten zufolge haben es einige Drasdech der Brachtão sogar geschafft, Spezialisten der Stahlherstellung in ihre Gewalt zu bekommen

Sitten und Bräuche: Der Schutz der Brachtãolager wird vor allem durch Kriegskheshiks gewährleistet. Deren Mitglieder gehören beinahe allesamt der Kriegerkaste an, und ohne eigene Viehherden sind sie auf Jagd und Raub angewiesen. Mangels Orkfrauen rekrutieren die Kriegskheshiks ihren Nachwuchs aus den regulären Brachtãolagern, die ihre Söhne praktisch als Tribut entrichten. Kriegskheshiks bilden eine Art Parallelkultur, haben sie doch eigene Initiationsriten und

Idole. Mit dem Mythenzyklus Rach Ruchtai bilden sie ein Gegengewicht zum Taugrachkult und stellen so wohl die einzigen Eingeweihten abseits der Taugrachpriesterschaft.

Eine verbreitete Sitte der traditionelleren Sippen ist die Kämpferklausur. Männliche Orklinge begeben sich für ein bis zwei Jahre in eine rituelle Gefangenschaft, aus der sie nur kurzfristig zu Kulttänzen entlassen werden. Mit einer speziellen Kräutermast baut der Orkling Körpermasse auf, während mentale und physische Resistenz durch die Isolation und Selbstkasteiung gestärkt werden.

Darstellung: Einige Drasdech können durchaus mehr Einfluss haben als so mancher Khurkach und dementsprechend auch selbstbewusster auftreten. Tendenziell kennen sie die Gebräuche der Menschen besser als die Orks der äußeren Targachi. Was sie von diesen halten, kommt natürlich ganz darauf an, ob Sie einen erfahrenen Unterhändler aus KhurKezKão,

einen Karawanenspäher oder den Krieger eines fanatischen Kriegskhez spielen. Stellen Sie bisweilen erschreckend fremdartige Moralvorstellungen zur Schau: Bieten Sie dem Vater eines Erschlagenen ein Schwein zur Wiedergutmachung an, Gefangenschaft ist für Sie nicht unbedingt eine Bestrafung usw.

Was denken die Brachtão über...

Urgashkão: „Zu fern, um uns zu kontrollieren, zu stark, um sie zu ignorieren.“

Artachkão: „Unruhestiftende Ziegenhirten, die ihre Weiber den Bocksmannen ausleihen.“

Targach: „Ein Bündnis zum Erhalt des Zogash-Tabus von KhurKezKão.“

Sanskitarenen: „Krueg? Ah, du meinst die Terg-Uldani. Ziemliche Schwächlinge. Wie kommen die nur an soviel Reichtum?“

Brokthar: „Dem Volk der Einlinge werden wir auch die letzten Geheimnisse der Esse entreißen.“

Targach, Jiktachkão

Der Stamm der Jiktachkão fällt nicht nur durch seine größtenteils menschlichen Khez aus dem Bild, das man sich gemeinhin vom Targach macht. Auch wenn sie sich kör-

perlich und bezüglich ihrer Lebensweise gewaltig von den übrigen Stämmen des Targach unterscheiden, gehören sie doch zu den Mitbegründern des Bundes. Hervorgegangen sind sie aus den südlichen Stämmen der Jikten, mit denen sie jedoch nur noch wenig Kontakt haben – bei den Jikten hält sich hartnäckig die Legende, ihre einstigen Stammesbrüder seien von Ahnengeistern der Orks besessen...

Lebensraum: Von den Firnwäldern des Olkaigebirges bis in die südöstlichen Ausläufer der Mammutsteppe, meist nahe Flüssen und Wäldern.

Lebensweise: Die Jiktachkão leben hauptsächlich von Jagd und Fischfang. Sie sind nahwandernd nomadisch, ihre Jagdgründe liegen also nicht weit voneinander entfernt. Sie besitzen keine Viehherden und legen kaum Wert auf Reittiere, was wohl vor allem durch die Präsenz verschiedenster Raubtiere, mit denen sich die Jiktachkão die Region teilen müssen, zurückzuführen ist.

Weltsicht und Glaube: Von den orkischen Göttern wird RashRagh und Kamrugh die weitaus höchste Verehrung zu Teil, sind doch Überlebenskampf und die Jagd Hauptaspekte des Lebens. Verehrt werden sie überwiegend durch den allgegenwärtigen Trophäenkult, hinter welchem selbst die Rituale des Taugrachpriesters in den Hintergrund treten. Dahinter stecken zum einen die Auffassung, dass man Macht nur durch seine eigenen Taten erlangt und zum anderen der Glaube, dass die Geister besieger Gegner dem Sieger Respekt schulden und ihn deshalb unterstützen. In einigen Khez ist es üblich, das sich ein junger Krieger erst einmal seine „Hauer verdienen“ muss, um anerkannt zu werden.

Magie: Wenige Taugrachpriester der Jiktachkão verfügen über tatsächliche magische Macht. Die wenigen jedoch mit wahrer Macht vereinen die alten Geheimnissen der Jikten mit dem Wissen der orkischen Taugrachi: Grimme Geisterfürsten und mächtige Chaostänzer entspringen dieser Kombination, bereit, den Göttern selbst die Stirn zu bieten.

Tracht und Bewaffnung: Trotz des zeitweise eisigen Klimas der nördlichen Steppen ziehen es die Jiktachkão meist vor, soviel Haut wie möglich zu zeigen. Dies mag daran liegen dass viele ihrer Trophäen in Form von Körperschmuck getragen

werden und so ein Fellumhang den Respekt des Gegenübers schmälern könnte. Vor allem in den südlichen Kriegskheshik



ist es Brauch, orkische Kieferknochen zu tragen oder sich Orkhauer durch die Unterlippe zu stechen, um damit dem Ideal der Stärke – den Orks – etwas ähnlicher zu werden.

Handwerkskunst: Hochentwickelte Steinzeit. Ihre Kunstfertigkeit zeigt sich vor allem im Körperschmuck sowie – mehr oder weniger überraschend – in der Heilkunde. Die Zahnreißer und Feldscher der Jiktachkão wissen nicht nur, wie man hübsche Hauer möglichst unbeschadet aus einem Orkkiefer entfernt, sondern auch wie man waghalsigere Eingriffe wie die Schädelöffnung oder das Fixieren von Knochen in offenen Wunden vornimmt. Damit einher geht das Wissen um fieber-senkende Kräuter und desinfizierende Mineralien, nicht aber das Wissen um Schmerzhemmer...

Sitten und Gebräuche: Die Jiktachkão leben in einem verhältnismäßig lockeren Kastensystem, in dem jeder, der sich auf einem der Raub- oder Jagdzüge besonders hervorgetan hat dazu berechtigt ist, den Häuptling zu fordern. Selbst Frauen können sich zu Kriegerinnen aufschwingen, jedoch werden sie nicht als gleichberechtigt angesehen und müssen sich stets der Führung eines männlichen Okwachs oder Häuptlings unterstellen. Nach Süden hin werden die Kheshiks der Jiktachkão immer angriffslustiger und unberechenbarer. Grund dafür ist nicht nur der stetige Überlebenskampf, sondern vor allem kriegstreiberische Khez und Kriegskheshik, die sich den orkischen Stammesbrüdern gegenüber beweisen wollen. Dabei kommt es häufig auch zu regelrechten Jagdzügen zum Erlangen der begehrtesten Trophäe dieser Jiktachkão: Orkhauer...

Darstellung: Ein Jiktachkão vermeidet es gegenüber Fremden, den Trophäenkult allzu sehr in den Vordergrund zu stellen. Dies ist zwar ein wichtiger Bestandteil seiner Glaubenswelt, definiert aber nicht sein gesamtes Dasein. Vielmehr versucht ein Jiktachkão stets nach orkischem Vorbild zu handeln und zu denken, und das Recht des Stärkeren spielt dabei eine zentrale Rolle.

Was denken die Jiktachkão über...

Brachtão: „Unsere Brüder! Wir werden ihre Hauer in Ehren halten.“

Artachkão: „Gute Jäger sagt man.“

Urgashkão: „Unsere Brüder! Seite an Seite werden wir die Städter vernichten!“

Sanskitarenen: „Schwächlinge, des RashRagh unwürdig. Feine Fingerknochen allerdings...“

Nedermannen: „Die Barbaren denken etwas sonderbar, ihre Taten allerdings sind voll Ehre.“

Brokthar: „Gute Jagdgefährten und hervorragende Trophäen!“

Kulturvariante Jikten

Die stolzen Traditionen der Jikten wurden vom einstigen Bündnis mit den Targach fast vollständig zurückgedrängt. Während im Süden anscheinend der Geist der Orks die Jikten regiert, ziehen durch die riesige Mammutsteppe immer noch einige ursprüngliche Clans des einstmals so mächtigen Jiktenstammes. Die Jikten zeichnen sich vor allem durch eine Gleichgültigkeit gegenüber den Göttern und weitestgehende Ablehnung der orkischen Riten aus (nutzen jedoch ebenso gerne Trophäen). Sie kennen und nutzen ein weites Repertoire an Tierfallen, von der Hasenschlinge bis zur Speergrube, und bedienen sich auch im Kriegsfall schlaue gelegter Hinterhalte, gehen einer offenen Konfrontation jedoch nicht per se aus dem Weg. Jikten sind von einem fatalistischen Schicksalsglauben geprägt, die Zukunft steht ihren Sehern zufolge bereits seit dem Anbeginn der Zeit fest.

Targach, Urgashkão

In den frostigen Steppen der Targachi trotzen die schwarzen Reiterhorden den Elementen und bieten Trollstämmen, Riesen und Raubbestien die Stirn. Die Urgashkão gelten nicht nur als Inbegriff der Stärke des Targachbundes, sie stellen auch die Wächtersippen des zentralen Heiligtums der Targach-Orks: des Tals der hängenden Steine. Sie lassen sich grob in traditionelle Hirtennomaden des Ostens und westliche Händlerstämme einteilen.

Lebensraum: Die Urgashkão ziehen den halbwilden Garpachherden der äußeren Targachi hinterher und wandern dabei bis zum Olkaimassiv. Die Region um das Tal der Hängenden Steine im Westen wird ebenfalls von ihnen beansprucht.

Lebensweise: Die Urgashkão stützen ihre Kheshiks (Zeltdörfer) auf die Leistung der Jäger und der Kriegerkaste, die gewissermaßen als Lehnsherrn über Jagdbeute und Fleischvieh verfügen. Die Urgashkão unterteilen sich in verschiedene Khez, clanartige Fraktionen, die innerhalb jedes Zeltdorfes anzutreffen sind. Sie sind schon von Orklingsbeinen an gute Reiter und Bogenschützen, die Jagd gilt ihnen als Schule des Krieges.

Weltsicht und Glaube: Die Geisterwelt ist für das Leben der Urgashkão von großer Bedeutung. Ein starker Heroenkult rankt sich um die Ahnherren der jeweiligen Khez, und eine tiefe Ehrenpflicht bindet die Khurkach und Okwach an ihre Blut- und Knochenschwüre. Daran schließt sich auch die Verehrung Kamrughs – Geist des Jagdglücks und des Opportunismus – an. Man erhofft sich von ihm eine Chance, durch einen großartigen Sieg Unsterblichkeit zu erlangen, um fortan als Ahnherr über das Khez zu wachen.

Die Taugrachschamanen wissen um RashTar, die Viehmutter, in deren Namen die schrecklichen M'Ogosch aus ihrem unterirdischen Schlaf getrommelt werden, sollte der Stamm die riesigen Kriegsbestien benötigen.

Magie: Die Taugrachschamanen der Urgashkão sind kompetent.



tente Kriegsmagier, die alleszerberstende Erd- und Sturmgeister beschwören. Wenig wollen sie in das Bild des weltfremden Pfadmagiers passen, stehen sie doch oft in vorderster Linie mit den Okwach und dem Häuptling, um Angst und Schrecken in die feindlichen Reihen zu tragen. Bekannt wurden ihre Fähigkeiten vor allem durch die Beherrschung der M'Ogosch (oder Behemoth, wie das Biest bei den Sanskitaren ehrfurchtsvoll genannt wird).

Tracht und Bewaffnung: Hauptwaffe der Urgashkão ist und bleibt der Hornbogen. Selbst Grishik sind damit ausgerüstet und lernen bereits früh, mit dieser mächtigen Fernwaffe umzugehen. Daneben existiert auch der Dschasruch, eine kurze Reiterlanze mit einer robusten vierkantigen Metallspitze, die bei der Jagd auf Großwild notfalls auch geschleudert werden kann. Seltener kommt bei den westlicheren Stämmen auch ein schwerer Reiterhammer zum Einsatz, da dort auch gegen Fußvolk gekämpft wird.

Respektierte Khurkach und Okwach erkennt man an dem M'reg-Cha. Dieses einzigartige Kompositrüstung basiert auf dem Leder des Aradam (Riesengürteltier), das in Streifen geschnitten und mit Hartholz verleimt wird. Die Stücke werden direkt ins Orkfell eingearbeitet und durch eine besondere Lamellenform nahtlos ineinander verzahnt. Die oft durch Spiralen und Bändermuster verzierten M'reg-Cha kommen in mehreren Varianten vor, als Armpanzer, Torsoschutz und gar als Helmersatz. Den M'reg-Chas mancher Champions wird eine geradezu magische Wirkung nachgesagt.

Weniger spektakulär, jedoch essentiell ist die Blase des Garpachtieres, in der die Urgashkão das so genannte Gorg, getrocknetes Fleischpulver, zum Aufguss bereit mit sich führen.

Handwerkskunst: Obwohl zumindest die westlichen Urgashkão über recht reiche metallische Rohstoffe verfügen, ist es mit der Schmiedekunst der Urgashkão nicht weit her. Grobschlächtige Klingen und brachiale, kantige Waffendornen stellen den Höhepunkt ihrer Bronzeverarbeitung dar. Bekannt sind die Urgashkão für ihre meisterhaften Sattler und Kürschner, sowie für ihre verlässlichen Kompositbögen. Die Urgashkão haben ein erstaunlich breites alchemistisches Repertoire an Knochenleimen, Bindemitteln, Lacken und wasserabweisenden Mitteln.

Sitten und Bräuche: Mythisches und physisches Zentrum eines Urgashkão-Zeltlagers ist der Gortrugh, ein mit groben Fratzen und Flechtbandmustern verzierter Pfahl. Hier werden Herausforderungen ausgesprochen, Feinde gerichtet und Initiationsriten abgehalten. Die Khez-Zugehörigkeit wird nicht vererbt. Die Zuordnung zum Khez wird von den Hadorach beim Initiationsritus vorgenommen. Hier kommt es zu einer Art Viehhandel, sollten sonderlich beleibte Frauen oder fähige Jungorks das Interesse mehrerer Khez wecken; das Gebot fließt dabei an den zu Initiierenden als persönlicher Besitz. Übriggebliebenen Jungorks (Frauen finden stets Interessierte) bleibt nur noch, ihr Glück bei den ausgestoßenen Yurgachgruppen zu suchen.

Darstellung: Ständige Kampfbereitschaft ist Ihnen in die Wiege gelegt. Brauchen Sie die Kraft ihres Zornes aber nicht in unnötigen Auseinandersetzungen auf; Sie haben gelernt, Ihre Ressourcen nicht zu vergeuden. Wichtige Handgriffe werden von Segensformeln begleitet, stets unkompliziert und schnell. Seien sie waghalsig und entschlossfreudig; gegenüber Schwätzern und Schwächlingen bringen Sie ihre Geringschätzung zum Ausdruck. Auf den Blutschwur eines Urgashkão-kriegers kann man sich verlassen, denn er weiß, dass ein Verrat an den Ahnherren die Unsterblichkeit kosten könnte.

Was denken die Urgashkão über...

Donari: „Gäste des Targachi“

Sanskitare: „Emporkömmlinge, die bald in ihre Schranken verwiesen werden“

Amhas: „Würdige Gegner, mögen sie den Wind bekämpfen!“ (Spott)

Brokthar: „Starke Gegner, mögen sie auf ewig kämpfen!“ (Lob)

Brachtão: „Der Weiberstamm verfault von Innen.“

Der Targach: „Wir sind das Bündnis!“

Angurianer: „Sie müssen sich ihre Würde erkämpfen; noch sind lebende Todfeinde ihr Hohn.“

Kulturvariante: Händlerkhez

Stolz verweisen die vierzehn Khez der westlichen Urgashkão darauf, dass ihre Vorväter einst die Sanskitaren aus dem Tal der Hängenden Steine vertrieben. Ihre traditionsreichen Khez, allen voran das ruhmreiche Blutaxt-Kriegskhez, kontrollieren den Handel zwischen der Zeltstadt KhurKhezKão und dem Tal der Hängenden Steine. Obwohl sie sich gern als hervorragende Krieger und exzellente Jäger sehen, liegt ihre wahre Stärke in ihrem Geschäftssinn und ihrer relativ ausgedehnten Kompromissbereitschaft.

Die Händlerkhez der Urgashkão unterscheiden sich äußerlich vor allem durch ihre Tracht, bestehend aus bronzenen Spitzhelm mit Medaillenbändern als Wangenschutz und der zu großen Teilen aus Tuch bestehenden Bekleidung. Ähnlich wie bei den weiter südlich lebenden Brachtão ist auch hier der Mythenzyklus RashRag Ruchtai überliefert, und die geachteten Kenner des Zyklus dienen bisweilen als Unterpfand bei Verträgen und leben z.B. als rituelle Geisel bei verbündeten Khesiks.

Die Tharai (Thhh'Bajj)

Einstmals lebten hunderttausende Tharai im westlichen Riesland. Ihre Steinzeitkultur konnte allerdings weder den aufstrebenden Sanskitaren noch den aggressiven Trollen der Schwe-



felklippen standhalten, so dass sie zu großen Teilen ein Sklavendasein führen. Doch noch sind nicht alle freien Sippen vom Angesicht Deres verschwunden.

Lebensraum: Die Geistersteppe bietet den letzten freien Tharai Lebensraum, man munkelt auch von einigen Sippschaften in den Öden Gestaden und in den Nebelseen.

Lebensweise: Die meisten Stämme leben hauptsächlich von der Haltung hühnergroßer Laufreptilien, der Ch'krigh (in den Sanskitarenstädten zu Tschakripp verballhornt), und gelegentlichen Jagden auf Riesenechsen. Schwarminsekten wie Heuschrecken und Termiten werden ebenfalls nicht verschmäht. Ihre nomadisierenden Stammesverbände verlegen sich manchmal auch vollständig auf Jagd und Raub, und ehemalige Sklaven schlagen sich vor allem in den Randgebieten der Geistersteppe auf diese Weise durch.

Weltsicht und Glaube: Tharai hängen einem locker dualistisch geprägten Geisterglauben an, in dem der große Sonnengeist Fff-r'ssis dem finsternen Nachtgeist und Mondschaten Fff Sfx gegenübersteht. Mächtige derische Wesen wie Tierkönige und Elementarwesen werden ebenfalls verehrt, wobei ein undurchschaubares Benennungssystem auf Grundlage des hochkomplizierten Thhchiff – einer der komplexesten Sprachen Deres – über die Verehrungswürdigkeit entscheidet. Durch das Leben in der Geistersteppe und die ständige Bedrohung von außen hat sich eine stolze Widerstandskultur herausgebildet, die noch einer Erlösgestalt harrt.

Magie: Die wenigen archaischen Tharaischamanen hüten ein altes Erbe aus dem Zeitalter der Vielbeiner, in dem die Magie noch jung war. Seltsame Riten, in denen der Klang der Schwirrhölzer eine zentrale Rolle spielt, sagen Wanderbewegungen von Herden und Heeren voraus, bannen und vertreiben Lebewesen und bauen magische Verständigung unter Stammesmitgliedern auf. Mehr aus Notwendigkeit als aus Tradition sind die Schamanen zudem kompetente Geistermänner, die den rastlosen Seelen der Geistersteppe den Weg ins Totenreich weisen. Es heißt, ein Heiligtum der Tharai beherberge freiwillig gebundene Geister, die eine Art Ahnenrat bilden.

Tracht und Bewaffnung: Tharai gehen meist unbekleidet. Körperbemalungen übernehmen die gesellschaftliche Funktion der Kleidung, so z.B. um Sippenmitgliedschaft zu zeigen oder den eigenen Status zu unterstreichen. Sonstiger Schmuck wird vor allem religiös genutzt, als Talisman oder um bestimmte Tabus zu signalisieren. Die Waffen der Tharai sind meist aus Holz, Stein und Knochen gefertigt – Metallverarbeitung ist unbekannt. Der Schwerpunkt ist auf Hieb Waffen gelegt, die auch im unkontrollierten Blutausch noch effektiv eingesetzt werden können. Verzierte Keulen und Schwanzschellen finden vor allem in rituellen Kämpfen ihren Einsatz.

Handwerkskunst: Die Tharai sind ein Volk der klassischen

Steinzeit, dessen Erzeugnisse selten kunstvoll, sondern meist primitiv und grobschlächtig wirken, da ihren schuppigen, krallenbewehrten Fingern schlicht das nötige Fingerspitzengefühl für feinere Arbeiten fehlt. Zudem ist es für einen Tharai außerordentlich schwer, kompliziertere Techniken zu erlernen oder selbst zu entwickeln. Während Handwerker anderer Völker aus zahlreichen Fehlern und Misserfolgen lernen, führen bei den aggressiven Tharai Fehlschläge oft zu unkontrollierbaren Wutausbrüchen, bei denen nicht nur ihr Werkstück, sondern auch alle, die nicht schnell genug das Weite suchen, in Mitleidenschaft gezogen werden.

Sitten und Gebräuche: Die harsche Umgebung hat eine knallharte Selektion zur Folge, in der nur die Fähigsten das Recht auf Nachwuchs haben. In ständigen, stark ritualisierten Kämpfen wird die aktuelle Rangfolge stets aufs Neue ermittelt und auch der häufig aufwallende Jähzorn kanalisiert. Diese Kämpfe werden durch traditionelle Drohgebärden und das Präsentieren des Kehlflecks eingeleitet und durch einen Kampf mit stumpfen Hieb Waffen, Fußtritten und Schwanzschlägen entschieden.

Ein eigenwilliger Totenkult ist den Stämmen der Geistersteppe zueigen. Totenprozessionen, bestehend aus wechselnden Vertretern aller Stämmen, reisen zwischen den Grabstätten und traditionellen Versammlung- und Ruheorten hin und her, um die Toten, gemeinsam mit einigen Angehörigen, die sich für eine Zeit dem Zug anschließen, aufzunehmen.

Darstellung: Anders als etwa die aventurischen Achaz verfügen die Tharai über eine reiche Gefühlswelt, verstehen und erleben also Emotionen grundlegend genauso wie z.B. Menschen oder Orks. Ihr Handeln ist oft von einer ursprünglichen Wildheit unterlegt, ihr starkes Rivalitätsdenken bezieht sich jedoch eher auf ihre Artgenossen und lässt sich mit einer Mischung aus eifersüchtigem Zorn und übersteigerten Ego adäquat darstellen. Grundsätzlich ist Ihr Tharai aber so mystisch oder so wild, wie Sie ihn darstellen wollen.

Anmerkung: Obwohl wohl kaum ein Riesländer jemals Kontakt zu einem Steppen-Tharai hatte, ist die Rasse doch weithin bekannt (und geduldet), da die Tharai unter anderem eine weit verbreitete Sklavenrasse sind. So ist z.B. auch das Tschakripp ein verbreitetes Nutztier im Dreistromland.

Was denken die Steppen-Tharai über:

Sanskita: „Ihre Waffen gleichen jenen der Trolle, ihre Methoden ebenfalls...“

Trolle: „Es heißt, sie geben unseren Brüdern Macht über Andere im Austausch gegen die Freiheit. Macht das Sinn?“

Amhasim: „Grimmige Krieger, Hetzer und Totschläger.“

Menschen (allgemein): „Die N'jii Dhr'h waren einst ein stolzes, ehrwürdiges Volk.“

Nedermannen: „Ein stolzes, ehrwürdiges Volk.“





Faulzwerge: „Verkünder des Chaos aus den Tiefen der Welt!“

Vaesten: „Die Wassermannen halten gewöhnlich ihren Teil eines Handels ein.“

Ronthar: „Sie halten sich für starke Krieger... und in einigen glüht sogar der Kampfeswut ihrer Vorfahren.“

Kulturvariante: Lotuswald-Tharai

Die Lotuswald-Tharai leben als Jäger und Sammler in kleinen Familiengruppen von etwa 5-15 Individuen. Sie vermeiden es, den Waldboden zu betreten und leben so in ständig wechselnden Baumhäusern. Ihr Wissen um Gifte und Drogen, tierische wie pflanzliche, ist phänomenal und hat ihnen in der Vergangenheit einen bescheidenen Reichtum eingebracht – durch die Sklavenhatz der Amhasim allerdings ist dieser Handel praktisch zum Erliegen gekommen. Sie teilen den Glauben ihrer Verwandten aus den Steppen, scheinen jedoch über eine eher primitiv-alchemistisch geprägte Magietradition zu verfügen.

Die Trogglinge

Ewige Finsternis und die dunklen Felsen der Unterwelt sind bestimmend für das Leben der Trogglinge. Das sonderbare Volk der Trogglinge ist aus den Nachfahren unglücklicher

Zwerge entstanden, die sich durch eine Mutation der Fäule perfekt an das Leben unter der Erde angepasst haben.

Lebensraum: Sie bewohnen uralte Minenschächte und weit verzweigte Höhlensysteme, die einige Gebirge des Rieslandes durchziehen. Viele Trogglinge werden in der Finsternis geboren und sterben in der Finsternis, ohne auch nur einmal in ihrem Leben die Oberfläche gesehen zu haben. Es gibt gesicherte Berichte über Troggling-Stämme unter den Feuerbergen und der Aschenwüste, im Götterwall und im Yal-Hamat-Gebirge, aber Genaueres ist nicht bekannt.

Lebensweise: Trogglinge leben in halb nomadischen Stammesgemeinschaften zusammen, die jeweils von einem mehr oder weniger zauberkräftigen Schamanen angeführt werden und durchstreifen die Welt unter Tage stets nach Essbarem. Trogglingkrieger, die es mit den großen Isopterak-Insekten aufnehmen können, mit denen sich die Trogglinge die Unterwelt teilen, sind besonders hoch angesehen. Das Geschlecht eines Trogglinge ist außerhalb ihrer Paarungszeit völlig bedeutungslos. Durch eine seltsame Singsprache und spezielle "Trommelsteine" können Trogglinge sich über weite Entfernungen in ihren Höhlensystemen verständigen. Überhaupt ist das Leben für einen Trogglingstamm hart und nur der Zusammenhalt der Sippe garantiert das Überleben. Die Pilze, die in der Tiefe wachsen, ergeben nur eine sehr karge Kost, und in den tieferen Schichten und Höhlen lauert eine schattenhafte Gefahr – die einstmals von mächtigen Chimärologen geschaffenen Isopterak-Sklaven (die eigentlich in den Minen arbeiten sollten) haben sich im Laufe der Jahrtausende selbstständig gemacht, das Gebirge und die Aschenwüste weiter untertunnelt und sich unaufhaltsam ausgebreitet. Ein Troggling (oder anderes Wesen), der diesen Kreaturen in die Hände fällt, wird todsicher verspeist. Im Gegenzug machen die Trogglinge allerdings wiederum auch Jagd auf die Insekten, um diese zu fressen! Überhaupt sind Trogglinge wenig wählerisch, was Nahrung angeht. So ziemlich jedes Fleisch wird als legitime Nahrung angesehen, auch das von Menschen oder anderen Trogglingen. Allerdings jagen Trogglinge sich nicht gegenseitig und auch keine Menschen. Nur, wenn sie eine Leiche bekommen können, landet diese im Kochtopf.

Weltsicht und Glaube: Dass ihre Vorfahren sehr viel weiter entwickelt waren als sie heute, ist den Trogglingen nicht nur bewusst, sondern in Fleisch und Blut übergegangen. Sie betrachten ihre zwergischen Vorfahren aus der Zeit vor Fäule und Mutation als quasi-göttliche Wesen und beten die alten Zwergenstatuen in den verlassenen Bingen, die sie durchstreifen, als ihre Götzen an. Die Faulzwerge fürchten sie als Dämonen und bekämpfen sie, wo es nur geht. Von den Irrogoliten wissen sie hingegen zu wenig, um sie einschätzen zu können. Eines jedoch ist sicher: Sollte jemals ein aventurischer Zwerg (der ja genau so aussieht wie die "göttlichen" Zwerge, die in alten Statuen und Wandreliefs abgebildet sind) den Trogglingen begegnen, hätte er vermutlich sehr schnell mehr Bewunderer als ihm lieb ist.

Magie: Möglicherweise sind einige Trogglinge mit den magischen Prinzipien des Schamanismus vertraut. Man behauptet auch, die Trogglinge würden Zauber mit Hilfe magischer Gesänge wirken und sich durch Stein bewegen wie durch Luft.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidung der Trogglinge besteht aus einfachen Tuniken und einer Kapuze aus Echsenleder. Um ihre Füße wickeln sie Lederstreifen, lassen aber Zehen und Fußkrallen frei, damit sie beim Klettern nicht behindert werden. Jeder Troggling besitzt zudem einen aus Pilzfasern gewebten und auf spezielle Weise imprägnierten Schal, den sich die Trogglinge vor Mund und Nasenöffnungen binden, wenn sie das Aufsteigen giftiger Dämpfe befürchten. Wenn sie sich doch mal an die Oberfläche begeben, schützen sie sich mit langen, ledernen Kутten, Stoffstreifen und Augenbinden vor der Sonne. Durch die Augenbinden können sie zwar kaum etwas sehen, aber immerhin lindert es den Schmerz durch das Licht. Besonders wohlhabende Trogglingshäuptlinge tragen Augengläser aus Obsidian. Diese Gegenstände sind jedoch sehr selten und ungemein kostbar. Ihre Waffen und Werkzeuge stellen die Trogglinge meist aus Knochen, Stein oder den Chitinpanzern getöteter Isopterak her.

Handwerk: Die Trogglinge sind primär eine spätsteinzeitliche Kultur und kratzen das bisschen Kupfer und Kohle aus den alten Höhlenwänden, das sie für ihren Eigenbedarf brauchen. Trogglinge verstehen sich durchaus noch auf einige Techniken der Metallverarbeitung, doch unermesslich viel von dem, was ihre Vorfahren einst wussten, haben sie vergessen. Kupfer ist das einzige Metall, das sie selbst verarbeiten können. Da dieses weiche Metall kaum für Waffen taugt, werden daraus Ritualgegenstände oder Schmuck gefertigt. Andere Metallgegenstände, die die Trogglinge besitzen, stammen entweder aus den geheimen Schatzhorten, welche die Zwerge anlegten, während sie sich vor dem Kataklysmus in die ewige Nacht unter Tage retteten, oder sie wurden Oberflächenbewohnern abgekauft oder gestohlen.

Sitten und Gebräuche: Das Geschlecht eines Trogglings ist nur schwer feststellbar, selbst wenn sie nicht von Kopf bis Fuß in Lumpen gehüllt sind. Für die Trogglinge ist das auch zweitrangig. Das Geschlecht eines Trogglings spielt ohnehin nur während der einmal alljährlich stattfindenden Paarungsrituale eine Rolle. Zu diesem Zweck treffen sich zwei oder mehrere befreundete Sippen in einer großen, sicheren Höhle und beginnen mit den einleitenden Gesängen. Ehen kennen die Trogglinge nicht, Kinder werden stets von der ganzen Sippe aufgezogen. Die Gesänge haben innerhalb der Trogglingskultur eine besondere Bedeutung: Mangels Schrift überliefern sie so ihre Legenden und Traditionen. Eine spezielle Singsprache ermöglicht es außerdem, sich in den verzweigten Stollen und Höhlen über weite Entfernung zu verständigen. Trogglinge können sich außerdem anhand von Echos in der Finsternis orientieren - eine Kunst, die außer den Trogglingen selbst noch keine andere kulturschaffende Rasse gemeistert hat. Ungeachtet ihres unansehnlichen, blassen Äußeren haben

Trogglinge eine wunderschöne Stimme, die sie bei den Sanskitaren als Unterhaltungssklaven sehr beliebt macht.

Darstellung: Trotz ihres unheimlichen Äußeren und der harten Umgebung in der sie leben, sind Trogglinge erstaunlich sanftmütige Geschöpfe, die sich ihre Aggressionen vor allem für ihre Beutetiere aufsparen. Trogglinge leben nach dem Prinzip „Jeder bleibt auf seiner Seite des Zauns, dann sind alle zufrieden“. So lange sie nicht angegriffen werden, greifen sie ihrerseits nicht an. Durch amhasische Expeditionen in die lichtlosen Tiefen unter Rakshazar sind die Trogglinge in letzter Zeit jedoch zunehmend misstrauisch geworden und gehen bei Besuchern von oben erst einmal davon aus, dass sie Trogglingen feindlich gesonnen sind.

Trogglinge sind immer reichlich weltfremd, wenn es sie allein an die ihnen unbekannte Welt der Oberfläche verschlägt. Am weltgewandtesten sind noch die Trogglinge der Aschenwüste, doch auch diese kommen nur sporadisch in Kontakt mit den „Lichtlingen“, wie die Trogglinge die Oberflächenbewohner nennen. Ein einsamer Troggling an der Welt im Licht wird mit den zahlreichen düsteren Legenden und die immense Unwissenheit über ihr Volk leben müssen. Die meisten ihrer fremdartigen und unmenschlichen Sitten erleichtern ihnen den Umgang mit anderen Völkern nicht gerade. Ein Troggling wird sich an der Oberfläche dementsprechend immer allein und isoliert fühlen. Einige Trogglinge versuchen daher, so schnell wie möglich wieder in ihre Unterwelt zurückzukehren, nachdem sie ihre Angelegenheiten erledigt haben. Andere wiederum reagieren schon fast penetrant neugierig auf die unbekannte Welt „dort oben“.

Namen: Huji, Hōa, Jam, Kaa, La, Pia, Phiat, Phileet, Quan, Qal, Tam, Tyleet, Ujlla, Ya

Trogglinge machen keinen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Namen und kennen auch keine Familiennamen. Zumeist bestehen Troggling-Namen aus melodischen Tönen, die für andere Wesen schwer nachzuahmen sind, und selten aus mehr als zwei Silben.

Die Trogglinge über...

Oberflächenbewohner allgemein: „Manche der Kleinäugigen kommen in unsere Höhlen und wollen uns die Relikte unserer Ahnen stehlen. Dann müssen wir sie vertreiben. Andere aber sind recht freundlich und wollen hartes Metall gegen glitzernde Buntsteine eintauschen.“

Zwerge: „Die Ahnen seien gepriesen! Lasst uns ihnen danken!“

Faulzwerge: „Sie sind die bösen Geister und Dämonen, die unsere Ahnen töteten! Flüchtet vor ihnen oder tötet sie, aber esst ihr fauliges Fleisch nicht!“

Irrogoliten: „Einst traf ich einen Kleinäugigen, der mir von einem Geist erzählte, der mächtiger sei als alle anderen Geister, und sagte, er wolle meine Seele retten. Wovor nur?“



Amhasim: „Sie wollen unsere Schätze, unsere Körper und auch noch unsere Felsen – sie sind die Geister der Gier!“

Trolle des Westens

Die Trolle des Westens sind die älteste und robusteste Rasse der Trolle. Viele haben sich von ihnen abgespalten, doch noch immer sind sie zahlreich und beherrschen große Teile im Nordwesten Rakshazars. Sie sind wesentlich älter als der Kataklysmus und haben ihn dank ihrer schwachen Magie sehr gut überstanden.

Lebensraum: In den Steppen und Gebirgen des Westens fühlen sie sich am wohlsten und dort sind sie auch häufig anzutreffen. Wälder und Sümpfe liegen ihnen weniger - dafür gibt es mehr von ihnen in der Aschenwüste und in der Nähe des Lavameeres.

Lebensweise: Ihre ehemals hochentwickelte Gesellschaft ist zerfallen und im Wiederaufbau befindlich – sie agieren auf der Basis von Zweckbünden und Zusammenschlüssen. Die Familie ist oftmals ein solcher Bund, wird aber verlassen, sobald er den Troll nur mehr belastet. Ihre technische Entwicklung ist immer noch sehr weit fortgeschritten. Sie teilen ihr Wissen und Können gern mit anderen Trollen, und Stahlverarbeitung, Statik, Mathematik, Philosophie sind bei ihnen übliche und verbreitete Dinge. Oft sind die Trolle so bemerkenswert gut darin, dass ihre groben, schnell zusammengebauten Dinge fast unzerstörbar sind und erstaunlich gut Naturkatastrophen standhalten. Sie leben in selbstgegrabenen Höhlen und Aufbauten, meist auf Fels, da ihnen die Nähe zu ihrem Element Sicherheit gibt. Trolle kennen eine Art Währung in Form von seltenen Edelsteinen, einfaches Gold oder Silber hingegen verschmähen sie als Tauschobjekt. Sklaven sind je nach ihrer Güte sehr begehrt.

Weltsicht und Glaube: Die Trolle sehen sich als "Begleiter der Erdmutter" und glauben, dass ihre viel größere und langsamere Göttin gerade auf dem Weg zu ihrem Geliebten ist, der sehnsuchtsvoll auf sie wartet. Wenn sie sterben, werden sie wieder eins mit ihr und sind wieder ein Teil des göttlichen Ganzen – solange sie aber auf ihr wandeln, haben sie die Aufgabe, sie vor allem, was sie entstellen könnte, zu schützen. In neuerer Zeit ist der Glauben sehr erschüttert worden durch den Verrat der Trolle von Marhynia. All diese Trolle hatten sich etwas anderem verschrieben, wurden aber sämtlich ausgelöscht - und mit ihnen die Trollpfade. Viele Trolle sehen ihre jetzige Aufgabe im Leben darin, die Trollpfade wiederzufinden und das, was die Erdmutter ihnen nahm, wiederzuerlangen. Gleiches gilt für viel des Wissens, das die Verräter mit sich in die Verderbnis rissen...

Magie: Ein Troll ist nur sehr selten magisch, und wenn, dann muss er erst einmal jemanden finden, der mit ihm sein Wissen teilt und ihm zeigt, wie man die Magie formt, denn sonst verbreitet er nur Chaos in seiner Umgebung. Trollmagie basiert

häufig auf dem Spiegelprinzip, ist sehr ausgedehnt und prinzipiell ortsgebunden. Illusion ist eine Magieart, die viele von ihnen erstaunlich gut beherrschen, aber auch das Formen von Dingen oder Wesen verstehen die Trollzauberer, "Gnarra-Knock" genannt, erstaunlich gut

Tracht und Bewaffnung: Manchmal sind Trolle nackt und haben nur eine große Steinaxt – öfters sieht man aber Trolle, die ihre wichtigsten Körperstellen mit Stahlplatten gepanzert haben und Stahläxte oder, in ausgefalleneren Fällen, sogar eine Art "Schwerter" führen, wenn sie eher schnell als stark sind. Die tägliche Gewandung eines Trolls besteht oft aus fein gegerbten Fellen größerer Tiere (auf einen Menschen wirken diese Dinge trotzdem noch sehr grobschlächtig), unter denen sie ihre Panzerungen verbergen. Seltener sind Knochengehäuser oder fein gearbeitete Ganzkörperrüstungen (meist reine Schmuckstücke). Als "Festgewand" bevorzugen Trolle glatte Stoffgewänder, deren Stoff so fein ist, dass sie sie nur von ihren fingerfertigten Sklaven weben lassen können und die meist zum großen Teil aus Edelmetallen bestehen, um die trollische Verbundenheit zum Erz kundzutun.

Die "Gnarra-Knock" tragen üblicherweise keine Kleidung – ein Statussymbol ist hingegen die Anzahl der Köpfe besiegt anderer Zauberer. Wenn sie auf Festen erscheinen, tun sie dies oft eingehüllt in sechs verschiedene Elementare, die sie 6 Tage lang beschwören müssen, um dann eine Woche lang die volle Aufmerksamkeit sämtlicher normaler Trolle zu genießen.

Handwerkskunst: Als eines der ältesten Völker bewahrten sich die Trolle das Geheimnis um den Stahl und hüten es immer noch eifersüchtig. Sie geben es niemandem weiter und zanken sich um seltenere Rohstoffe. Selbst ihre Sklaven dürfen ihnen bei der Verarbeitung von Eisenerz nicht zusehen, doch untereinander teilen sie diese Geheimnisse ungehemmt.

Sitten und Bräuche: Trolle sind Sklavenhalter, aber sie behandeln ihre Sklaven gut und leben in einer Art Symbiose mit ihnen, gestehen ihnen teilweise große Rechte zu und machen ihnen klar, dass man ohneeinander kaum leben kann, was nicht bedeutet, dass man Sklaven nicht wie billiges Werkzeug einsetzen würde, dass man überall "nachkaufen" kann. Ihren Artgenossen gegenüber sind sie im Gegensatz dazu jedoch sehr freundlich und friedlich gestimmt, und ihr Tag besteht aus einer Reihe fester Rituale von der morgendlichen Chronik (sie schreiben mittels ihrer „Raumbilderschrift“ eine Art Tagebuch in ihre Umgebung) über das Opfer für die Erdmutter am Mittag bis hin zum „Aufräumen“ (Ordnen) ihrer Umgebung am Abend. Sie haben meist auch feste Plätze, an denen sie der Erdmutter gedenken, sind aber auch auf Reisen erstaunlich schnell beim Improvisieren eines dunklen Altars, auf dem das mittägliche Opfer dargebracht wird. Das muss jedoch nicht unbedingt ein Lebewesen sein – häufig ist die Vernichtung von Edelmetallen und -steinen, aber auch ein großes Feuer oder gar ein großes Stück Eis werden gern geopfert. Allgemein dient diese Opferung dazu, das elementare Gleichgewicht wieder ins Lot zu bringen – dazu muss von



jedem Element pro Woche zumindest eines geopfert werden.

Darstellung: Ein Troll ist eine urgewaltige Macht, aber dennoch oft erstaunlich sanft und einfühlend – er manipuliert lieber, als dass er hart zuschlägt. Er scharft Sklaven um sich und kommt nicht umhin, kleinere Rassen als sein Eigentum zu betrachten. Mit Brokthar und Amhasim verbindet ihn alter Hass, und wenn er einen Brokthar als Sklaven hat, ist er hoch angesehen. Noch schwieriger ist es, die beiden zu Freunden werden zu lassen. Ein Troll ist unverzichtbar für Gruppen, die in den Genuss seiner tatkräftigen Begleitung gekommen sind, und das weiß er auch.

Namen der Trolle:

Männer: Durroklutsch, Veldarbrotsch, Galdunoblom, Verachtom, Sinadakrosch, Terohrum, Aldbahsch, Zerdogusch, Pardiohom (Trollnamen beginnen oft mit Konsonanten, enden stets auf -sch, -um oder -om)

Frauen: Trulablem, Zulinobra, Ultia, Rukmur, Pumgora, Woschra, Jonku (Trollfrauen haben kein einheitliches Namensschema, nur eine Vorliebe für die Buchstaben "o" und "u". Einen Kosenamen zu finden ist dagegen recht einfach: Man hängt einfach ein -schel an den Namen hinten dran)

Die Trolle über...

die Yetis: „Die einzigen, die das Eis bei sich tragen. Ihretwegen sind die Elemente in Gefahr!“

Menschen: „Kein Stein, kein Fell und doch so hübsch. Wenn sie nur härter arbeiten könnten...!“

Orks: „Gute Arbeiter, aber Rebellen. Wir wissen schon wie wir sie unter Kontrolle halten!“

Donari: „Verfluchte Schwärme! Nicht totzukriegen! Ihre Festungen bewachen überhaupt gar nichts, aber damit ist es ihnen wohl ernst...“

Tharai: „**Praktisch.** Sehr praktisch. Und kleiner sollten sie wirklich nicht sein. So lecker!“

Faulzwerge: „Ekelhafte Mistviecher, aber einen Sinn für unsere Minen haben sie. Ich wünschte, ich würde meinen Faulzwerg nicht benutzen müssen...“

Riesen: „Die großen Tumblinge reisen durch das Land und keiner weiß, warum - und in ihre Stadt lassen sie uns auch nicht. Nicht geheuer!“

Südländer: „Verrückt. Haben mehr Kulte da unten als wir hier Steine!“

Östliche Trolle: „Pack. Hat alles vergessen und prügelt sich da mit den Orks. Sollen sie nur da bleiben, unsere Aufgabe ist hier und die erfüllen wir noch alleine...“

Die Vaesten

Die Vaesten, Krieger von Vaestfogg, Jäger im Reich Fenthuns, die blauen Schrecken im Nebel –

so hört man von den wilden Barbaren, die in den Nebelwäldern von Vaestfogg beheimatet sind.

Lebensraum: Vaestfogg ist ein raues Land, das nahezu ganzjährig unter dichtem Nebel und tiefhängenden Wolken versteckt ist. Durchzogen von Myriaden kleiner und großer Flüsse, ist das Land zudem ein Flickenteppich aus zahllosen Seen, Tümpeln und Sümpfen, nur unterbrochen durch Moore und waldige Inseln.

Durch den Kometeneinschlag und die Nähe zum Feuermeer sind alle Wasser ganzjährig erheblich wärmer als die Umgebung, was die Nebelbildung noch begünstigt; nichtsdestotrotz liegt der Schnee in den harten Wintern bis zu mehreren Schritten hoch.

Generell gilt: Vaestfogg ist ein raues und unnachgiebiges Land, in dem nur die Listigen und Starken überleben.

Lebensweise: Die Vaesten sind ein Volk von Halbnomaden, die in Clanverbänden durch die Nebel ziehen, den halbwildern Herden der Dickhornschafe hinterher, die sie wegen ihres Winterpelzes, den sie jedes Frühjahr scheren, beschützen und schätzen. Da das Fleisch der Dickhornschafe aber zäh und (außer in der größten Not) kaum genießbar ist, müssen die Männer der Clans auf der Suche nach Jagdwild und Fischgründen stets weite Streifzüge unternehmen.

Während der strengen Winter bewohnt jeder Clan sein Winterheim, eine langgestreckte, mit Riet gedeckte und an einen Hügel erinnernde Hauskonstruktion, die in der Nähe von warmen Quellen errichtet wird und generationenlang von einem Clan genutzt wird. So ist auch der Winter die Zeit für Ausbesserungen, die Fertigung von Alltagsgegenständen und religiöse Feiern, da im Sommer für solche Dinge kaum Zeit bleibt.

Weltsicht und Glaube: Man kommt mit einem Schrei auf die Welt und genauso soll man sie auch verlassen!

Für die meisten Vaesten endet die Welt hinter den Schwaden der Nebel, aber für die Clans der Grenzgebiete erstreckt sie sich bis zu den Bergen im Westen, den Eismauern im Norden, dem Feuerland im Süden oder verläuft im endlosen Grasmeer. Geprägt wird die Welt durch Sagen und Legenden, Geschichten Weitgereister und die Liedern der Ahnen, weshalb man kaum einen Vaesten finden wird, der die Welt exakt so sieht wie ein anderer Vaeste, da selbst in den Clans nicht klar ist, wer nun das wahre Gesicht der Welt gesehen hat.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass eben dieser Aberglaube die Grenzen der Welt festlegt.

Nur eines ist allen Ansichten gemein: Mit dem Tod zieht man in die Totenhalle ein, die Halle der Krieger und Heroen, das Haus der Ahnen und der immer vollen Hörner, den ewigen Tempel aller Götter und Geister.

Und auf dem Berg aus den Gebeinen erschlagener Feinde



aller Zeiten thront, das Haupt in Nebel gehüllt, Fenthun, der Gott der Nebel und Urgrund allen Lebens, und auf der Treppe zum Throne Fenthuns wachen die Götter und Heroen.

Am Fuße des Schädelberges steht die gewaltige Festtafel, an der alle Verstorbenen auf ewig feiern, die Männer trinken, die Frauen tanzen, und die Geister erschlagener Feinde ihnen Speis und Trank reichen müssen, auf dass das Gelächter nie verstumme.

Der oberste Gott ist Fenthun, Herr des ewigen Nebels, Gebieter über Leben und Tod, Herrscher des Himmelreiches und Gastvater der Totenhalle. Sein Kopf liegt in ewigen Nebeln und sein Körper ist schemenhaft. Zu seiner Linken sitzt Sirenya, die Herrin der Seen und Flüsse und der Weisheit. Ihre Figur ist schlank und feingliedrig, ihre Haut hat bläulich-silbernen Schimmer und scheint von feinen Fischschuppen bedeckt zu sein. Zu seinen Beinen sitzt Vidarr, der Gott des Waldes und der Rache, dessen Haupt ein gewaltiges Elchgeweih ziert und dessen Schädel wölfische Züge hat, während seine Statur die eines gewaltigen Mannes ist.

Weiter glauben alle Vaesten, dass jede Tier- und Pflanzenart einen Fürst und eine Fürstin besitzt, die die Prächtigen ihrer Gattung sind und deren Tötung diese Art von der Welt tilgt, weshalb es ein Tabu ist, die prächtigsten Tiere und gewaltigsten Pflanzen zu töten, denn es könnte sich schließlich um einen Fürsten handeln, dessen Ableben schlimme Folgen hätte.

Die kultische Verehrung der Vaesten bezieht sowohl ihre drei obersten Gottheiten als auch Fürsten der Tiere und Pflanzen und die Geister der Ahnen mit ein.

Dazu kommen noch die Verehrung besonderer Naturphänomene und die Anrufung von Elementargeistern, die in jedem Element innewohnen.

Magie: Die Magie oder **Fenthuns Macht**, wie die Vaesten ihre Magie nennen, ist aufgrund der Nähe des Vaestfogg zum Kometenkrater äußerst gefährlich, weshalb die Schamanen der Vaesten nur rituelle Magie ausüben, die sie in Form von Trancetänzen und nächtelangen Gesängen praktizieren. Gleichzeitig achten sie darauf, dass das häufig auftretende magische Talent der Vaesten, das sie wegen der Vermischung mit den Sirenen ererbt haben, nicht in ungelenkten Bahnen strömt, was dem Clan gefährlich werden könnte. Deshalb werden alle Neugeborenen während der Geburtsnacht eingehend von den Schamanen geprüft und ihr Potential abgeschätzt – sie werden dann entweder von klein auf zu Schamanen erzogen, in einigen wenigen Fällen für die Vergobraëth vorgeschlagen oder aber (in den meisten Fällen) dazu geschult, ihre Fähigkeiten in Form von lang anhaltenden und kräftesteigernden Formen der Magie zu nutzen. Die Formen dieser besonderen Gaben erstrecken sich von schier unmenschlicher Ausdauer über die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, bis hin zu fast eisenharter Haut im Kampf. Die auffälligste Form der Magier der Vaesten sind wohl die magischen Tätowierungen, die aus dem gesammelten Herzblut erlegter, mächtiger Kreaturen mit einem überlieferten und geheimen Rezept hergestellt und in einer Voll- oder Neumondnacht vom Clansschamanen auf jenes Körperteil des

Günstlings aufgetragen werden, das später Fähigkeiten der Kreatur annehmen soll. Selbstverständlich sind solche magischen Tätowierungen selten, aber tragischerweise für ihre Feinde nicht vom alltäglichen Körperschmuck der Vaesten zu unterscheiden, da das Herzblut der Kreatur eigenhändig vom Nutznießer gesammelt werden muss. Dennoch soll es im Lauf der Jahrhunderte schon vorgekommen sein, dass ein verwegener Vaeste einen der Nebelriesen erlegt und dessen Herzblut für eine Tätowierung verwendet hat, die ihm die Stärke des Nebelriesen zueigen gemacht haben soll. Es ist zwar möglich, mehrere dieser Tätowierungen zu tragen, da aber die Größe mit der Macht steigt und alle betroffenen Körperteile umfassen muss, ist es äußerst selten, dass mächtige Tätowierungen auf einem Körper vereint werden. Man hat jedoch schon mehrere geringere Tätowierungen an einem begabten Vaesten entdeckt, und es bleibt dem Willen des Jägers überlassen, welche Kräfte und Fähigkeiten der Kreatur er für sich in Anspruch nimmt – diese Wahl sollte aber in jedem Fall gut überlegt sein, da man nur einmal wählen kann.

Eine andere Spielart der Magie ist den Vergobraëth zu Eigen, aber da diese ihre Macht geheim und ihre Geheimnisse unter Verschluss halten, sofern ihre Offenbarung nicht unbedingt erforderlich ist, ist nur wenig über ihre wahren Fähigkeiten bekannt, die deshalb an anderem Ort Erwähnung finden sollen. Allen Vaesten ist jedoch gemein, dass sie Nutzern der Macht mit Respekt und einer gehörigen Portion Furcht entgegenreten.

Tracht und Bewaffnung: Traditionell werden die wasserabweisenden, fast wasserdichten Filzstoffe aus der Wolle der Dickhornschafe, zu clanspezifischen, karierten Mustern verwebt, die sowohl Verwandtschaftsgrad unter den Clans als auch Familienzugehörigkeit für den Kundigen preisgeben.

Getragen wird der robuste Stoff in langen Bahnen, die, um den Körper geschlungen, vielseitig einsetzbar sind, da Hosen sowohl unpraktisch als auch unbekannt sind. Gehalten werden die Bahnen von schlichten Fibeln aus Horn, Kupfer, Knochen oder Holz.

Ihre Waffen werden meistens aus Bronze hergestellt, und es werden Waffen bevorzugt, die sich sowohl auf Distanz als auch im Getümmel gut nutzen lassen – also Äxte, Speere, Schwere Klingen, selbst die Schleuder der Vaesten lässt sich im Nahkampf einsetzen. Für klobige und nur sehr begrenzt einsetzbare Waffen haben die Vaesten kaum etwas übrig, auch wenn es zuweilen Breitschwerter aus dem legendären Sternenstahl geben soll.

Aufgrund der Witterung sind ihnen Bögen völlig unbekannt – aber wer muss schon auf 100 Schritt schießen können, wenn man eh höchstens wenige dutzend Schritt sehen kann?

Handwerkskunst: Eine der beiden größten Errungenschaften der Vaesten ist das Weben und Verarbeiten der Wolle der Dickhornschafe zu einem nahezu wasserdichten und windabweisenden Filzstoff, der in Kombination mit Leder, Horn und Knochen zu zweckmäßigen und kunstvollen Kleidungsstücken gemacht wird, deren Muster und Verzierungen Auskunft über die Clanzugehörigkeit, den Stand und begangener



Taten verraten können, wenn man in der Lage ist, die Muster richtig zu lesen.

Die zweite große Errungenschaft ist das Herstellen von harter, beständiger Bronze, die sich jedoch kaum für lange Klingen, aber sehr wohl für kompakte Axtblätter, Speerspitzen und Dolche eignet.

Das Verarbeiten von Eisen ist aufgrund der Witterung hingegen kaum erschlossen, und nur wenige auserkorene Meister, die das Glück haben, die Lagerstätten des legendären Sternenmetalls und den Standort der Schmiedebecken, heißer kleiner Magmaschlote, zu kennen, sind in der Lage wahrlich mächtige Waffen aus den Resten des Kometen zu schmieden. Aber eben jene Meister leben fernab der Clans und führen das Leben eigensinniger Eremiten, die sich nur selten zu den Clans begeben, um einen Lehrling aufzunehmen oder wichtige Dinge einzutauschen. Völlig unbekannt schließlich sind Schusswaffen mit Sehnen und Rädern, da Räder im Schlamm versinken und Sehnen im Nebel reißen würden.

Die Baukunst der Vaesten beschränkt sich auf das Errichten von einfachen Lehmöfen, Schmelzöfen und den Bau von hügelartigen Langhäusern als Winterheim für einen ganzen Clan. Dafür sind die Vaesten wahre Meister im Fertigen von leichten Rindenkanus, die selbst einem sintflutartigen Wolkenbruch widerstehen, und ihre waldläuferischen Fähigkeiten sind berühmt und berüchtigt.

Ihre Schamanen sind wahre Weise, wenn es um das Nutzen von Heil- und Rauschkräutern geht, aber deren wahre Kunstfertigkeit offenbart sich erst in den verworrenen und filigranen Tätowierungen, die, wenn sie mit Farbe aus den richtigen Zutaten gestochen wurden, magische Kräfte verleihen. Diese Liebe zu verschlungenen und verwirrenden Mustern findet sich sowohl in der Verzierung alltäglicher Gebrauchsgüter als auch in den Stoffen wieder, die fast schon eine eigene Art der Schrift darstellen, die nur der Kundige zu entschlüsseln vermag.

Auch verstehen sich die Vaesten auf die Herstellung geistiger Getränke aus Honig und Beeren, die nur allzu gern während religiöser oder profaner Feste in rauen Mengen getrunken werden.

Sitten und Gebräuche: Im Allgemeinen sind die Sitten, Gebräuche und Riten der Vaesten vom Leben in einer feindlichen und grausamen Welt geprägt, in der nur die Stärksten und Zähsten überleben können. Nach der Geburt eines Kindes wird es von den Schamanen eines Clans begutachtet und eine Nacht lang fern vom Rest des Clans einer intensiven Prüfung mit Befragung der Ahnen unterzogen –erst danach wird entschieden, ob es lebensfähig ist oder nicht. Wenn nicht, wird es den Wassern und dem Nebel geopfert, indem es in einem See versenkt oder von einer Klippe geworfen wird. Ein Vaeste gilt als erwachsen, sobald er seinen ersten Feind erlegt hat – kein Jagdwild, sondern ein wildes Raubtier oder einen Menschen, Ork oder was sonst noch in den Nebeln streifen mag.

Wird bei einer Jagd ein Tier erlegt, so werden noch vor Ort das Herz und die Leber herausgeschnitten und das noch warme, pulsierende Herz dem erfolgreiche Jäger zum Ver-

zehren übergeben, während die Leber unter der Jagdgemeinschaft verteilt wird. Das wird auch getan, falls es sich bei der Beute um kein Jagdwild im eigentlichen Sinne handelt.

Kommt es zum Kampf zwischen zwei Clans, so tragen sich alle Krieger individuelle Bemalungen aus Tonfarbe auf, um zu zeigen, dass man mit dem Leben abgeschlossen hat und sich in die Hände der Ahnen und des Gottes Fenthun übergeben hat.

Wird jedoch ein Mitglied eines Clans getötet, ohne diese Bemalung zu tragen, so wird eine Blutrache gegen den Mörder, seine Familie und seinen Clan ausgerufen, die erst endet, wenn die Köpfe des Mörders und seiner Familie das Grab des Ermordeten zieren. Natürlich zieht eine solche Blutrache eine weitere Blutrache nach sich, es sei denn, der Mörder war ein Geächteter oder die Schuld war eindeutig, z.B. durch einen Kampf auf Leben und Tod bestimmt. Dann werden die Familie und der schon tote Mörder an den Clan des Ermordeten ausgeliefert – gewinnt der Beschuldigte jedoch ist er von dieser Tat freigesprochen. Fehden dürfen nur bis zur nächsten Sonnenwende aufrechterhalten werden, ob sie nun von Erfolg gekrönt sind oder nicht.

Dringt jedoch eine große Zahl Feinde von außen in das Gebiet des Vaestfogg ein, so wird von den Schamanen ein Kopf eines getöteten Feindes an alle umliegende Clans geschickt, woraufhin alle Blutfehden und Kämpfe ausgesetzt werden und gemeinsam mit aller Macht gegen den Eindringling vorgegangen wird, der meistens erst dann davon erfahren wird, wenn er angegriffen wird. Die Schädel erschlagener Feinden, die keine Vaesten sind, werden gesammelt und, an den Rändern der Nebelseen zu Haufen mit Steinen vermengt, aufgetürmt, um allen zu demonstrieren, wessen Gebiet es ist.

Von mächtigen, eigenhändig erschlagenen Unholden, Feinden und Tieren wird das Herzblut in speziellen Gefäßen eingefangen, um daraus die magische Tinte für die Tätowierungen der Vaesten zu gewinnen, die dem erfolgreichen Jäger Teile der Kraft und der Eigenschaften der Beute dauerhaft verleihen. Wird man eines Verbrechens oder eines Verstoßes gegen die Sitten/Traditionen überführt, so wird man vom Stammessrat ausgestoßen und geächtet, was zur Folge hat, dass man Freiwild für alle Jugendlichen der Umgebung wird, die sich eine leichte Beute ohne Gefahren der Blutrache erhoffen. Es ist aber sehr selten, dass ein Vaeste sich vergeht.

Es ist Sitte, dass der Schamane einen Gemahl oder eine Braut für seine Stammesmitglieder aussucht, typischerweise aus indirekt benachbarten oder noch weiter entfernten Clans, die sie deshalb extra bereisen und sich im Thing abgesprochen haben, damit das Blut nicht schwach wird und sich nur geeignete Paare fortpflanzen. Ausnahme bildet hier der Brautraub, bei dem sich ein junger Mann auf die Reise macht, um seine Braut selbst zu suchen, die er dann aus dem Clan oder aus anderen Ländern „raubt“ und dann heimführt. Dies ist allerdings ähnlich selten wie die Missachtung der Sitten und Traditionen.. Alle drei Jahre treffen sich die Häuptlinge und Schamanen zur Sommersonnenwende für drei Tage nahe dem Zentrum der Nebelseen zum großen Thing. In dieser Zeit sind alle Fehden und Kämpfe ausgesetzt, außer es herrscht Krieg gegen Eindringlinge von außen. Zu diesem Zweck werden an



den Grenzen der Clangebiete Zeichen gesetzt, die erst entfernt werden, wenn die Häuptlinge und Schamanen wieder zurückgekehrt sind. Nach Vollendung jedes Mondjahres (ca. 18 Sonnenjahre) nehmen auch Vergobraeth, teils Nebeltrolle, teils Menschen, am großen Thing von der Insel im Nebel teil, um die Schamanen nach geeigneten Kindern für ihre Ausbildung, die sie im darauf folgenden Winter bei den Clans abholen können, zu befragen. Bei diesem Treffen wird sich ausgetauscht, die Schamanen konferieren über die Brautschau, die Häuptlinge diskutieren über Fehden und Kriege, und man söhnt sich aus und trinkt zusammen.

Bei dieser Gelegenheit wird der Hochschamane, dessen Titel zwar Ehre und Achtung, aber keinerlei Befugnisse mit sich bringt, aus den Reihen der Schamanen gewählt oder bestätigt. Die Häuptlinge hingegen wählen Kriegshäuptlinge und den Hochkönig für das kommende Jahr, die bei regionalen oder überregionalen Belangen, die alle Clans betreffen, das letzte Wort haben. Mittlerweile ist dieses Amt aber zum Ausrichter des großen Things verkommen, da die anderen Befugnisse schon seit Dekaden nicht mehr zum Tragen kamen.

Daneben existieren noch mannigfaltige Sitten und Gebräuche, die sich von Clan zu Clan immer nur ein wenig unterscheiden.

Darstellung:

Die Vaesten sind ein abergläubisches Volk, das seinen Lebensrhythmus nach den Weissagungen der Schamanen und prophetischen Ereignissen ausrichtet, und gerade weil Magie ein natürlicher Bestandteil ihres Weltbildes ist, scheint der Umgang unbelastet. aber Gleichzeitig haben die Vaesten jedoch einen hohen Respekt vor Leuten, die fähig sind, Magie nutzen können, der fast an Furcht grenzt. Ansonsten sind sie eher ein pragmatisches Volk, das ihr tägliches Leben mit Zielstrebigkeit angeht; ebenso ist ihnen Verschwendung zuwider. Was aber ihren Ruf nach außen am meisten geprägt hat, ist ihre Art, zu kämpfen und Krieg zu führen, denn zu ihrer Kultur gehört ein ausgeprägter Blut- und Knochenkult, der ihnen den Ruf von grausamen, barbarischen Unholden eingebracht hat. Und genauso so sollte man einen Vaesten darstellen: abergläubisch, pragmatisch und mit einem gehörigen Schuss Unverständnis für andere Kulturen. Zusätzlich sollte das Bild eines wild tätowierten Barbaren aufgezeigt werden, der Blut trinkt und Knochen stapelt, aber gleichzeitig einen Sinn für Ehre und Tradition besitzt, den ihm andere niemals zutrauen würden.

Was denken die Vaesten über...

Slachkaren: „Hey, wenn einer ein Barbar ist, dann die!“

Nedermannen: „Und uns nennt ihr Wilde..., Unverschämtheit!“

Parnhai: „Ja..., scheint wohl so..., aber irgendwie unglaublich, jeder wehrt sich.“

Sanskitare: „Sind das die Feiglinge, die die Amhasim bedienen? Müssen es wohl verdient haben.“

Trogginge: „Sachen sollen es geben, aber Märchen auch.“

Faulzwerge: „Laufendes, fauliges Fleisch und klein... Bäh, will ich gar nicht kennen.“

Hjalltinger: „Noch nie von ihnen gehört, scheinen wohl Verwandte der Nordländer zu sein.“

Xhul: „Es gibt verbrannte Menschen, die noch laufen können?“

Donari: „Lass mich bloß mit denen in Ruhe, sie sind schlimmer als die blauen Weiden.“

Cromor-Brokthar: „Glück hat der, der solch ein Weib sein Eigen nennen kann...! Das gibt starke Kinder.“

Ronthar-Brokthar: „Verwechseln Ehre mit Dummheit, sind aber verflucht harte Brocken.“

Targach-Orks: „Nun, laut kamen sie auf die Welt und laut gehen sie. Wären sie nur nicht so haarig...“

Bergorks: „Da soll es Unterschiede geben?“

Weißpelze: „Was gibt es dagegen einzuwenden, die Schädel seiner Feinde zu stapeln?“

Amhasim: „Verflucht zähe Kerle. Nur dumm, dass es bei uns keine Sklaven gibt.“

Ipexco: „Wenn es wahr ist, was du erzählst, dann sind es Brüder im Geiste, auch wenn die Erde mit Blut nichts anfangen kann.“

Nagah: „Schon wieder so ein Märchen...“

Irrogoliten: „Noch nie von ihnen gehört, müssen wohl leise Gesellen sein...“

Yetis: „Weiße Orks gibt es doch, warum keine weißen Trolle?“

Gargym: „Bitte was? Muhaha, das muss dir deine Großmutter erzählt haben...“

Trolle: „Starkes Blut, aber schwer zu erlegen.“

Xhul - Wüstenwanderer

Mandlas Füße waren vom Laufen taub. Er setzte mechanisch einen vor dem anderen, immer die Augen auf seinen Vater gerichtet. Das Tempo, das dieser jetzt anschlug, war für Mandla nur noch schwer zu halten. Seine Zunge war pelzig und geschwollen, und in seinen Nasenlöchern brannte die trockene



Wüstenluft. Vier Tage dauerte die Verfolgung nun bereits und sie hatten sich zu weit vorgewagt. Kwanele und Mandlas Vater hatten bei der letzten Rast nicht gesprochen, aber Mandla hatte gemerkt, dass mehr als die Hälfte des Wassers schon getrunken war. Es gab nun keinen Weg mehr zurück. Kwaneles Augen waren leer und stumpf, der Blick des Vaters hart und unergründlich gewesen. „Lath nimmt“, sagte Vater stets, wenn er Mandlas Neugier oder Widerspenstigkeit ersticken wollte. Danach schwieg er oft stundenlang und Mandla musste selbst die Antworten ergründen. Aber bei der letzten Rast hatte Mandla begonnen, den wahren Sinn dieses Satzes zu begreifen. In Gedanken versunken merkte Mandla nicht, dass er beinahe zum Vater aufgeschlossen hatte. Die Deckung musste unbedingt gewahrt werden und sie waren beinahe zum Grat einer hohen Düne aufgestiegen. Einer Geste des Vaters folgend warf Mandla sich mit ihm in den heißen Sand. Pra, die unerbittliche Wüsten Sonne, stand im Zenit und ließ die heiße Luft in Wellen aufsteigen. Mandla blickte zu der Karawane, die sich in Rufweite langsam eine breite Düne hinaufkämpfte. Es waren neun massige, schwerbeladene Ankylokuhe. Seit Tagen schon hielten sie unbeirrt die geschlossene quadratische Formation. Während die Sänfte des Händlers auf der mittleren Kuh ruhte, waren die Lastenkühe mit Waren bepackt. Schwergerüstete Kamelreiter und Bogenschützen schützten eine wertvolle Fracht. Mandla konnte auch die Ankylonenreiter sehen. Ihre Haut war schwarz wie seine, aber Vater hatte gesagt, sie seien keine Xhul mehr. Sie hatten sich vor langer Zeit vom wahren Lath abgewandt und waren nach Teruldan gekrochen, um für Brot und Wasser die Füße der Städter zu lecken. Mandla verachtete sie, denn sie waren gefangen in ihrer Stadt und verweichlicht durch den Überfluss.

Ein Stoß auf den Hinterkopf lenkte seine Aufmerksamkeit von der Karawane ab. Mandlas Vater deutete auf den Horizont. Mandla kniff die Augen zusammen, aber er sah zunächst gar nichts. Mit der Zeit sah er einen rotbraunen Schatten am Horizont auftauchen. Er blickte schnell nach rechts, und auf einer benachbarten Düne lag auch Kwanele und gestikulierte wild. „Lath kommt“, hauchte der Vater doch seine Stimme war rau und flach. Ein Schauer durchlief Mandla bei diesen Worten. Endlich begann es. Hastig wickelte er die rotbraunen Tücher seiner Kisisabekha enger um den Körper und zog ein dünnes Tuch über sein Gesicht. Die Kisisabekha würde ihnen Schutz vor dem Flugsand bieten und sie gleichzeitig beinahe unsichtbar machen, wenn Lath erst tobte. Sein Vater gab ihm den Speer, die Waffe des Mannes. Auf diesen Augenblick hatte Mandla seit 16 unerbittlichen Sommern gewartet. Als die Karawane endlich die Düne überquert hatte, liefen sie los. Mandlas Herz pumpte wild vor Aufregung und alle Erschöpfung fiel von ihm ab. Sie hatten beinahe den nächsten Grat erreicht, als sie Laths Stimme hörten: ein fernes mächtiges Rauschen und Pfeifen. Innerhalb weniger Minuten hatte der Sandsturm sie erreicht. Mit einem Schlag war Pras Helligkeit erstickt. In der rotbraunen Dunkelheit fiel das Sehen sehr schwer: Nun mussten sie sich auf ihren Orientierungssinn verlassen. Der heftige Wind forderte Mandlas ganze Kraft. Einmal hob er ihn beinahe von den Füßen, um anschließend kräftig in seinen Rücken zu stoßen, als wolle Lath ihm Mut machen. Dann tauchte die Karawane wieder aus der Dunkelheit auf. Die Reiter waren nicht mehr zu sehen, aber Mandla wusste, dass sie abgessen und die Tiere

ins Innere der Karawane geführt hatten, um Schutz vor dem Sturm zu suchen. Sie konnten hier nicht halten und die Panzerformation, in der sie nachts rasteten, einnehmen, denn Lath würde sie in kürzester Zeit begraben. Also erklommen die Ankylonen die nächste Düne. Vater sprintete nun auf die Karawane zu und auch Mandla mobilisierte all seine Kräfte, doch Kwanele war nicht zu sehen. Dann passierte es. Die Kuh, die in der hinteren Reihe rechts lief, wankte kurz und stoppte, um das Gleichgewicht wieder zu finden. Eine mächtige Windböe musste sie aus dem Tritt gebracht haben. Eine Unaufmerksamkeit der anderen Ankylonenreiter bewirkte, dass die starke quadratische Formation nun kurz eine Lücke bekam. War Kwanele da? Würde er rechtzeitig zum Tier gelangen? Sie waren nun beinahe neben der Kuh, doch im tosenden Sturm konnte Mandla Kwanele nicht sehen. Dann sah er den Speer aufblitzen und in den weichen Bauch des Ankylonen fahren. Das Tier rief mehr vor Schreck als vor Schmerz auf, während Kwanele um sein Leben lief. Das Tier legte sich instinktiv auf den Bauch, um diesen einzigen ungepanzten Teil seines Körpers zu schützen. Es war genau wie auf den Höhlenbildern im Chune. Zuerst beugte es die mächtigen Vorderbeine, dann sank es ganz zusammen. Die Kamelreiter und Bogenschützen waren in heller Aufruhr. Nun wussten sie, dass sie überfallen wurden, doch sie konnten den Angreifer nicht sehen. Mandla und sein Vater erreichten den Kopf des liegenden Riesen. Der Ankylonenreiter war ganz darauf konzentriert, das Tier wieder hochzuheben, und sah sie nicht herannahen. Mandlas Herz schlug bis zum Hals. Er setzte den Speer an und zielte, doch dann wurde er von Rufen abgelenkt. Die Bogenschützen, die auf dem Lastenaufbau der Kuh standen, hatten sie erblickt und eröffneten das Feuer. Doch die Pfeile flogen durch den Sandsturm wirkungslos in alle Richtungen. Als sie die Bögen wegwarfen und die krummen Metallschwerter zogen, wurde Mandlas Aufmerksamkeit durch einen Stoß auf den Hinterkopf wieder auf den Ankylonenreiter gelenkt. Der hatte sie bemerkt und zog einen Streitkolben. Jetzt musste alles ganz schnell gehen, denn einen Kampf würden sie nicht überleben. Mandla warf den Speer seines Vaters auf den Reiter und traf ihn in der Leiste. Vor Schmerz ließ der Reiter seinen Streitkolben fallen, als Mandla schon über ihm war. Er zog den Speer mit einem Ruck heraus und wandte sich zu seinem Vater um. Dieser hatte schon die Riemen der ledernen Augenpanzer der Lastkuh weggerissen und stand mit dem schweren Steinhammer bereit. Mandla stach den Speer mit voller Kraft in das Auge der Riesenechse. Sofort schlug sein Vater mit dem Hammer auf das Ende des Speeres und mit einem lauten Krachen durchbrach die Spitze den Schädel der Kuh. Sie zuckte kurz und Mandla sprang zu Seite. Beide wandten sich zu Flucht. Irgendwo hinter ihnen schrie Kwanele „Lath nimmt, Lath nimmt“. Nur halbherzig setzten die teruldanischen Krieger ihnen nach. Sie hatten verloren, und das wussten sie. In wenigen Minuten würde das tote Tier von Sand begraben sein, und wenn sie nicht sterben wollten, mussten sie weiterziehen. Mandla und sein Vater trafen Kwanele hinter einer Düne. Sie hatten es geschafft. Sie würden den Leichnam des Ankylonen nach dem Sturm wiederfinden. Die Vorräte auf seinem Rücken retteten nicht nur ihr Leben. Die Nahrung würde für viele Monate den Stamm ernähren. Doch als sie zusammenkamen, konnte Mandla in den Augen seines Vaters etwas anderes sehen. Er war stolz, weil sein Sohn jetzt ein Mann geworden war.



Seit alters her ist die Wüste Lath die Heimat der Xhul. Daran haben weder riesenhafte Insekten, das mächtige Reich der Marhynier noch die sanskitarischen Emporkömmlinge etwas ändern können. Was sollten Sterbliche auch einem Volk anhaben können, das sogar der Missgunst eines Gottes zu trotzen vermag?

Lebensraum: Die weiten Ausläufer der Wüste Lath sowie die angrenzenden Savannen. Selbst die besten Dünenläufer vermeiden es aber, in das sengende Herz der Lath vorzudringen.

Lebensweise: In üppigeren Jahren leben die Xhul meist in kleinen Sippenverbänden von Viehzucht und Hirseanbau. Manche Sippen ziehen jedoch die Jagd und manchmal auch den Raub vor, weshalb es immer wieder zu Zusammenstößen mit anderen Stämmen und Xhulsippen kommt. Dabei ist es eine beliebte Taktik, aus der unwirtlichen Wüste heraus anzugreifen und mit der Beute auch in diese zurückzuflüchten. Meistens ist eine Verfolgung sinnlos, denn die Xhul verfügen über eine unerreichte Kenntnis „ihrer“ Wüste.

Wenn die trockenen Winde aus der Lath beginnen, die Flüsse auszutrocknen, und das Gras nicht mehr das Vieh nährt, sondern die Viehkadaver die Fliegen, beginnen die Sippen, sich in großen Stammesverbänden zu sammeln, um gemeinsam gegen alle Nicht-Xhul um die verbliebenen fruchtbaren Weiden und Oasen zu kämpfen.

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt der Xhul ist im Gegensatz zur kargen Wüste äußerst reichhaltig. Die Xhul verfügen nämlich über einen Schatz an Legenden und Sagen, der selbst einen sanskitarischen Geschichtenerzähler vor Neid erblassen lassen würde. Jedem Tier, jeder Felsformation, jeder Pflanze ist eine Geschichte in der Traumzeit gewidmet, einer Mischung aus Schöpfungsmythos und Reiseführer. Besonderen Stellenwert nehmen dabei die Tierhauptideen ein, von denen man glaubt, dass sie über die Wege in der Traumzeit wachen. Janga-Rhumat, der Löwenhauptidee, gilt vielen Sippen als Schutzpatron der Xhul, denn es heißt, er schätze den Mut und die Kampfeskraft der Xhul. Eine weitere wichtige Gestalt ist Lath, die Mutter der Wüste und gleichsam auch Muttergottheit der Xhul – überraschenderweise eine stolze und oft grausame Zauberin, die recht wenig für das Wimmern ihrer sterblichen Kinder übrig hat, sondern es vorzieht, mit den wilden Sandstürmen zu tanzen oder ihr makelloses Angesicht in den Spiegelungen des heißen Wüstensands zu betrachten.

Magie: Anders als in anderen Stammeskulturen misst man Zauberern bei den Xhul keine besondere Stellung zu. Man respektiert sie wie erfolgreiche Händler oder gerühmte Krieger auch, bisweilen nennt man sie Iwabot-Mata, „Weiser (der Traumzeit)“, oder Kwa Ipa-uGonga, „Tierschmied“. Sie verbinden Kräfte, die man von den Bestienmeistern kennt, mit einer eigentümlichen Beschwörungsmagie, die in Zusammenhang mit den Traumpfaden steht. In tiefer Trance beschwören ihre Zauberer Höhlenmalereien, Steinfiguren und Hautbilder, die Tiere darstellen, in ein geisterhaftes Sein. Auch über lebende Tiere gebieten sie. Bei den wilderen Oasensippen

munkelt man von den sagenhaften Impi-Nwengu, „Dünenläufern“, die angeblich gar über aufgewühlten Wüstenstaub laufen sollen und toten Körpern Trinkwasser entziehen können.

Tracht und Bewaffnung: Obwohl sie durch ihre Haut hervorragend vor der brennenden Sonne der Lath geschützt sind, verzichten die Xhul-Männer meist nicht auf schützende Kleidung, meist ein im Toga-Stil geschlagenes Tuch, das bis unter die Knie reicht. Frauen gehen bis auf einen Lendenschurz meist unbekleidet, wobei aufwendig gefertigte, goldene Dekolletékrausen und Turmhüte die Begehrtesten unter ihnen schmücken, denen dann bisweilen ganze Sippen zu Füßen liegen. In manchen Sippen sind auch Pelzbordagen oder Federkränze beliebt, jedoch eher aus dekorativen denn aus traditionellen Gründen, denn die eigentliche Tracht der Xhul sind ihre feinen Schmucknarben. Diese zeigen meist ineinander verschobene geometrische Figuren, die Tiere der Traumzeit darstellen und auch auf die Taten des Trägers hinweisen können.

Hauptwaffe der Xhul ist der Wurfspeer, von dem die Krieger meist mehrere in einem Köcher tragen. Dabei nutzen sie selbst auf naher Distanz ihre Speerschleuder, um der Waffe zusätzliche Wucht zu verleihen. Im Nahkampf pflegen die Xhul einen eher defensiven Kampfstil, verfügen sie doch zumeist außer ihrem Schild über keinerlei weitere Rüstung.

Handwerkskunst: Die Xhul stehen zwischen hoch entwickelter Steinzeit und früher Bronzezeit. Die Kunst der Bronzeverarbeitung haben die Xhul von den Sanskitaren erlernt. Am häufigsten ist Bronze bei den Xhul in Teruldan und Umgebung, die sich auch ansonsten kulturell kaum von den Sanskitaren unterscheiden.

Bei den traditionelleren Xhulsippen ist Bronze seltener, da diese keinen Bergbau betreiben und das teure Metall durch Tauschhandel erwerben müssen. Ihre Materialien der Wahl sind vor allem Horn und Knochen.

Sitten und Gebräuche: Xhulsippen ist die Idee des Herrschaftsanspruchs von einem Sippenmitglied über ein anderes fremd. Es gibt zwar Hauptideen, manchmal sogar mehrere in einer Sippe, doch diese haben keine Befugnisse. Sie dienen schlicht als unparteiische Berater in Streitfällen oder als Vertreter des Stammes gegenüber Fremden (wenn sie z.B. eine zweite Sprache sprechen). Ebenso verhält es sich mit Medizinern und Traumzeitweisen. So weiß man z.B., dass die Älteste der Mwobi-Familie gute Mittel für Wundverletzungen kennt, geht mit Bauchschmerzen aber zu seinem Schwager in einer anderen Sippe, da man weiß, dass dieser schmerzlinde Kräuter sammelt.

Rituelle Tänze dienen den Xhul, um den Sippen-Zusammenhalt zu stärken. Meist handelt es sich um monotone, rhythmische Gemeinschaftstänze, zu deren Höhepunkten einzelne Stammesmitglieder in die Mitte treten, ihren Namen nennen und dann von der Ruhmestat eines anderen Stammesmitglieds künden. Bisweilen werden auch für Fremde solche Tänze veranstaltet, und man erwartet, dass jene sich auf ähnliche Weise



gegenseitig vorstellen.

Trotz alledem sind die Xhul ein kriegslustiges Volk, wobei man sich bei traditionellen oder verwandten Nachbarsippen eher gegenseitige „Schlägereibesuche“ abstattet. Diese werden eingeleitet durch gellende Rufe und ein Einlaufen der Herausforderer in vollem Kriegsornat im gegnerischen Dorf – die Auseinandersetzung zwischen den rivalisierenden Sippen selbst wird dann allerdings durch (durchaus blutige) Gruppenstockkämpfe ausgetragen.

Darstellung: Als Xhul können Sie aus dem Vollen schöpfen. Als Kämpfer traditionsreich, mutig, rauflustig, aber auch treu und keinem guten Fest abgeneigt, als Zauberer bodenständig, kraftvoll und mit dem Blick auf wenig bekannten Mysterien ruhend. Ihre Gegner kennen Sie als brutalen Räuber, Ihre Freunde als ehrlichen und stolzen Kameraden. Die Traumzeit und ihre Legenden sind Ihnen Ihre tatsächliche Geschichte, weshalb Sie vielleicht manchmal schlecht zwischen Dichtung und Wahrheit unterscheiden können.

Namen der Xhul:

Männliche: Awayu, Akala, Dugusa, Dwalu, Dzendu, Elaokip, Gwaputala, Gwozo, Gzalao-Tik, Itapimu, Imwati, Iko, Ila, Janga, Jakdwalla, Jakadezi, Kililo, Kwazdeli, Kwa-Mbade, Mwabutike, Nozi, Nalapa, Nbegu, Ndago, Ombollo, Ombamba, Qualzimbe, Quazil, Rhuhuhando, Rhimbe, Rhumati, uMbante, uMgungi, Xhalu, Xhumbayu.

Weibliche: Ahm, Ahani, Alaohe, Batma, Bila-Himi, Cela, Cela-wata, Enlaa, Enshati, Gulawatma, Gasha, Inanha, Ishala, Ishoma, Laa, Latwa, Ninnib-Wa, Ombada, Ogura, Pwuni, Rhanna, Rhianna, Rhia-Idba, Saba, Sala, Salwati, Salwa Dzo, Ulambi, Uula, Wati, Xhala, Xhubati, Yala, Za Zsula, Zwallambi

Was denken die Xhul über:

Sanskitare: „Sie sind sehr stolz auf ihre Städte, dabei haben sie diese nicht mal erbaut.“

Ipexco: „Sie meiden Metall, um ihren Kampfesmut zu beweisen. Es heißt, sie tun dies, um die Schande ihrer schwächlichen Vettern, der Parnhai, mit Blut von sich zu waschen.“

Parnhai: „Am Ende der Welt soll es Parnhai geben, die keine Feiglinge sind. *lacht* Ob dort auch der Himmel unter den Füßen liegt?“

Irrogoliten: „Die kleinen Weißlinge wissen zu feiern, nur im Kampf solltest du dich nicht auf ihre kurzen Arme verlassen.“

Donari: „Ah, die Albtraumwandler. Lass dich besser nicht auf sie ein. Sie sind eigensüchtig und lügen – keine gute Mixtur wenn du mich fragst.“

Yetis

Den eisigen Norden beherrschen die Yetis fast zur Hälfte. Ihr ewiger Krieg sowohl gegen Drachen als auch Frostriesen hat diesen Wesen weniger Brutalität gelehrt als ihren südlichen, felsigen Verwandten – stattdessen bedienen sie sich harter Logik und Taktik, um an ihr Ziel zu gelangen und den Norden zu einem besseren Ort zu machen...

Lebensraum: Im ewigen Eis liegt ihr Lebensraum. Dort siedeln sie fast überall, wo es Kraftlinien gab, gibt oder geben wird. Wegen der schrecklichen Stürme, gegen die auch sie nur knapp hinreichend gut geschützt sind, leben sie bevorzugt unterirdisch.

Lebensweise: Yetis leben in ihren unterirdischen Höhlen in Verbänden, die sich gut als „Zweckgemeinschaften Gleichgesinnter“ bezeichnen lassen können. Dort richten sie sich einen Lebensraum ein, der durchaus viele hundert Jahre im Durchschnitt besteht. Yetis sind große Freunde der Kunst und Lebensraumgestaltung, und diese fängt in der Höhle an: Bizarre Felsformationen, seltsame Eiskonstruktionen, offene Oberhöhlen, durch die der Wind pfeift, und gigantische Stalagtiten aus Eis beherrschen ihre Lebensräume, aber manchmal auch filigrane Objekte.

Diese filigranen Objekte stammen nicht von ihnen, sondern entweder aus Drachenhorten oder sind von feingliedrigeren Wesen erbaut worden – Yetis verfügen zwar über eine hochentwickelte Mathematik und ein natürliches Verständnis der Musik, aber ihnen fehlen oft passende Werkzeuge. Yetigeinschaften brauchen oft mehrere Jahre, um sich zu formen und abzustimmen, dann aber halten sie Jahrhunderte, meist auch über Generationen hinweg. Austausch ist eines ihrer wichtigsten Lebensziele, und da sie keine schnelle Kommunikation kennen, sind Yetis oft auf langen Reisen, um Nachrichten zu überbringen.

Zudem sind Yetis recht emotionslose Logiker, die andere Wesen, Völker oder Dinge wie selbstverständlich benutzen. Je älter Yetis werden, desto mitfühlender werden sie, bis sie sich schließlich auf einen Berg zurückziehen und im ewigen Eis aufgehen.

Weltsicht und Glaube: Yetis sind die Kinder des Schöpfers der Welt, der ihnen den Lebensraum „Eis“ zum Gestalten gab – also gestalten sie diesen auch. Ihnen sind alle anderen Wesen und Dinge der Welt als Werkzeuge selbstverständlich untergeordnet. Dabei haben sich drei Richtungen herausgebildet: Die Herrscher des Fleisches sind Abrichter, die Wesen mit minderer Intelligenz, oft Nedermannstämmen, Verhaltensmuster aufzwingen, um sie zu nutzen. Die Herrscher des Eises sind die zahlreichen Praktiker die durch ihre Erfahrung mit der Anwendung von Logik und Physik mit Schall und anderen Werkzeugen direkt der Landschaft eine gefälligere Form geben können. Die Herrscher des Geistes sind schließlich diejenigen, äußerst seltenen Yetis, bei denen sich die Gabe der Prophezeiung und ein scharfer Geist zum Lenken von Völ-



kern und Wesen mit Verstand vereinen.

Da die Yetis Erinnerungen und Pläne oft über viele Generationen hinweg „vererben“, ziehen sich die „Lenkungen von Völkern“ allerdings oft ziemlich hin.

Die Yetis nutzen eine sehr strikte Unterteilung in Geist, Fleisch und Eis, mit der sie ihre gesamte Umgebung definieren, wobei „Leben“ in jedem Fall eine Mischform ist. Der einzige Feind, den sie kennen, ist der „Feind jeden Lebens“, die Frostdrachen. Diese stehen außerhalb des Lebens als „pures Eis“, das geschaffen wurde, um Leben zu beenden und die Schöpfung zu vernichten, und werden von den Yetis mit aller Macht bekämpft.

Magie: Yetis sind eines der unmagischsten Völker Rakshazars, aber sie wissen, wie man mit Schwingungen arbeitet. Mit dem Schall, den sie aus unfiligranen, aber erstaunlich präzisen, gehämmerten Metallinstrumenten rufen, formen sie Höhlen, ganze Komplexe und sogar manchmal Landschaften durch partielle Zerstörung. Ihre Kenntnis der Gesetze der Physik hilft ihnen dabei enorm, denn es steckt nur sehr selten ein Hauch Magie in diesen Taten.

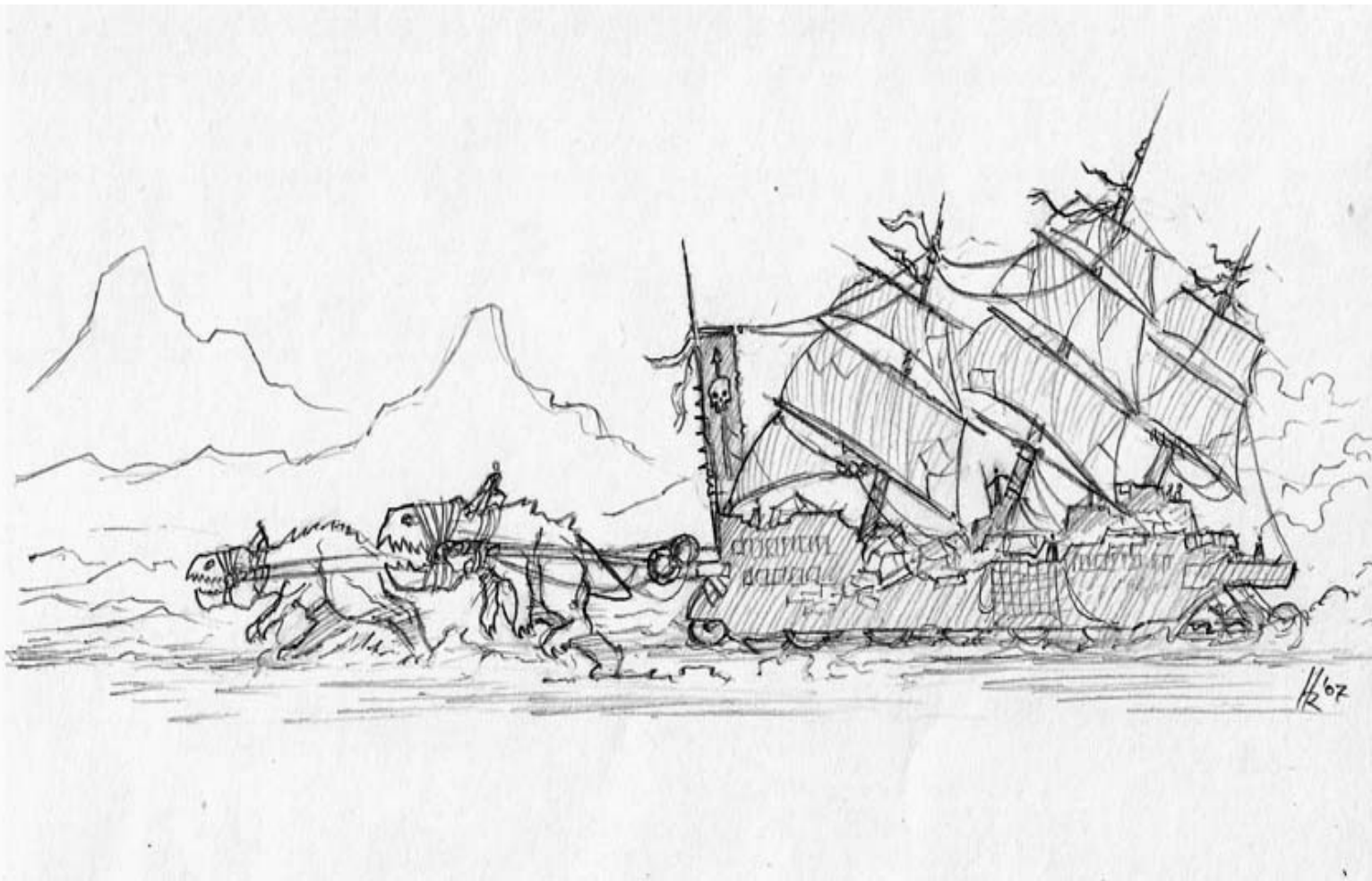
Tracht und Bewaffnung: Oft sind Yetis nackt oder tragen Fellpanzerung, da alles andere in der Kälte des Nordens schlicht hinderlich ist. Bei den Waffen sind sie ähnlich wählerisch: Oft sind es natürliche Dinge aus Holz oder große Gegenstände aus Materialien, die nicht sofort an der Hand anfrieren. Stahlwaffen sind daher zwar gern gesehen, aber nur mit entsprechenden Griffmöglichkeiten. Da die Yetis selbst keinen Stahl herstellen können, handeln sie diesen oft mit den Völkern des Südens. Ihre „Waffe“ zur Landschaftsformung sind ziemlich gut klingende, gongartige Scheiben aus wei-

chem Sternenmetall, das sich im Norden recht häufig finden lässt.

Handwerkskunst: Die Yetis verfügen zwar über eine hoch entwickelte Mathematik, aber bei Waffen und Werkzeugen geben sie sich gern mit einfacheren Dingen zufrieden, denn sie stellen selbst kaum langwierig nutzbare Dinge her. Metallgegenstände stammen ausschließlich aus dem Handel mit anderen Völkern.

Sitten und Bräuche: Yetis essen und trinken gerne lang, aber nicht feierlich. Ihre Tagesabläufe sind oft sehr einfach und stringent, wobei sie bei der Betrachtung eines schönen Kunstwerkes durchaus einen ganzen Tag friedlich verweilen können. Wenn Yetis auf längeren Reisen irgendwo Halt machen, so formen sie sich ihre Umgebung meist grundsätzlich wohnlich, was auch immer der einzelne Yeti darunter versteht. Bruch des Hausfriedens ist für jeden Yeti allerdings eine Kriegserklärung.

Darstellung: Der Yeti ist ein eher gemütlich wirkender, aber erschreckend logischer, kalter Zeitgenosse. Er schreckt vor kaum etwas zurück und kennt kaum ein Tabu, wenn es darum geht, ein Ziel zu verwirklichen. Hat er zurzeit jedoch kein Ziel, ist er sehr zerstreut und sucht Abwechslung und Weisheit in möglichst komplizierten Spielen. Im Kampf ist er effektiv und gnadenlos, aber die meisten Yetis hassen den Kampf, denn in ihm gibt es unzählige unbekannte Variablen...



Namen: Phiijoorn, Uiiithaas, Zoopaard, Kluujaard, Meemaa-liee, Saathraa.

Yeti-Namen verwenden sehr lange Vokale (deswegen die Dopplung der Vokale, die bei ihnen natürlich nicht vorkommt), und man kann Männer sehr gut von Frauen unterscheiden, da ein Frauenname mit einem Vokal endet, ein Männername nicht. Nachnamen sind unüblich, lange Namen und Titel ebenfalls. Wenn es Nachnamen gibt, sind dies meist Titel wie Herkunft oder Profession in der kehligen Sprache der Yetis.

Was denken Yetis über...

Cromor: „Kleine Kriegerinnen, zu heißblütig für den Norden und schlechte Verbündete. Man beeinflusst sie am besten so, dass sie es nicht merken“

Nedermannen: „Praktische Werkzeuge. Ziemlich dumm.“

Trolle: „Sie sollen da bleiben, wo sie sind – aber sie sollten aufhören, den Drachen zu dienen. Das ist nicht gut für sie.“

Vulkanschrate: „Heißblütige Wesen, aber nicht vom Gemüt eines Drachen. Sie verhindern, dass wir Eis formen, aber unbewusst. Wenn man ihnen das verzeiht, sind sie angenehme Zeitgenossen.“

Dunkel elfen: „Ich habe bisher nur einen gesehen, und das nur, weil ich ihn zufällig getötet habe. Wie Firnel fen sehen sie aus. Aber sie sind so schlau, sich nicht bei ihren Taten blicken zu lassen. Sie sind die schrecklichsten Diener der Drachen und Riesen.“

Firnel fen: „Wenn du einen Elf siehst, ist es so einer. Sie handeln mit guten Waren und schätzen die Schönheit, aber abseits davon sind sie im Kampf gegen Drachen kaum zu gebrauchen. Sie sterben so schnell.“

Donari: „Die Wegbereiter haben uns dann und wann sehr wertvolle Dienste erwiesen. Wir respektieren sie.“



Magie in Rakshazar

Von dunklen Mächten und finsternen Kräften



Die kritische Essenz

Was ist das?

Die kritische Essenz ist eine Anomalie in der sonst sehr harmonischen Magiestruktur Deres, die sich hauptsächlich im Norden Rakshazars erstreckt, aber auch Ausläufer im Süden hat, die auf den jominischen Inseln und in den Tälern der Nagah die Magie durcheinanderbringen.

Diese Anomalie besteht aus einem überladenen, sehr empfindlichen Kraftliniennetz, dass ein aventurischer Forscher als „Madas Knochen“ (analog zu „Madas Haaren“ als Bezeichnung der Kraftlinien in Aventurien) beschreiben würde. Schon geringe Mengen an Zauberkraft bringen es aus dem Gleichgewicht, Zaubern ist hier in der Tat ein „Hämmern an den Grundfesten Deres“ - denn die Reaktionen der Kraftlinien auf Magie sind wesentlich extremer als auf anderen Kontinenten. Die verschiedenen Magietraditionen, so sie nicht vom Zusammenbruch der Welt um sich herum zerstört wurden, haben sich angepasst, indem sie versuchen, ihre Magie nur sehr langsam zu wirken, nur sehr wenig Astralkraft einzusetzen oder einen Fokus zu verwenden, der anstatt ihrer selbst vergeht. Da die kritische Essenz aber auch häufig die Umgebung in Mitleidenschaft zieht sind solche Konzepte sehr vorsichtig zu genießen, möchte man ihre Anwendung überleben.

Auswirkungen



Die Auswirkungen der kritischen Essenz richten sich in einer nach oben scheinbar offenen Skala von einfachen Veränderungen des Zauberers, teilweise in niedrigen Stufen sogar helfenden Effekten, über starke Veränderungen des Zauberers oder seiner Umgebung bis hin zu umwälzenden Umgebungskatastrophen, die, je mehr Astralkraft im Spiel war, ihre Umgebung (und natürlich den Zauberer) umso stärker in Mitleidenschaft ziehen. Manche Zauberer beherrschen Techniken, diese Aufladung der Kraftlinien auf einen anderen Zauberer abzuwälzen und selbst auf diese Art weniger Schaden (nämlich nur durch die Umgebungseffekte) zu nehmen. Es gilt jedoch stets: wo Magie ist, ist auch Risiko und das Risiko steigt mit der Macht der Magie.

Geschichte

Die kritische Essenz wurde durch den Kometeneinschlag, den Kataklysmus, ausgelöst. Der Komet überlud die Kraftlinien in Rakshazar und fast jeder Zauberkundige wurde damals, auch weit vom Kometen entfernt, von seiner eigenen Magie vernichtet. Nur wenige konnten sich damals anpassen und ihre Erben/Nachfahren sind es, die heute noch Magie wirken können. Die Macht der kritischen Essenz schwächte sich über die Jahrhunderte ab, doch noch immer ist spontane Zauberei ein unwägbares Risiko. Und in den letzten Jahren reagierten die Kraftlinien wieder empfindlicher...

Die kritische Essenz im Spiel

Diese kritische Essenz dient dazu, Magie in Rakshazar immer zu einem Risiko werden zu lassen, denn solche Macht birgt Wahnsinn und Tod. Nur mit viel Glück oder Umsicht kann man ein mächtiger Magier werden – dies dauert mitunter Jahrhunderte. Zauberkundige von außerhalb Rakshazars werden sofort die Effekte bemerken und feststellen, dass ihre Magie zwar noch funktioniert – aber unabsehbare Risiken birgt. Dies dient dazu, Magie zu einer seltenen und mächtigen Ressource werden zu lassen, zu etwas, die nur von jenen angewendet wird, die damit auch wirklich umgehen können und wollen. Außerdem benötigt man eine gehörige Portion Skrupellosigkeit, denn oft betreffen die Effekte nicht nur den Zauberer selbst – oder er nimmt Verstümmlungen und Geistesveränderungen schlichtweg in Kauf, um wirklich mächtige Magie zu wirken.

Die folgenden Texte stellen die unterschiedlichen Magietraditionen vor, die sich unter den widrigen Bedingungen Rakshazars herausgebildet haben.

Akai neshim - Angurianischer Schamanismus

Xarunai presste ihren nur mit Ockerfarbe und Schlamm bedeckten Körper an den rauen Stein hinter dem schmalen Felsims, auf dem sie völlig unbeweglich verharrte. Endlich hatte sie ihn gefunden. Lorn den Verräter, der vor einem Mond einen Stoßtrupp Amhasim, wohl um seine eigene wertlose Haut zu retten, in eines der kleinen Sommerlager ihres Stammes geführt



hatte. Im folgenden Gemetzel mussten einige ihrer Stammesbrüder und -schwestern ihr Blut der Göttin geben, andere wurden vom Feind verschleppt und hatten gewiss die erste Gelegenheit genutzt, die verhassten Sklavenjäger mit sich in die Tiefe und den Tod zu reißen.

Nun war die Nacht der Rache gekommen. Einen schweren Dolch aus amhasischem Stahl, den er wohl als Lohn für seine ruchlose Tat erhalten hatte, in den Händen drehend, saß der Verräter direkt unter ihrem erhöhten Versteck vor einem kleinen Feuer.

Xarunai fühlte den Zorn der Göttin, den sie kurz vor Einbruch der Nacht unter lustvollen Schmerzen in sich aufgenommen hatte, durch jede Faser ihres Körpers strömen.

Sie würde dafür sorgen, dass die Seele Lorns nie wieder in ihrem Volk wiedergeboren würde, dem Volk das er so feige verraten hatte. Sein eigener Dolch würde sein Gefängnis werden und die Klinge eines neuen Speers der Kaglara bilden. Lautlos stieß sie sich vom Felsen ab und stürzte sich wie eine Höhlentigerin auf ihr Opfer um ihm die in das betäubende Yikh-Rankengift getauchten Fingernägel tief in den Hals zu stoßen.

Hintergrund: Angurianische Magie ist meist intuitiv oder schamanistisch (Pfadmagie). Zauberer die sich an den Idealen des Himmelsdrachen orientieren haben aber auch intellektuellere Ansätze. Die Magie ist nach angurianischem Verständnis die Vereinigung von Himmelsdrache und dunkler Göttin, also etwas völlig natürliches (wenn auch oft gefährliches). Magie und Religion sind für einen Angurianer ein- und dasselbe. Magische Begabung gilt als Segen, aber auch besondere Prüfung der Götter. Mutige Priester unternehmen Limbusreisen, um mit Sphärenwesen zu kommunizieren und zu verhandeln. Im angurianischen Weltbild hat jede Erscheinungsform ihren eigenen Geist und damit ein Abbild in der Geisterwelt. Diese kann in die sogenannte „Obere Welt“, die Domäne des Himmelsdrachen, und die „Untere Welt“, die Domäne der Dunklen Göttin, eingeteilt werden. Indem der Schamane mit den Geistern dieser Domänen kommuniziert kann er Veränderungen bewirken.

Geister der Oberen Welt: Lichtwesen und Flammengeister (Feuer), Die acht Winde und die Donnerdämonen (Luft), Eisriesen (Eis)

Zum Feuer werden auch die Geister von Menschen und anderen vernunftbegabten Rassen gezählt.

Geister der Unteren Welt: Pflanzen und Tiergeister (Humus), Die lebenden Gebeine der Göttin (Erz), Wassergeister (Wasser)

"Geweihete" von Himmelsdrachen oder dunkler Göttin sind normalerweise immer Schamanen, können aber natürlich die Sonderfertigkeit Verbindung zum Großen Geist erhalten (und dann über KE verfügen).

Die Weisen die dem Himmelsdrachen folgen werden dennoch Priester genannt. Sie betreiben einen Schamanismus, der in seinen Ritualen weniger roh und archaisch als der der dunklen Göttin aufgebaut ist.

Die Rituale der Drachen-Priester zielen meist darauf ab, Willen und Verstand zu schärfen, ein phänomenales Erinnerungsvermögen zu erhalten, telepathische Nachrichten zu

schicken, den Geist von Wahnsinn und Besessenheit zu heilen oder auf Seelenreisen in andere Sphären und Globulen zu gelangen, um Wissen und Geisterverbündete zu gewinnen.

Diese Rituale beinhalten oft stunden- bis tagelange Sitz-Meditation, das Starren in Licht oder Flammen, komplexe Diagramme und Labyrinth aus gefärbtem Sand, tagelanges Fasten und das Sprechen und Schreiben komplizierter Formeln.

Schamanische Rituale der dunklen Göttin zielen darauf ab, dem Körper übermenschliche Kräfte zu verleihen, das Erreichen von Ekstasezuständen durch Lust, Schmerz oder Rausch, das Besiegen von Ängsten, Heilung, Austreibung und Beherrschung von Dämonen und vieles mehr.

Solche Rituale beinhalten Rauschmittelgenuss, Tanz, Opfern, rituellen Geschlechtsverkehr, Folter sowie die Verwendung von Fetischen und anderen Ritualmaterialien.

Zaubertechnik: Einige Rituale beider Richtungen folgen regeltechnisch der ipexischen Essenzmagie, ansonsten werden die Regeln zum Schamanismus aus "Wege der Zauberei" DSA 4.1 verwendet. Als kleine Änderung existieren Rituale der St. VII, die besonders mächtig sind und nicht allgemein zugänglich sein sollten. (Meisterentscheid)

Die Assashim - Dolche des Schreckens

Der fette Beamte rannte panisch durch die engen, nächtlichen Gassen des Altstadtviertels. Sein Herz pochte als ob es kurz vor dem Zerspringen stünde. Er schnaufte laut hörbar und hatte das Gefühl, kaum noch Luft zu bekommen – doch er musste weiter! Seine kleine Verschwörung mit den Schmugglern war anscheinend aufgefliegen. Als er heute Abend zum verabredeten Versteck gekommen war, lagen seine „Geschäftsfreunde“ bereits mit durchgeschnittenen Kehlen an dem groben runden Holztisch, an dem er so manches Bestechungsgeld oder Drogen geschenkt entgegen genommen hatte. „Eine rivalisierende Schmugglerbande!“ war es ihm durch den Kopf geschossen. Er musste weg! Hinter sich vermeinte er einen schemenhaften Schatten im Zickzack immer wieder über die Gasse springen zu sehen. Ein Geräusch war dabei nicht zu hören. Da, Endlich! Er hatte eine rettende Tür erreicht. Er versuchte, sie aufzustoßen – ein Glück! Sie war offen. Er schlüpfte hinein, schlug die schwere Holztür zu und verriegelte sie. Völlig außer Atem sank er an der Tür hinab und versuchte, wieder zu Luft zu kommen. Er war gerettet! Langsam blickte er sich in dem dunklen Raum um. Eine Art Lagerraum wahrscheinlich, dachte er bei sich. Die Schemen, die er erkennen konnte, erinnerten ihn an Amphoren. Die Gasse war immerhin von einigen Laternen spärlich beleuchtet gewesen. Hier jedoch war es fast pechschwarz, denn durch die kleinen, mit Holzstangen vergitterten Fenster drang nur schwaches Sternenlicht. Seine Augen konnten in der Finsternis nicht allzu viel erkennen. So bemerkte er auch nicht den geschmeidigen Schatten, der langsam von den schweren Deckenbalken zu ihm hinab glitt. Scheinbar aus dem Nichts ver-



nahm er plötzlich eine flüsternde Frauenstimme deren flüsternder Klang an übereinander gleitende Seide erinnerte: „Nurad AlMuca !“ Der Name seines Bruders ? Aber...weiter konnte er nicht mehr denken – das letzte, was er spürte, war ein stechender Schmerz am Hals. Dann wurde es kalt...

Hintergrund: Seit Jahrhunderten spielen Meuchelmord, Diebstahl und Attentate eine wichtige Rolle im politischen Tagesgeschäft der Sanskitaren. Oftmals gilt: Es gewinnt derjenige, der über die besten Meuchelmörder verfügt. Auftragsmord oder Diebstahl kann also ein einträgliches Geschäft sein – für die, die sich auf ihr Handwerk verstehen. Tief in den Katakomben unter den Gassen der Stadt, in Hinterhöfen und geheimen Kammern oder in uralten Festungsrüinen weit draußen in der Wüste haben sich besondere Gruppen riesländischer Magieanwender zusammengefunden. Man nennt diese Schatten, die die Nacht durchflattern gemeinhin die „Assashim“. Der Name leitet sich vom Geschlecht der Assashamiden aus Teruldan ab, einer düsteren Sippschaft, die sich der Legende nach als erste mit den besonderen, verfeinerten Techniken des Meuchelmordes beschäftigte.

Für den normalen Sanskitaren auf der Straße sind die Assashim nichts weiter als nur eine weitere Schauergeschichte von vielen. Assashim nutzen ein gewisses Maß an Magie für die Ausübung ihrer Tätigkeiten, würden sich mit richtigen Hexern rein magisch gesehen allerdings nicht messen können. Über ihre schwachen magischen Talente hinaus beherrschen viele Assashim auch noch bestimmte geheime Kampftechniken für Dolche, Schlingen oder auch waffenlose Kampftechniken. Besonders gefährlich werden Assashim dadurch, dass sie oft und gerne Gifte verwenden. Obwohl der Name Assashim für alle magischen Schattenkrieger der Sanskitaren verwendet wird, gibt es doch viele verschiedene Gruppen von Assashim, deren Ziele und Methoden sich teilweise stark voneinander unterscheiden.

Die Assashamiden: Diese Familie von Meuchelmördern existiert noch immer und bildet ihre Adepten irgendwo in der Nähe von Teruldan aus. Die Assashamiden dienen grundsätzlich jedem, der sie bezahlen kann und gehen bei ihren Operationen diskret und effektiv vor. Es hat Tradition, dass Assashim dieser Organisation ihrem Opfer kurz vor dessen sicherem Tode noch den Namen ihres Auftraggebers ins Ohr flüstern. Einige Assashamiden lassen auch mit sich handeln und es ist schon vorgekommen, dass Assashamiden ihre Auftraggeber erdolchten, weil das Opfer ihre Zahlung überbieten konnte.

Die Tugendhaften Wächter der Ordnung: Die Geheimpolizei des Sultans von Shahana. Die Tugendhaften Wächter haben jede Schicht der Bevölkerung Shahanas infiltriert. Ihre Augen und Ohren sind überall. Nach außen hin leben die meisten von ihnen als respektable und unauffällige Bürger, die gesichtslos in der Masse verschwinden können. Anders als andere Assashim-Organisationen sind die Tugendhaften Wächter nicht in jedem Falle auf Mord oder Diebstahl aus, sondern auf Informationsgewinnung. Daher haben sie einige

wirklich raffinierte Folter- und Befragungsmethoden entwickelt.

Die Legende vom Samtschatten

Es ist nun schon mehrere Jahre her, als ein Schatten über Shahana lag. Attentäter und Meuchelmörder sind in den sanskitarischen Städten nun wirklich nichts Ungewöhnliches. Aber die Verbrechen des geheimnisvollen Hassashim "Samtschatten" sind wahrhaft legendär.

Kaum ein Opfer war vor ihm sicher. Nichts und niemand konnte ihn aufhalten. In vielen Fällen warnte er seine Opfer sogar vor. Wer in seinem Schlafgemach ein schwarzes Samttuch mit einer schwarzen Rose vorfand, der war des Todes. Fast alle seine Opfer waren Mitglieder der shahanäischen Oberschicht. Zur Zeit seiner größten Aktivität regierte in den Herrenhäusern und Palästen Shahanas der blanke Terror und selbst die sonst so effektive Geheimpolizei des Sultans konnte ihn nicht fassen. Ein Mord war spektakulärer als der vorherige...und ganz plötzlich hörte der Spuk auf. Dennoch ist Samtschatten in Shahana ein berüchtigtes Schreckgespenst geblieben. Passieren im Adel seltsame Todesfälle, vermuten die meisten Shahanäer dahinter sofort dem Samtschatten. Man erzählt sich, er hätte einen Pakt mit finsternen Mächten geschlossen, die sein Blut durch Quecksilber ersetzen und ihm so übernatürliche Reflexe und Schnelligkeit verliehen. Einige behaupten, der Samtschatten würde das Blut und die Seele seiner Opfer trinken und sie zu ewigen Höllenqualen verdammen. Wieder andere glauben, er sei ein hoher Diener des Todesgottes Shesal oder gar Shesal selbst. Legenden zufolge kann er selbst glasglatte, senkrechte Flächen so schnell erklimmen als würde er sie einfach hoch rennen. Verschlossene Türen können ihn nicht aufhalten, denn er verwandelt sich einfach in Rauch und schwebt hindurch. Außerdem hat der Samtschatten kein Gesicht sondern nur eine schwarze Fläche mit zwei tückischen roten Augen.

Die Angst vor dem Samtschatten ist teilweise sogar so groß, dass niemand wagt, den Namen "Samtschatten" laut auszusprechen. Die Erwähnung des Namens allein genügt um fröhliche Gespräche zum verstummen zu bringen und die Stimmung kälter werden zu lassen.

Die Rong-Würger: Fanatische Kultisten der Göttin Oms-hivan. Zu Ehren ihrer Göttin sind in bestimmten Abständen Menschenopfer von Nöten, welche die Assashim des Kultes entführen und im Tempel rituell töten. Personen, die dem Kult im Wege stehen, werden sofort eliminiert. Rong nehmen Abstand vom normalerweise unter Assashim verbreiteteren Krummdolch und erwürgen ihre Opfer mit Seidenschlingen. Dies hat religiöse Gründe (vor dem Angesicht Omshivans darf niemals Blut vergossen werden).

Die Rong haben ihre Finger auch in etlichen kriminellen Organisationen, wie Diebesgilden oder Rauschkrauthändler-ingen.



Der militante Arm der Zelothing: Die Zelothing haben einen speziellen Kader, der sich insgeheim um die Feinde des Kultes kümmert. Diejenigen, die zu wenig magisches Talent aufweisen um mit Glyphen richtig umgehen zu können, werden des Assashim des Kultes zugeteilt. Assashim sind unter den Zelothing des Hexersultans so gut wie nichts wert. Da sie ebenfalls das magische Siegel tragen müssen, ist es für Al-Hrastor ein Leichtes, sie nach Gebrauch zu „entsorgen“. So gut wie kein Assashim der Zelothing überlebt seinen ersten Auftrag.

Die Diebe der 1000 Jahre: Die Diebesgilde von Yal-Kalabeth hat sich auf Artefakt-Diebstahl spezialisiert und dient Prinzessin Nagisha zuweilen als Geheimdienst (allerdings traut innerhalb der Regierung von Yal-Kalabeth niemand den Dieben der 1000 Jahre wirklich vorbehaltlos). Wenn die Diebe der 1000 Jahre nicht gerade auf eigene Rechnung arbeiten, stellen sie gefährliche magische Artefakte sicher oder schalten Feinde von Yal-Kalabeth aus. Überflüssige Morde versuchen die Diebe der 1000 Jahre bei ihren Einsätzen zu vermeiden – zu viele Tote zu hinterlassen, gilt als ungeschickt. Außerdem widerspricht das Morden von Unschuldigen dem komplexen Ehrenkodex der Diebe der 1000 Jahre. Diebe der 1000 Jahre stammen oft aus der Unterschicht von Yal-Kalabeth und sind meistens freigelassene Sklaven oder ehemalige Straßenkinder. Seit neuestem verfügt die Organisation auch über einige Trogginge als Assashim. Diese sind besonders effektiv, da sie sich selbst bei absoluter Dunkelheit perfekt orientieren können. (diese Trogginge sind nebenbei bemerkt wohl auch die einzigen „bekannten“ Nichtmenschen, die die Profession des Assashim ergriffen haben)

Zaubertechnik: Die Magie der Assashim basiert auf denselben Prinzipien wie das Chutram der Amhasim. Sie hat sich sogar aus denselben Wurzeln entwickelt. Ebenso wie die Herren von Amhas glauben die „Dolche des Schreckens“, dass sie eine innere Energie kanalisieren um ihre Fähigkeiten auszuüben. Obwohl die wenigen schattenhaften Legenden über die Assashim anderes behaupten, sind bei weitem nicht alle Assashim magisch begabt, sondern nur einige wenige, die den normalen Assashim, eigentlich normalen Meuchlern, ihren besonderen Ruf bescheren. Obgleich sie erstaunliche Effekte bewirken können, ist der Umfang ihrer Magie recht eingeschränkt. Anders als die Chutram-Meister fehlt dem Assashim die geistige Komponente ihrer Magie. Die Assashim-Techniken sind bis auf wenige Ausnahmen vollkommen körperbezogen. Sie verfügen zum Teil über magisch verstärkte Körperbeherrschung und sind so etwa in der Lage, absolut lautlos zu schleichen, dazu perfekte Balance auf jedem noch so kleinen Balken zu halten oder wie eine Eidechse an glatten Oberflächen empor zu klettern. Ebenfalls wurde von einer stark gesteigerten Beobachtungsgabe berichtet. Fast alle magischen Assashim sind wahre Weitsprungwunder und besitzen eine irrwitzige Geschwindigkeit. Einige wenige Legenden sprechen von magischen Tarntechniken. Assashim, die diese Techniken beherrschen, werden im

Schatten unsichtbar und wenn sie eine Kapuze tragen ist anstatt des Gesichts nur ein schwarzes Nichts zu sehen. Wahre Meister-Assashim können ihre Gestalt begrenzt verändern, ähnlich wie aventurische Hexen mit der „Harmlosen Gestalt“. Die Organisation der Assashim ist von Geheimbund zu Geheimbund verschieden, aber immer spielt eine persönliche Lehrer-Schüler-Beziehung eine große Rolle. Will ein junger Assashim über seine mundanen Grundfähigkeiten hinauswachsen, die er auf der niedrigsten Stufe der Organisation erlernt hat (in der Regel die einfachsten Kniffe des Gossenkampfes), dann sucht er sich einen persönlichen Meister der ihn weiter ausbildet. Einige der erfolgreicherer Meister bilden innerhalb ihrer Organisation zuweilen sogenannte „Schulen“, in denen sie ihre bevorzugten Kampftechniken unterrichten. Besonders bekannt für Schulenbildung sind die Diebe der 1000 Jahre und die Assashamiden.

Worte der Umalou - Die Bestienmeister

Gabuun schlug das Herz bis zum Hals, jeder Muskel seines Körpers brannte. Schweiß lief in Strömen über seinen erhitzten, nackten Körper- lediglich ein lederner Lendenschurz bedeckte seine Hüften. Jedes weitere Kleidungsstück wäre bei dieser mörderischen Hitze nur eine unnötige Belastung. Heiß brannte die Erde unter seinen nackten Sohlen und immer schwerer wog das krude Wurfeisen in seiner rechten Faust. Seit zwei Stunden jagte er nun schon seine Beute durch die unwirtliche Steinwüste. In all der Zeit hatte er sie nicht ein einziges Mal zu Gesicht bekommen – doch er wusste immer, wo sie sich aufhielt und in welche Richtung sie rannte. Seine Gefährtin sandte ihm in regelmäßigen Abständen Gedankenbilder zu und vor seinem geistigen Auge sah er gestochen scharf, wie eine Gazelle panisch zwischen den Hügeln der Steinwüste hindurchpreschte. Gabuun konnte deutlich den rasenden Atem seiner Beute erkennen – auch an ihr war die halsbrecherische Hatz nicht spurlos vorüber gegangen, und gleichzeitig spürte er den erfrischenden Luftzug im Gefieder seiner Gefährtin...

- LINKS - Sofort änderte Gabuun seine Laufrichtung und, auch wenn es den Anschein hatte, als ob er planlos durch die Wüste rannte, wusste, dass jede dieser Richtungsänderungen den Abstand zu seiner Beute verkürzte. – SCHNELLER – Gabuun packte nun endgültig das Jagdfieber, wie in Trance sprintete er vorwärts, aller Hitze zum Trotz. – RECHTS- Schnell schlug er einen Haken und rannte nun am Fuße eines Hügels entlang, genau auf einen Felsvorsprung zu. Das musste die Stelle sein!

- JETZT – Ohne zu zögern und aus vollem Sprint schleuderte Gabuun sein Wurfeisen auf den Felsvorsprung zu. Gerade als es so aussah, als würde das Wurfeisen wirkungslos ins Leere gehen, brach die Gazelle in vollem Lauf hinter dem Vorsprung hervor. Die scharfen Zacken des Wurfeisens gruben sich tief in die Flanke der Beute. Diese stieß noch einen Todesschrei hervor, bevor sie sich in einer Wolke aus Sand und Staub überschlug und schließlich reglos liegen blieb.

Schwer ging Gabuuns Atem, doch empfand er genau wie seine Gefährtin. Diese ließ einen lauten Triumphschrei über die



Weiten der Wüste erschallen. Schließlich landete die Adlerdame auf seinem ausgestreckten Arm und als er die kräftige Gazelle vor sich liegen sah, musste er seiner Gefährtin Recht geben – es war eine Ehre diese Beute zur Strecke gebracht zu haben!

Hintergrund: Kazamuul - so nennt das Volk der Xhul jene Auserwählten, die das Wort der Tiere sprechen. Ihre Gabe ist nur wenigen gegönnt, aber hoch geschätzt. Denn die Tiere gelten den Xhul als die wahren Herrscher Rakshazars. Die Alten sagen, hinter dieser Kunst stecke allein der allgegenwärtige Zauber - der große, nie endende Tanz der Ahnen -, sowie das feine Gespür der erwählten Seelen. Doch gibt es unter diesen einige noch größere Talente, die zu weit mehr in der Lage sind als nur die Worte der Tiere zu sprechen. Man nennt sie Umalou. Sie verleihen den Tieren großen Zauber: blicken durch deren Augen, hören durch deren Ohren, verleihen ihnen Kräfte jenseits ihres möglichen und gelten als die großen Meister der Bestien.

Zaubertechnik: Die Magie der Tiere ist andersartig in ihrem Wirken. Keine Gesten und Formen, keine Worte und Rituale lenken die Ströme der astralen Kraft, sondern allein die Kombination von Wille, Gespür und Tat. Wichtig ist dabei vor allem die Offenheit und Loyalität des Tieres gegenüber dem Umalou. So bildet sich auch mit wachsendem Vertrauen ein magisches Band zwischen diesen beiden, das immer mächtigere Magie erlaubt. Dennoch gibt es auch die Taten die sich gegen den Willen des Tieres richten kann, doch erfordert dies große Stärke und Entschlossenheit.

Auch unter den anderen Völkern des Kontinents (vor allem unter den Nagah und den Orken) gibt es einige wenige dieser Tiermagier, wenn sie auch einen anderen Namen tragen. Diese erlernen ebenso die Kunst allein durch ihre Erfahrung und ihr Gespür. Kein Meister weit und breit vermag es diese Kunst zu lehren.

Chutram

Tashja hatte Glück im Unglück gehabt. Vor kaum einem Sommer hatten die schwarzen Reiter ihr kleines Dorf heimgesucht wie Dämonen aus irgend einem finsternen Abgrund und ihren ganzen Stamm in die Sklaverei verschleppt. Die Männer ihres Dorfes hatten tapfer gekämpft, doch die Schwarzen waren unverwundbar gewesen. Beinahe hätte sie das Schicksal ihrer Stammesmitglieder geteilt und wäre als besseres Nutztier zu den Hochöfen geschickt worden, doch die Geister ihres Stammes hatten über das nun fünfzehn Sommer junge Mädchen gewacht. Kaum dass sie in der riesigen Stadt angekommen waren - Tashja hätte niemals geglaubt, dass es so große Hütten geben könnte - hatte sie das Interesse ihrer Herrin Niadre auf sich gezogen, der sie seit dem als Dienstmädchen diente. Zu Anfang war auch das hart gewesen, denn Tashja hatte vieles in ihrer fremdartigen Umgebung nicht verstehen können - mittlerweile aber kannte sie dank der anderen Sklaven die Tricks und Kniffe, mit denen man hier einigermaßen über die Runden kam. Eigentlich wurde Tashja vor allem in den Küchen beschäftigt und sah

ihre Besitzerin nur sehr selten, meistens aus weiter Ferne, genauso wie die anderen Edlen Erhabenen. Heute morgen aber hatte der Küchenmeister beschlossen, dass Tashja der Herrin das Frühstück servieren sollte. Sie war ängstlich und aufgeregt, denn so nahe war sie der Herrin noch nie gekommen.

Etwas zittrig trug sie das Tablett mit erlesenen Früchten und Scheiben frisch gebackenem Weißbrot durch die Korridore. Man hatte ihr gesagt, dass sie das Frühstück in den Garten des Stadtanwesens bringen sollte - einen Ort, den sie noch nie hatte aufsuchen dürfen. Ehrfurchtsvoll schlich sie durch den Torbogen, der zum Garten führte in dem vielerlei saftig grüne Pflanzen standen, die Tashja in ihrer nordischen Heimat noch nie gesehen hatte. Schließlich erblickte sie die Herrin. Sie war gewohnt, dass die Edlen Erhabenen Dinge taten, die Sterbliche unmöglich verstehen konnten, aber dieser Anblick war wirklich eigentümlich: Die Herrin stand im Garten und vollführte zu einer unhörbaren Musik eigentümliche Tanzbewegungen mit einer Präzision und Eleganz, wie Tashja sie nie zuvor gesehen hatte. Die Herrin schien sie zunächst nicht zu bemerken, wandte sich dann aber mit einer blitzartigen Bewegung zu der jungen Sklavin um, dass diese beinahe vor Schreck das Tablett fallen gelassen hätte. Tashja brachte kein Wort heraus. "Ah, mein Frühstück, stell es einfach dort hinten auf die Steinplatten. Ich werde heute hier essen." Ihre Stimme war erstaunlich sanft und der Blick der Amhasim schien leicht amüsiert zu sein. Tashja tat mechanisch, wie ihr geheißen wurde und wollte gerade unter tiefen Verbeugungen, rückwärts gehend und einer zaghaften Verabschiedung den Rückzug antreten. "Warte noch!". Der Befehl klang hart und schneidend. Hatte Tashja etwas falsch gemacht? "Du fragst dich sicherlich, was ich da gerade getan habe, oder?" Die Herrin schien Tashjas offensichtliche Verwirrung zu belustigen. "J-j-ja, Herrin...." brachte sie stammelnd hervor. "Auf diese Art und Weise kanalisieren wir unsere geistige Energie...das ermöglicht uns, gewisse Effekte zu manifestieren, die euresgleichen nicht möglich sind - verstehst du?" Tashja verstand rein gar nichts. Sie schüttelte ängstlich den Kopf. Ein leises Lächeln umspielte die Lippen der Amhasim. "Nun...vielleicht verstehst du es so etwas besser. Siehst du diese steinerne Brüstung dort hinten?" Tashja nickte. Die Amhasim trat auf die Brüstung zu und machte eine ruckartige Armbewegung, einer zustoßenden Schlange gleich. Einen kurzen Augenblick später gab es ein lautes Geräusch und Stücke der geborstenen Brüstung lagen auf dem Boden. Mit einer geschmeidigen Handbewegung kam Bewegung in die Bruchstücke, langsam erhoben sie sich vom Boden, schwebten zu ihr empor und kreisten über der ausgestreckten Hand der Amhasim umeinander. Tashja stockte der Atem. "Natürlich kann man diese Kraft nicht nur zu destruktiven Zwecken benutzen." Die Erhabene schritt mit einem Gesichtsausdruck auf Tashja zu, den sie nicht ganz deuten konnte...

Hintergrund: Chutram ist zunächst einmal nichts anderes als die amhasische Wissenschaft von Körper und Geist. Die Amhasim haben dabei herausgefunden, dass jedes lebende Wesen von Lebensenergie, oder dem „Ram“, wie die Amhasim es nennen, durchströmt wird. Diese Lebensenergie verläuft in gewissen Bahnen und kreuzt sich an sogenannten Nexus-Punkten. Das System funktioniert praktisch wie ein Blutkreislauf. In einigen Bahnen fließt "verbrauchte", belas-



tete Energie und in anderen regenerierte. Die Reinigung des Energieflusses findet im Gehirn statt und je weiter der Geist einer Lebensform entwickelt ist, desto besser kann er ihre Lebensenergie von schädlichen Einflüssen reinigen. Höhere Wesen haben also reinere Energie als niedere.

Mit diesem Wissen kann man nun mehrere Dinge anfangen, weswegen Chutram auch mehrere Aspekte hat. Man unterteilt vier große Hauptrichtungen:

Hyal-Chutram: Sie ist die amhasische Medizin - die Kunst, Chutram für positive Zwecke einzusetzen. Hyal-Chutram ähnelt stark dem indischen Ayurveda oder der traditionellen chinesischen Medizin. Krankheiten werden als energetische Blockaden oder Rückflüsse belasteter Energie verstanden und über gymnastische Übungen oder Massagen behandelt. Ebenso bekannt sind Akupunktur oder Edelstein-Medizin. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass jede Speise einen gewissen Einfluss auf die persönliche Energie des Essenden hat. Erkrankungen können also auch durch Diäten behandelt werden und der Übergang zwischen "Essen" und "Medizin" ist bei den Amhasim fließend. Bei schweren Erkrankungen greifen die Amhasim allerdings auf ihr alchemistisches Wissen zurück. Hyal-Chutram beinhaltet ebenfalls Yoga-ähnliche Übungen. Auf dem Gebiet der Chirurgie haben Amhasim noch gewisse Defizite, aber Infektionskrankheiten und Fleischwunden können sie sehr erfolgreich behandeln

Hakra-Chutram: Sie ist die Kunst, sein Ram gezielt zur physischen Vernichtung einzusetzen. Hakra-Chutram-Adepten lernen genau, welche Energiezuflüsse sie beim Gegner mit gezielten Schlägen unterbrechen müssen um maximalen Schaden zu erzielen und auch, wie sie ihre Hände und Füße so mit Ram-Energie aufladen können, dass ihre Schläge oder Bewegungen wesentlich kraftvoller und stärker ausfallen. Man sagt, ein wahrer Hakra-Chutram-Meister könne mit bloßen Händen Felsen zertrümmern, aber solche Meisterschaft erlangt nur einer von 1000 Adepten.

Rajka-Chutram: Sie ist die Kunst, das Ram zweier Wesen zu höherem Zweck in einer Synthese zusammenzuführen. Was sich abstrakt und esoterisch anhört ist letztlich nichts anderes als verfeinerter Sex. Erkenntnisse aus dem Chutram werden gezielt genutzt, um beim Geschlechtsakt in vollkommen neue und höhere Bereiche der Ekstase vorzustoßen um dadurch den Geist zu erweitern. Amhasim betreiben Rajka-Chutram zuweilen nicht nur untereinander, sondern auch mit ihren Lieblings-Sklaven. Da diese Chutram-Variante aber, wie fast alle anderen auch, mit komplizierten akrobatischen Verrenkungen verbunden ist, wird die höhere Ekstase bei den Sklaven oft durch schmerzhaft überdehnte Gelenke getrübt.

Psykra-Chutram: Sie ist die Kunst, sein Ram rein geistig zu transformieren, um die äußere Wirklichkeit damit zu beeinflussen. Zu Psykra-Chutram gehören sämtliche Gedankenlese-, Schweben und Telekinese-Tricks, die viele Senatoren drauf haben. Psykra-Chutram ist sowohl schwierigste und am

seltensten erlernte Variante des Chutram als auch die einzige, die ohne starke Körperbetätigung auskommt. Auch scheint es, dass nur wenige Amhasim überhaupt in der Lage sind, Psykra-Chutram zu meistern. Allerdings präsentieren diejenigen, die es tatsächlich können, ihre Kräfte nur zu gerne. Das hat dazu geführt, dass viele Nicht-Amhasim der Meinung sind es könnten tatsächlich alle Amhasim Gedanken lesen oder Schweben. Ein Irrglaube, der den Amhasim nur allzu recht ist....

Fast alle Amhasim kennen die Grundzüge des Hyal-Chutram und des Rajka-Chutram. Diese beiden Schulen sind am einfachsten zu erlernen (beim Hyal-Chutram zumindest die Gymnastik-Übungen und gewisse "gesunde" Kochrezepte) und sie sind auch die Beliebtsten (besonders das Rajka-Chutram. Allerdings würde nie ein Amhasim zugeben, dass er sich nur deshalb für diese Chutram-Schule interessiert)

Bei der Kampftechnik des Hakra-Chutram sind einige simple Grundbewegungen auch fast allen Amhasim bekannt. Da das Erlernen von Hakra-Chutram aber mit hartem Training und einer Menge Disziplin einhergeht, gibt es nur relativ wenige Amhasim, die den Weg des Hakra-Chutram tatsächlich konsequent weitergehen.

Der exklusivste Club sind die Adepten des Psykra-Chutram. Von ihnen gibt es nur etwa 90 bis 100, und auch unter diesen sind nur wenige wirkliche Meister zu finden. Das hängt damit zusammen, dass man für Psykra-Chutram eben doch eine angeborene magische Begabung braucht (was die Amhasim jedoch nie zugeben würden.)

Zaubertechnik: Magie und Chutram sind für die Amhasim zwei verschiedene Dinge. Chutram entspringt ihrer eigenen Ram-Energie und es erfordert viel geistige Kraft und einen weit entwickelten Intellekt um Chutram nutzen zu können. Magie ist roher und primitiver, denn Magie benutzt nicht subtil die eigene Ram-Energie, sondern zapft grob und brutal die Energie Deres selbst an. Laut den Amhasim ist es einfacher kosmische Energie der Umwelt zu stehlen, als mit der eigenen vernünftig zu haushalten. Die Zweckentfremdung kosmischer Energie hat im Gegensatz zu Chutram zahlreiche Nachteile und widerspricht der kosmischen Ordnung. Deswegen verwenden nur niedere Kreaturen Magie und man sollte die Verwendung derartiger Praktiken, schon allein im Interesse der kosmischen Ordnung, strikt unterbinden (so erklären die Amhasim die bösen Auswirkungen der kritischen Essenz)

Das Astralformen der Donari

Der Wrataal blickte ungeduldig aber gefasst auf den Hüter. Dieser hielt den Übergang nach Bré Taa nun schon über das gewöhnliche Maß hinaus offen. Er wusste, dass der Übergang über kurz oder lang zusammenbrechen würde und sie womöglich nach dem Einsatz nicht wieder aus Bré Taa in die Pfade zurückkehren konnten. Doch diese Gruppe menschlicher Magiewirker in Shahana bedrohte mit ihren mächtigen Herbeirufungen die Stabilität ihrer gesamten Limbusfeste. Plötzlich tat sich etwas: Der Hüter begann zu beben und öffnete seine pupil-



lenlosen Augen. „Sie beginnen das Ritual“ sprach er, „sieben Magiewirker, ein dunkler Raum. So machtvoll wie wir vermuteten.“ Der Wrataal nickte den anderen Kriegern zu. Diese befreiten stumm ihre innere Leere um den Zaubern der Magier widerstehen zu können – doch schon öffnete sich das Portal und die fünf sprangen hindurch in den Ritualkreis der Magier auf der anderen Seite um deren Treiben ein für alle mal ein Ende zu setzen...

Hintergrund: Die Donari mögen zwar äußerlich ihren hochelfischen Vorvätern ähneln, doch sie sind schon lange keine Elfen mehr. Salasandra, Seelentier, Mandra, Zauberland – das alles gehört einer halbmythischen Vergangenheit an. Tatsächlich wirken die Donari gar keine Magie mehr, mit dem Fall Callastirs und der Entstehung ihrer limbischen Elysien stülpte sich gewissermaßen ihr Astralspeicher um, so dass die Donari wohl zu den unmagischsten Kulturschaffenden Raks-hazars zählen. Die „magischen“ Fähigkeiten der Donari beschränken sich darauf, negierend auf andere Magie einzuwirken, sie zu verändern, umzuleiten oder zu zerstören indem sie ihre einzigartigen Magieresistenzen aufbauen und diese auch um- und in anderen Magiewirkern zu lenken vermögen.

Geisterjäger, Hüter und Kleriker der Inneren Säulen: Jeder Donari besitzt eine außerordentliche Magieresistenz, doch nicht alle von ihnen formen ihre Fähigkeiten auf die gleiche Weise oder im gleichen Maße aus. Viele Wrataal-Krieger konzentrieren sich vor allem darauf, Aurenpanzer und magische Störfelder aufzubauen, während Hüter vor allem die magischen Stränge der limbischen Pfade manipulieren und ihre (anti-) magische Wahrnehmung schärfen. Am geheimnisvollsten ist aber das Wirken der Kleriker der Inneren Säulen, die eine Möglichkeit gefunden haben sollen, mit den Ahnherren Kontakt aufzunehmen und dies auch mit magischen Artefakten belegen können...

Zaubertechnik: Donari wenden keine Magie an. Sie formen sie mittels ihrer antimagischen Aura. Ein hohes Maß an Konzentration, Selbstkontrolle und Empathie ist vonnöten, um dies auf solch eine komplexe und erfolgreiche Art und Weise zu tun wie die Donari. Geringe Reichweite ist ein natürlicher Nachteil dieser Art der Anti- und Metamagie und nur von Hohen Meistern sagt man, dass sie tatsächlich Aurenimpulse aussenden können. Das Geheimnis um die Herstellung der Ahnenartefakte ist Meisterinformation – nur soviel: Nein, die Kleriker können auch nicht Zaubern, und es hat auch nichts mit Dämonen zu tun.

Die Essenzmagie der Ipexco

„Die Späher hatten das Lager einer Gruppe Menschen ausgemacht, das am Rand des großen Wassers aufgeschlagen worden war. Sie waren mit einem dieser riesigen Boote über das Wasser gekommen. Qui-Turax wunderte sich, wie Menschen so viel Zeit und Kraft in den Bau solcher Boote verschwenden konnten. Wussten sie denn nicht, wie gefährlich das große Wasser und

seine Bewohner waren? Nicht dass sich Qui-Turax vor dem Tod fürchtete, im Gegenteil, er sehnte den Zeitpunkt herbei, in dem er ein Teil Sumacoatls werden würde! Doch auf dem Wasser zu sterben bedeutete, nie mit der Erdenmutter zu verschmelzen – seine Essenz wäre verloren und sein Leben damit sinnlos geworden.

Er hatte einen Beutezug befohlen, der die Neuankömmlinge gefangen nehmen sollte, denn das Fest des Totec-Xor stand kurz bevor und dessen Priesterschaft verlangte immer besonders viele Opfer. Die Späher berichteten, die Fremden würden von einem fetten Mann angeführt, der sich nur mit einer Sänfte durch Gegend tragen lasse. War er wirklich dermaßen fett, so konnte er unmöglich den langen Marsch bis nach Izapatan überstehen. Qui-Turax würde ihm noch an Ort und Stelle sein Opferrmesser in die Brust rammen und sein Blut zu Ehren Sumacoatls vergießen. Gedankenverloren strich er über die rasiermesserscharfe Obsidianklinge, die vorne in seinem Gürtel steckte, und ein flüchtiges Grinsen zog über sein Gesicht. Doch schnell erfror es wieder, als er sich ausmalte, wie der dicke Fremde diesen heiligen Moment durch sein armseliges Gewinsel entweihen würde...

Hintergrund: Dem Glauben der Ipexco nach entspringt alles Leben, die Welt selbst und sogar die Götter der Kraft Sumacoatls. Jedes warmblütige Lebewesen trägt die Essenz der Erdenmutter in sich – die einen weniger, die anderen mehr. Es sind die Priester, die im Volk der Ipexco dazu berufen sind, den göttlichen Willen der Sumacoatl durchzusetzen und ihre Wunder in die Welt zu tragen. Dazu bedienen sie sich sowohl der eigenen Essenz als auch der anderer Lebewesen, deren Blut zum Wohle Sumacoatls geopfert wurde.

Die Priester der verschiedenen Kulte des ipexischen Pantheons vereinen mehrere Funktionen in sich: Sie leiten die religiösen Riten ihrer Kulte, sie gehören den verschiedenen Priesterräten an, welche die Geschicke der einzelnen ipexischen Stadtstaaten lenken und sie entscheiden über den Einsatz ihrer kulteigenen Tempelgarden. Darüber hinaus sind sie auch die einzigen Magiewirker der Tempelstädte, denn nur sie wurden von der Erdenmutter (oder den anderen Göttern, die als ihre Kinder angesehen werden) erleuchtet und verfügen über das Wissen und die Weisheit, die Essenz nach ihrem Willen einzusetzen. Andere Magieformen werden häufig als „kaltblütig“, „essenzlos“ oder schlicht „echsisch“ bezeichnet.

Zaubertechnik: Die Magie der Priester basiert auf Ritualen und Blutopfern, denn im Laufe der Jahrhunderte sind ihre eigenen astralen Fähigkeiten verkümmert und dienen nur noch dazu, die Lebensenergie der Blutopfer für sich nutzbar zu machen.

Dem Priester stehen hierzu zwei Möglichkeiten offen:

1. Er verknüpft das Ritual, das gewirkt werden soll, mit einer Opferung und lässt die umgewandelte Lebensenergie des Opfers direkt in das Ritual fließen, oder,
2. er wandelt durch ein Ritual die LE des Opfers in AsP um und nimmt diese als Essenz-AsP (E-AsP) in sich auf, um sie zu einem späteren Zeitpunkt freizusetzen.



Abenteureraufhänger: Der verlorene Sumpf

Mitten im Tal der Tempel befindet sich ein uraltes TABU der Ipexco. Es zu brechen würde die schlimmsten Strafen nach sich ziehen, die die Ipexco kennen. Denn hinter dieser Grenze erstreckt sich ein ausgedehnter Sumpf. Die Luft ist so schwer und feucht, dass einem das Atmen schwer fällt und Nebelschwaden nehmen einem die Sicht. Die Luft hier riecht alt, sehr alt. Es liegt ein Hauch des Vergessens in ihr, so als würde sie ein altes, ein finsternes Geheimnis seit langer Zeit vor der Welt verbergen. Hinter der Grenze weht kein Wind, es sind weder Tiere zu hören noch zu sehen. Der Nebel scheint jedes Geräusch zu verschlucken und selbst von dem umgebenden Urwald dringt kein Geräusch hinein. Die Welt scheint erstarrt in diesem Sumpf, die Gesetze der Zeit außer Kraft gesetzt. Die Vegetation sieht widernatürlich degeneriert aus und sie ist so dicht, dass ein Vorankommen kaum möglich ist. Fast scheint es als versuche sie Eindringlinge davon abhalten zu wollen weiter in den Sumpf vorzudringen. Doch unter den Ranken, dem Gestrüpp und im knietiefen morastigen Wasser verborgen, sind Reste einer alten gepflasterten Straße zu finden und sie scheint genau zum Zentrum des Sumpfes zu führen...

Die Aufnahme von E-AsP ist allerdings an Bedingungen geknüpft und beinhaltet große Risiken. So kann der Priester nur die E-AsP eines einzigen Opfers in sich aufnehmen und diese auch nur bis zum nächsten Neumond. E-AsP können nicht regeneriert werden. Werden die Punkte durch ein Ritual oder Zauber verbraucht, so muss der Priester eine neue Ritualopferung durchführen (Wichtig: es müssen erst alle E-AsP des „alten“ Opfers verbraucht werden, bevor neue E-AsP aufgenommen werden können).

Die Aufnahme einer fremden Essenz ist allerdings mit großen Risiken verbunden, ist doch nach dem Glauben der Ipexco in der Essenz eines Lebewesens dessen Geist enthalten.

Der Priester nimmt also unweigerlich auch den Geist des Opfers in sich auf. Da diese Geister durch ihren gewaltsamen Tod nun in einem fremden Körper gefangen sind, versuchen sie, an die Oberfläche durchzubrechen und den Wirt zu übernehmen.

Der Priester muss den gefangenen Essenzgeist unter Kontrolle halten oder die Konsequenzen könnten für ihn verheerend sein. Wie stark dieser Essenzgeist ist hängt von der Menge E-AsP ab, die der Priester in sich aufgenommen hat. Je mehr Zauber mit diesen Punkten gewoben worden sind und je mehr E-AsP dadurch verbraucht wurden, desto schwächer und gefügiger wird der Geist bis er schließlich völlig vergeht.

Der Priester kann den Geist auch in ein Gedankengefäß verbannen, welches er mit Hilfe eines Rituals in seinem Bewusstsein erschafft – die Aufrechterhaltung dieses Rituals kostet allerdings AsP (und zwar die eigenen!). Alternativ kann er versuchen, den Geist mit Hilfe von Selbstbeherrschungsproben unter Kontrolle zu halten.

Sollte es dem Priester nicht gelingen, den fremden Geist zu kontrollieren - sei es, weil er zu geschwächt ist oder weil er schlicht zu gierig war und mehr E-AsP aufgenommen hat als

er kontrollieren konnte – so bricht der unterdrückte Geist an die Oberfläche. Was dann geschieht hängt von der Stärke des Geistes ab, also davon, wie viele E-AsP noch vorhanden waren als der Priester die Kontrolle verlor. Die Konsequenzen reichen von Verhaltensänderungen über Schizophrenie bis hin zur völligen Übernahme des Priesters durch den fremden Geist (Meisterentscheid).

Der Priester kann dann entweder durch einen Exorzismus von dem Geist befreit werden oder dieser verschwindet einfach mit dem nächsten Neumond. Sollte der Geist jedoch die völlige Kontrolle übernommen haben, so verschwindet er zwar auch mit dem nächsten Neumond, doch ist der besessene Priester danach oftmals dem Wahnsinn verfallen...



Egal ob er die LE eines Opfers direkt in ein Ritual einfließen lässt oder sie in E-AsP umwandelt und in sich aufnimmt, der Priester kann mit Hilfe seines Opferrmessers ein Zehntel der LE eines Tieres, die Hälfte der LE eines vernunftbegabten Wesens und die volle LE eines zaubermächtigen Wesens umwandeln. Wichtig ist, dass stets die gesamte LE des Opfers umgewandelt werden muss und dieses unweigerlich bei der Prozedur verstirbt.

Zentraler Ritualgegenstand der Priester ist das Opferrmesser, die einzige Ausnahme sind die Priester des Kamaluqtl, die seit jeher eine Knochenkeule verwenden.

In der Regel besteht das Messer aus Obsidian, nur die Priester des Tarixlal verwenden Opferrmesser aus Knochen und die Priesterschaft von Gor-Cutz und Ris-Otlam nutzen Teile ruhmreicher Jagdtrophäen (Horn, Knochen, Chitin, Elfenbein) für ihre Ritualmesser.

Haashzah - die Magie der Nagah

Langsam, wie ein lauerndes Raubtier, schlängelte Sizz um das Feuer herum. Endlich war es soweit, wochenlang hatte er dieses Feuer gehütet, hatte es gehegt und nun endlich war es soweit. Gebleckte Zähne und gesträubte Schuppen verrieten seine Aufregung. Unruhig zuckten seine sonst so starren Augen hin und her, doch nie ließ er das Feuer aus seinem Blickwinkel, fast so als fürchtete er, es könnte fliehen. Oder aber ausbrechen. Funken stieben ihm entgegen, die Flammen zischten wie eine wütende Schlange und Sizz wusste dass er nun handeln musste. Er spannte all seine Muskeln an, stürzte sich mit einem Satz auf das Feuer und verschlang die Flammen mit weit aufgerissenem Maul.

Eine nach verbranntem Fleisch stinkende Wolke verdeckte für einen Moment die Sicht auf das groteske Schauspiel. Die Flammen waren verschwunden und erschöpft rollte sich Sizz sich auf den nun nur noch schwach glimmenden Kohlen. Ein zufriedenes Grinsen breitete sich über seinem Gesicht aus, und kurz konnte man lichte Flammen in seinen starren Augen lodern sehen...

Hintergrund: Durch die schrecklichen Ereignisse beim Absturz des Kometen wurde die hochentwickelte Magie der Nagah um Jahrhunderte zurückgeworfen und nur 2 Magietraditionen überlebten die Jahre des Aschehimmels:

Die Su'Ruhya (Artefaktmagier) und die Hy'Chaia (Ritual-Elementarzauberer).

Die einen, da sie ihre Astralkraft langsam und proportioniert in ihre Werke einflochten und diese Artefakte beim Auslösen der Zauber nicht durch die chaotische Essenz betroffen wurden.

Die Anderen, weil in ihren Ritualen die Astralkraft gleichmäßig, langsam und über einen großen Zeitraum hinweg floss und so immer unter der kritischen Grenze blieb.

Nachdem sich die magische Gesellschaft (um viele Mitglieder dezimiert) der Nagah von diesem Schock erholt hatte, begannen sie damit, die noch funktionierenden Traditionen auszuweiten und zu verbessern.

Bald schon konnten die Su'Ruhyasi wieder semipermanente und gar permanente Artefakte erschaffen. Besonders stolz waren sie aber auf ihre „Gestaltgeber“, Artefakte, die die rohen und gefährlichen Magieströme in geordnete Bahnen lenkten und somit dem chaotischen Effekt der Kraftlinien zumindest teilweise entgegenwirken konnten.

Die Hy'Chaiasci hingegen entdeckten im Zuge ihrer Forschungen die Elementarwesen für sich, die in ihrem Tun scheinbar nicht durch die Kraftlinien beeinflusst wurden. Mit der Hilfe der Elementarwesen konnte auch dieser Magiezweig wieder auf die Ausübung ihrer Kunst besinnen. Wenn auch wenn es Stunden, wenn nicht sogar Tage, dauern konnte ehe genug Magie verknüpft war um ein solches Wesen zu rufen, so konnten diese dann wiederum jeden Wunsch der Zauberer erfüllen. Besser noch, die Rufenden mussten nicht fürchten, eine magische Katastrophe heraufzubeschwören!

Zaubertechnik: Die Nagah haben Wege gefunden, Magie zu wirken ohne die chaotischen Wirkungen fürchten zu müssen, auch wenn sie sich damit selbst stark einschränken mussten.

Die Su'Ruhya nutzen dabei die Ordnung des Nichtlebens. Eine Struktur, die einmal in eine Artefakt eingebrennt wurde, lässt sich nämlich, im Gegensatz zu der frei gewirkten Magie, nur noch äußerst schwer durch Magieströme von außerhalb beeinflussen und sie sind daher ein Ruhepunkt- ein Ort der Ordnung im Chaos der Kraftlinien. Erst beim Auslösen des gespeicherten Zaubers, kann die Magie der Kraftlinien in das Artefakt eindringen, was meist dazu führt, dass sie sich selbst zerstören und nicht wiederverwendet werden können.

Die Hy'Chaia hingegen zaubern nur noch über das Wunschvolumen der Elementarwesen, welche, als Teile der Welt selbst, nicht von den chaotischen Effekten der Kraftlinien beeinflusst werden. Es ist ein recht mühsamer Prozess, einen Elementargeist oder S'chjin herbeizurufen (siehe Kosten im LC). Dafür haben die Hy'Chaiasci die Ausnützung des Wunschvolumens optimiert und können so den Elementarwesen Dienste abverlangen, von denen ein aventurischer Konzilsmagier nur träumen kann.

Die Pfadmagier

Rhythmischer Trommelschlag und Qualm drang aus der Hütte des Olodun. Sorgenvoll blickte der Dorfälteste in die Runde der versammelten Krieger. Es dauerte schon viel zu lange. Würde der Olodun scheitern? Sein Blick fiel auf den jungen Schüler des Geisterrufers, der mit gesengtem Haupt am Eingang des Zeltes wachte. "Shanulun, steh auf und komm her", sagte er ruhig aber bestimmt. Der Junge sah auf und tat wie ihm geheißen wurde. "Bist du fähig zu handeln?"

Der Junge nickte. "Dann bereite alles vor."

Der Junge nahm einige Fetische aus seiner Tasche und begab sich mit einem leisen Singsang auf den Weg zur Lichtung der Ahnen. Falls der Schutzzauber seines Meisters versagte würde es an ihm sein, die gefallenen Krieger zu erwecken um das Dorf beim Angriff der Echsenreiter zu verteidigen.



Hintergrund: Die Pfadmagier wandeln auf den Pfaden der Altvorderen und wirken ihre Magie wie schon seit Anbeginn der Zeit. Seien es Tiertänzer, Geisterrufer oder Schicksalsweber - als erwählte Mittler zwischen den Welten achten sie auf die Einhaltung der überlieferten Weisen.

In sorgfältigen Ritualen öffnen sie Tore in die Anderwelt um sich dort mit den Jenseitigen zu besprechen. Sie wissen, auch wenn andere es nach dem Fall der Mondmutter vergaßen, dass jegliche Magie ein delikater Handel mit den Kräften der Ordnung und eine Herausforderung an die Kräfte des Chaos ist.

Den Pfadmagiern werden bei diesen Verhandlungen Intuition und Kreativität abverlangt, aber auch Verschwiegenheit über die erlangten Mys-terien. Viele Pfadmagier werden auf ihren Geistreisen von ihrem Seelentier begleitet, einigen folgt ihr Seelentier sogar in diesseitiger Gestalt. Meist weben sie ihre Zauber in langwierigen Ritualen, doch in Zeiten der Not können sie sich auch rasch auf alte Bündnisse berufen und einem Pfadmagier, der sich mit einer Hand auf die Brust klopft, geht man besser aus dem Weg.

Vielfalt und Einheit: Einen Pfadmagier zu erkennen ist entweder sehr einfach oder schlicht unmöglich. Je nach Region und Anlass treten sie nämlich auf die unterschiedlichste Art und Weise auf: Von ekstatischen Tiertänzern der Targachisteppe über ruhig abwägende Drachepriester der Angurianer bis hin zu den enigmatischen Medizinmännern des Shesalkultes der Parnhai - die Vielfalt ihrer Tradition ist fast unüberschaubar.

Ebenso vielfältig wie ihre Trachten sind ihre Rituale. Außenstehende würden kaum erkennen dass das Shesalpriester Hüterritual -dem Orixatl geweiht- und das Knotenknüpfen der Druiden der Vaesten ein- und denselben Zweck hat. Umso erstaunlicher ist es, dass der Vaestendruide, würde er dem Orixatritual beiwohnen, keinen Zweifel an dem Zweck des Rituals hätte.

Zaubertechnik: So vielfältig die Erscheinungsformen der raksharischen Pfadmagier sind, so vielfältig sind auch die Zauberkünste dieser Tradition. Am weitesten verbreitet sind schamanistische Praktiken, häufig durchsetzt mit Elementen der Fluchmagie, Beschwörungstechniken und anderer Naturzauber. Welche Zauberkünste überwiegen hängt von der Kultur und den persönlichen Vorlieben des Zaubers ab.

Die Traumzeitpfade

Im Osten Rakshazars haben sich die Pfade der Donari in einer Art Feenglobule "verhakt". Schon vor dem Kataklysmus war diese Globule eng mit diesem Teil Deres verbunden - aber nun muss jeder, der die Trollpfade benutzt teilweise durch dieses Gebiet. Während man sich dort befindet, vergeht auf Dere keinerlei Zeit und innerhalb der Globule altert man nicht. Den Xhul zufolge ist diese Globule die "Traumzeit" - die Ebene in die man gelangt, wenn man träumt und die Heimat vieler ihrer Geister. Die Traumzeit entspricht in vielerlei Hinsicht der roten Savannen- und Wüstenlandschaften, in denen die alten Xhul

lebten. Allerdings gibt es hier keinerlei Menschen oder andere Kulturschaffende. Nur Tiere, oder Wesen die Tiere zu sein scheinen. Eine Vielzahl der Bewohner der Traumzeit können sprechen, tun dies jedoch nur selten. Befindet man sich innerhalb der Traumzeit, wirkt die Umgebung auf eine schwer zu bestimmende Art und Weise fremdartig, irgendwie "hyperreal". Alles wirkt unwahrscheinlich klar und gestochen scharf, Farben sind intensiver, Gerüche stärker, etc.pp. Allerdings verändert sich die Umgebung ständig leicht, wenn man nicht hinschaut. Viele Felsen sind mit seltsamen Felszeichnungen übersät, die sich manchmal bewegen und sprechen können. Donari meiden diesen verwirrenden Bereich, doch die mächtigsten Schamanen der Xhul sehen hier ihre spirituelle Heimat. Die Wesen der Traumzeit beraten sie in vielen Dingen und auch Janga-Rumata soll aus dieser Dimension stammen. In einigen Bereichen wiederholen sich Mythische Ereignisse aus den Geschichten der Xhul immer wieder in unregelmäßigen Abständen. Man kann zwar mit den "Traumwesen" interagieren, wirklich ändern tut sich dort allerdings nur was sich auch in den Erzählungen ändert. Das große Geheimnis ist, dass eigentlich die meisten Erscheinungen innerhalb der Traumzeit-Dimension von Janga-Rumata ausgehen. Die Globule ist in Wirklichkeit in konzentrischen Kreisen aufgebaut. Sterbliche kommen in den Außenbezirken an, die von Janga-Rumatas Unterbewusstsein beherrscht werden. Hier wirkt die Umgebung relativ "Normal". Je weiter man in das Zentrum vorstößt, um so mehr kommt man in "wache" Bereiche von Janga-Rumatas Geist. Im Zentrum schließlich kann man mit Janga-Rumata kommunizieren als wäre sie wach. Obwohl Janga-Rumata eine relativ freundliche und gütige Göttin ist, ist das aber keineswegs etwas Positives, denn diese Kommunikation findet unmittelbar und direkt statt. Ohne die Masken und Scharaden, die Götter bei Kontakten mit Sterblichen sonst anlegen. Die meisten, die so einen Kontakt zustande bringen würden, wären danach rettungslos wahnsinnig - denn sie haben ein Stück weit hinter die Fassade geschaut und gesehen, was die Götter wirklich sind. Eine derart unfassbare und fremdartige Macht ertragen Sterbliche in der Regel nicht und flüchten sich danach in kreischenden Irrsinn.

Die Schwertmagier

„Schwertmagier? Ja - so nennt man sie. Sie sind ein Schatten vergangener Tage und wie Schatten bewegen sie sich unter uns. Auch wenn die Feuer des großen Reiches längst erloschen sind, so glimmt in ihnen immer noch ein Teil jenes Wissens und jener Macht, die einst den ganzen Kontinent erleuchtete. Doch mit demselben Wissen tragen sie auch dieselbe Schuld und dasselbe Verderben in sich, welches diese Welt einst zerstörte! Deshalb halten sie sich bedeckt und ziehen ihre Fäden im Verborgenen...

Ob ich schon einmal einen gesehen habe?

Nein - und ich strebe auch nicht danach! Ich bevorzuge es, mich im Licht aufzuhalten und meide die Schatten. Und du solltest dasselbe tun!“

- Antwort eines alten sanskitarischen Gelehrten auf die ungestümen Fragen eines jungen Abenteurers



– Die Zelothim

Sirals Gesicht wurde zu einer steifen Maske wahnwitzigen Stolzes. Er sah hinab auf seinen Bruder, der in der Mitte der stumpf beleuchteten Halle zusammengebrochen war und sich nun in Fieberkrämpfen wand.

Fast hätte er an der Wirkung der Glyphe gezweifelt, doch Ashraff hätte es nie gewagt ihn zu betrügen.

Er wandte sich zum Amazaltar und stierte auf den Kristall in der Hand des Ritualmeisters. "Mein, endlich mein" flüsterte er sich zu, und ein Lächeln huschte über seine schmalen Lippen.

Sirals Augenblick des Triumphs spiegelte sich tausendfach vor seinem inneren Auge wieder und dehnten den Moment in eine Ewigkeit...

Hintergrund: Zeloten sehen sich als die Erben arkanen Wissens aus vergangenen Zeitaltern. Schriften aus den Tagen, als die Bibliothek Amazs noch sterblichen Weisen offenstand, stehen im Zentrum ihrer Forschung. Anders als die meisten Magiebegabten Rakshazar verlassen sie sich jedoch nicht nur auf Althergebrachtes: Die Kunst, den Kern einer magischen Handlung zu erkennen und weitere Anwendungen zu ersinnen macht den wahrhaft erleuchteten Zeloten aus. Dreh- und Angelpunkt ist dabei die Macht der wahren Namen, fixiert in den sogenannten Xamanoth-Glyphen. Die Zeloten glauben, dass man durch das Wissen um die Essenz der Dinge diese Dinge beeinflussen kann. Diese Essenz aller Dinge ist eben der Wahre Name, der ihnen einst von Amaz gegeben wurde. Selbst Götter und das Schicksal üben ihren Einfluss nur über diese Namen aus und so ist es nur natürlich, dass die Zeloten dieses Wissen gleichsam vor dem Vergessen wie auch vor den Unwürdigen bewahren.

Zeloten organisieren sich deshalb gewöhnlich in Bruderschaften um ihr Wissen vor neugierigen Augen zu schützen und um gegen die Willkür der vorherrschenden Staatsgewalt gefeit zu sein. Manche Bruderschaften unterhalten gar mehrere geheime Zirkel in verschiedenen Metropolen Rieslands. Dabei unterscheiden sich die Riten, innere Hierarchie und auch die Art der Hinwendung zur arkanen Kunst mitunter gewaltig. Zu den größeren Bruderschaften gehören:

Die Zelothim: Die fanatischen Hexenmeister des Amazkultes von Yal-Mordai sind wohl die bekannteste Bruderschaft der Macht und ihr Name wurde schon bald zu einem Synonym für Magier der amazischen Künste. Sie selbst sehen sich natürlich als die einzig legitimen Erben der Wahrheiten von Xamoth und im Hexersultan von Yal-Mordai einen Wandler in den Hallen Amaz. Ihr Haupthaus ist am großen Heiligtum Sach A'rdm zu finden, und hat so direkten Zugang zur Sternengrube und dem Spiegelthron Amaz.

Der Orden von C'hatul: Auch wenn die Akoluthen des Ordens von C'hatul größtenteils aus Scharlatanen und Möchtegernmagiern bestehen, so sollte man den Orden doch nicht unterschätzen. Der innere Zirkel des Ordens besteht aus mächtigen Verwandlungsmagiern, die nicht nur in der Verzau-

berung von Formkristallen unerreicht sind sondern angeblich auch Nichtmagiern in sinisternen altechtischen Ritualen die Zauberkraft verleihen können. Wenn der Orden öffentlich auftritt dann meist mit oberflächlichen Kristallgötzen-Kulten und dem Verheißern von magischer Macht, die Großmeister aber bleiben stets verhüllt.

Gefährten der Freiheit: Ein loser Kult um die Katzensgöttin Aphasmir, dessen aufrührerische Redner immer wieder zur Befreiung von Knechtschaft und Moral aufrufen und das einfache Volk, bisweilen auch durch magische Mittel, auf ihre Seite ziehen. In den meisten Stadtstaaten sind sie natürlich Ziel von Stadtgarden und gedungenen Meuchlern, doch fehlende Ordenshierarchie und das Verfügen über potente Magie machen es schwer, dieser Hydra endgültig die Köpfe abzuschlagen.

Zaubertechnik: Die Zeloten stellen gewissermaßen das rakhazarische Gegenstück zum Gildenmagier dar. Ihre Magie funktioniert durch sehr schnelle Spruchzauber und okkulte Wissenschaftstheorien ermöglichen es ihnen, leichter fremde arkane Effekte zu erlernen. Trotz allem scheint selbst die kritische Essenz ihnen wenig anzuhaben... das alles ist natürlich zu schön um wahr zu sein. Tatsächlich baut ihre Magie auf gezielter Nutzung dämonischer Essenzen auf und materielle Kritische-Essenz-Effekte werden lediglich durch AMZ in magischen Wahn, Verwirrung und das Hinabsteigen in Kreise der Verdammnis erzielt. Dies aber ist, mit Ausnahme AMZs selbst, niemandem bekannt...

Götter, Götzen und Propheten

In diesem Abschnitt finden sie einige der verschiedenen riesländischen Gottheiten, Götzen und Religionsstifter aufgelistet. Dieses Kapitel befindet sich noch im Aufbau und ist weit davon entfernt, fertig zu sein – aber wir wollten unseren Lesern zumindest einen groben Überblick über den riesländischen Götterhimmel ermöglichen !

Ankroju

Gott der Irrogoliten.

Ankroju ist der allumfassende Schöpfer und Architekt, der die Welt im Urfeuer geschmiedet hat und den Irrogoliten ihre heiligen Gesetzestafeln gab. Er ist laut irrogolitischer Mythologie der einzige existierende Gott, tritt aber zuweilen unter verschiedenen Namen und Masken auf. So entsteht der Irrglauben es gäbe mehrere Götter. Als Diener und Erzboten stehen ihm die Ahnengeister frommer Zwerge zur Seite. Ankroju wird oft als großväterlich und gütig aussehender Zwerg mit langem, in Locken gelegten Bart und wallenden Gewändern dargestellt, der von einem Kranz aus Licht umgeben ist. Aber die Irrogoliten wissen, dass dies keine wirklichen Abbilder sind. Ankrojus wahre Gestalt ist zu strahlend und ehrfurchtgebietend, als das Sterbliche seinen Anblick ertragen könnten.



Ar'grmosh

Erzdämon der Irrogoliten

Ar'grmosh ist Ankojus finstere Antithese. Er entstand aus dem Schatten Ankojus und ist so etwas wie sein böser Zwilling. Er wurde von Ankoju und den Ahnengeistern im heroischen Kampf besiegt und tief unter der Erde eingesperrt. Von dort aus herrscht er über alles, was schlecht und böse ist. Er hat Macht über die Seelen böser Wesen und zieht deren Seelen nach dem Tode in seine Hölle, wo sie auf ewig in schweren steinernen Mühlen qualvoll zermahlen werden.

Brutheus

Religionsstifter der Amhasim

Brutheus war der erste amhasische Philosoph, der das Prinzip der kosmischen Ordnung in Worte fasste. Er schrieb fünf Bücher darüber, die für heutige Amhasim zur Pflichtlektüre gehören. Allerdings variiert Brutheus Philosophie in einigen Punkten vom heute gültigen Glauben der Amhasim - die Kerngedanken, wie etwa die natürliche Überlegenheit der Amhasim, finden sich auch bei Brutheus. Aber während heutige Amhasim wenigstens die Existenz der Götter anerkennen, leugnet Brutheus selbst diese.

Irrogolosch

Prophet der Irrogoliten

Ein ehemaliger Nomade und Hirte, der von Ankoju selbst die heiligen Gesetzestafeln überreicht bekam. Der damals herrschende König Jalkams versuchte, Irrogolosch mundtot zu machen. Das zwang den Propheten und seine Getreuen, einige Jahre lang ein wildes Leben als (edle) Gesetzlose in den Bergen zu leben, bis der König endlich besiegt war. Irrogolosch gab dem Zwergenvolk von Jalkam seinen heutigen Namen und schuf das bestehende System der Richterväter. Legenden sagen, er wäre noch am Leben, da Ankoju ihn mit Unsterblichkeit segnete.

Ingror der Vernichter

Gott der Brokthar

Ingror ist Feuergott und göttlicher Feldherr in einer Person und schwebt in seiner schwarzen Felsenburg zwischen den Sternen. Er hat unzählige Welten erobert oder vernichtet und sein derzeitiges Augenmerk gilt Dere. Eigentlich wollte er diese Welt vernichten, da deren Bewohner seinen Zorn erweckten, konnte aber von seiner Tochter Rontja dazu bewegt werden, Gnade walten zu lassen. Ingror war es, der den Kometen hinunter auf das Riesland schleuderte und den großen Kataklysmus auslöste. Er besiegte den

ursprünglichen Herren Deres, den Namenlosen im Kampf - seither muss sich der Namenlose im Schatten verstecken. Dank den Brokthar haben die Sterblichen Deres in seinen Augen zwar an Achtung gewonnen, aber er ist sich immer noch nicht sicher, ob er Dere nicht doch irgendwann vernichten sollte.

Ingror wird als titanischer, alter Brokthar mit einem schwarzen Helm, der das Gesicht verdeckt dargestellt.

Korthros

Gott der Brokthar

Sohn von Ingror dem Vernichter und Zwillingsbruder von Teithros. Krieg und Katastrophen sind sein Hauptbetätigungsfeld. Seine eigentliche Aufgabe ist die Vernichtung aller Sterblichen - aber Ingror hält ihn auf Bitten Rontjas einstweilen zurück. Eigentlich hasst Korthros die Sterblichen und respektiert nur Stärke. Er wird als grobschlächtiger Brokthar-Krieger mit einer Streitaxt dargestellt.

Parhini (Fürstin)

Göttin der Parnhai

Fürstin Parhini ist die gütige Göttin des Wachstums und die Ehegattin von Fürst Zerzai. Ihre Aufgabe ist es, alle lebenden Dinge auf der Welt wachsen und gedeihen zu lassen, wenn es Zeit dafür ist. Sie ist eine ruhige und sanfte Frau, die stets offene Ohren für die Klagen ihrer Sterblichen hat. Die Seelen der guten Toten dürfen auf ewig in ihren idyllischen Gärten leben. Ihren Mann liebt sie innig, auch wenn es zuweilen Ehestreit gibt, wenn Zerzai wieder über die Stränge schlägt. Sie steht außerdem für Heilung, Gewaltlosigkeit und Liebe. Meistens wird sie als rothaarige Frau in fließenden, weißen Gewändern dargestellt.

Rontja

Göttin der Brokthar

Die jüngste Tochter von Ingror dem Vernichter und eigentlich auch mit der Vernichtung Deres betraut. Rontja beobachtete die Sterblichen im Gegensatz zu ihren Brüdern, die einfach alles in Sichtweite massakrierten, genauer und stellte fest, dass doch nicht alle von ihnen verdorben waren. Sie verliebte sich in den Brokthar Grothros und schaffte es, ihren Vater vorerst von seinen Weltvernichtungs-



plänen abzubringen. Rontja ist eine sehr junge Göttin und wird dementsprechend als schöne, jugendliche Brokthar mit feuerrotem Haar dargestellt. Auf den meisten Darstellungen trägt sie lediglich einen kurzen Kilt und metallene Brustschalen und ihre Axt. Rontja liebt Keilereien, vor allem mit ihren beiden Brüdern oder diversen Schergen des Namenlosen, und Liebschaften mit Sterblichen (die nach Liebesnächten mit der Göttin allerdings stets stark angeschlagen und sehr erschöpft sind..) Verlogenheit und Hinterlist bestraft sie jedoch mit feurigem Zorn.

Shesal (Fürst)

Gott der Parnhai

Shesal ist der Totengott der Parnhai und man könnte ihn für eine äußerst finstere Gestalt halten, wenn man nur seine Darstellungen betrachtet; ein großes Knochengerippe in zerschlissenen schwarzen Roben und einem schwarzen Turban. Aber es handelt sich tatsächlich um einen recht gütigen Gott. Er sorgt dafür, dass Dinge zur rechten Zeit sterben und wacht über die Ruhe der Toten. Die verstorbenen Guten geleitet er in Parhins Gärten, die Bösen lässt er erstmal mehrere Jahrtausende lang Zwangsarbeiten machen (gibt ihnen allerdings auch die Chance, sich als Geister zu bessern) Paradoxerweise ist Shesal selbst ein sehr lebenslustiger Zeitgenosse und liebt ausgedehnte Besäufnisse und Zigarren - diese Vorlieben spiegeln sich auch in den Riten zu Ehren Shesals wieder. Shesal liebt seine Frau über alles, versucht allerdings stets, seine Zigarren und seinen Rum vor ihr zu verstecken um Ehestreitigkeiten zu vermeiden.

Teithros

Gott der Brokthar

Sohn von Ingor dem Vernichter und Zwillingbruder von Korthros. Er unterscheidet sich nur unwesentlich von seinem Bruder. Krieg und Katastrophen sind sein Hauptbetätigungsfeld. Seine eigentliche Aufgabe ist die Vernichtung aller Sterblichen - aber Ingor hält ihn auf Bitten Rontjas einweilen zurück. Eigentlich hasst Theithros die Sterblichen und respektiert nur Stärke. Er wird als grobschlächtiger Brokthar-Krieger mit einem Schwert dargestellt.

Die Götter der Sanskitaren

...sind hier gesondert gelistet. Da die Sanskitaren einen geradezu ausufernden und komplett chaotischen Götterhimmel haben, stellt diese Liste natürlich nur einen sehr sehr kleinen Ausschnitt dar.

Omshivan

*Wächterin des Gartens der 1000 Lüste,
Erhabene Herrin von Liebe und Tod, Kämpfer
mit dem achtfachen Schwert,*

Omshivan wird meistens als berückend schönes, androgynes Wesen mit acht Armen dargestellt. Ob es sich bei Omshivan

um einen Gott oder eine Göttin handelt, ist je nach Quelle verschieden. Neuere Auslegungen gehen davon aus, das Omshivan beide Geschlechter, männlich und weiblich, in sich vereint. Omshivan steht für ungehemmte Sexualität und Vernichtungsdrang, was sich in dementsprechend makaberen Ritualen niederschlägt. Omshivan wird kaum offen verehrt, sondern hauptsächlich im stillen Kämmerchen oder in Geheimlogen angebetet. Die meisten Omshivan-Kulte verlangen zumindest einmal im Jahr Menschenopfer zu Ehren Omshivans. Wichtig ist dabei, dass bei der Tötung des Opfers kein Blut fließt. Die Sage behauptet, dass Omshivan durch den Anblick von Blut innerhalb ihrer Heiligtümer in einen rauschartigen Zustand der Raserei versetzt werden würde, während dem sie sich schamlos an ihren Gläubigen vergeht. Um das zu vermeiden, verwenden Omshivan-Kultisten bevorzugt unblutige Mordwerkzeuge wie Gift oder Würgeschlinge. Auch das Verbrennen des Opfers ist gängige Praxis, bei den Geheimlogen allerdings eher unbeliebt. Die schattenhafte Sekte der Rong-Würger hat sich in fast allen größeren Siedlungen der Sanskitaren eingenistet und verbreitet Angst und Schrecken. Tatsächlich gehen die Rong derartig brutal und grausam vor, dass sich sogar andere Omshivan-Kulte abgestoßen fühlen.

Ishma-Peraine

Unsere Gute Herrin, Liebreizende Beschützerin,

Die ursprüngliche Ishma war keine Göttin, sondern so etwas wie eine Soldatenheilige bei den ersten Rebellionen der Bürger von Yal-Kalabeth gegen den Hexersultan Al-Hrastor. Legenden zufolge war sie eine einfache (und natürlich schöne) Bauersfrau, die den Aufstand überhaupt erst zum Ausbruch brachte. Der Magistrat des Sultans soll damals ihren Mann und ihren Sohn auf der Stelle enthauptet haben, weil diese nach einer dürebedingten Missernte die geforderte Steuersumme nicht aufbringen konnte. Für Ishma war das zu viel. Mit Tränen in den Augen ergriff sie einen Dreschflegel und machte den Magistraten und seine vier Soldaten nieder. Angestachelt von dieser Tat griffen auch die übrigen Dörfler zu den Waffen. Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Rebellion, bis Yal-Kalabeth schließlich geschlossen gegen den Hexersultan stand. Ishma wurde von den Bewohnern Yal-Kalabeths wie eine Heilige verehrt und man baute ihr sogar Schreine. Der aventurische Missionar Bruder Iapetus geht fest davon aus, dass es sich bei Ishma um eine Inkarnation der Göttin Peraine handelt. Laut der Lehre seiner neu entstandenen Sekte nahm die Göttin die Gestalt einer einfachen Bäuerin an, um den unterdrückten Menschen Rieslands zu helfen. Der Ishma-Peraine-Kult ist aufgebaut wie sein aventurisches Gegenstück, mit der Ausnahme, dass sich Ishma-Peraine auch um militärische Belange kümmert und Iapetus damit anfängt, so etwas wie Kampfmönche auszubilden (Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Kampf mit stumpfen Schlagwaffen, wie eben Dreschflegeln). Der Kult ist in Yal-Kalabeth zur Hauptreligion aufgestiegen und erfreut sich auch in den anderen Sultanaten wachsender Beliebtheit - was stark wechselnde Reaktionen hervorruft. Während Ishma-Peraine im Dreistromland ungehindert ange-



betet werden darf (Sultan Arkamin fördert diese Religion sogar), ist sie in Amhas und Yal-Mordai bei Todesstrafe verboten. Die Amhasim fürchten den subversiven Aspekt der Göttin, während der Hexersultan Ishma schon prinzipiell hasst.

Amazth

*Ama-Sototh, Das-Tor-und-der-Schlüssel,
Er dessen Name nicht genannt werden darf,
Behüter des Verborgenen, Der Tausendäugige
Beobachter, Himmlischer Rechnungsführer*

Amazth ist einer der am stärksten verehrten Götter der Sanskitaren. Er steht für Wissenschaft, Hexerei und Verwaltung. Noch viel mehr als Omshivan ist Amazth eine ziemlich schizophrene Gottheit. Man könnte fast meinen, es gäbe zwei Götter namens Amazth im Lande der Sanskitaren (und vielleicht ist das auch die Wurzel dieses seltsamen Zwiespaltes). Viele Beamte und Hofschranzen verehren Amazth als Herr der Ordnung und der Bürokratie. Dieser Richtung der Amazth-Verehrung ist der Glaube an einen Beamtegott deutlich anzumerken. Amazth fordert bedingungsloses Festhalten am bestehenden Klassensystem. Er fördert diejenigen, die ihre Arbeit am für sie vorgesehenen Platz erledigen und straft solche, die sich anmaßen, ihren Platz verlassen zu wollen (wie rebellierende Bauern, neureiche Händler, etc. pp.) In dieser Version sitzt Amazth zur Rechten des Götterrichters Payishna und dient ihm als Schreiber und Gerichtsdiener. Dieser Amazth-Kult ist eigentlich kaum von echter Frömmigkeit durchdrungen (wenn man von einigen amazthgläubigen Beamten einmal absieht) und ist dem Volk nur vom Adel aufgezwungen, um die unteren Klassen möglichst unten zu halten. Der andere Amazth-Kult erinnert schon sehr viel mehr an aventurische Amazeroth-Kulte. Hier dient Amazth auch noch als himmlischer Bibliothekar und wacht über das geheime Wissen, dass die Universen zusammenhält. Diese Amazth-Version wird vorwiegend von Magiern verehrt und verlangt weitaus finstere Riten als der in dieser Beziehung weitgehend harmlose Beamtenkult. Amazth kann jedem jedes nur erdenkliche Wissen vermitteln. Die Frage ist nur, ob man es erträgt, zu viel zu wissen. In Yal-Mordai gibt es den Beamtenkult nicht, dafür wird der Magieaspekt des Amazth offen verehrt.

Payishna

*Erhabenster und strahlenster aller Richter, Das
allsehende strafende Auge, Er der die
Ungläubigen zerschmettert und über ein jeden
von uns richten wird, Fürst der Ungnade*

Payishna ist der Lenker des Sonnenwagens und der göttliche Richter. Seine Gerechtigkeit ist absolut und vollkommen gnadenlos. Mitgefühl oder Erbarmen kennt er ebenso wenig wie die alles versengenden Strahlen seiner Sonne. Wie zu erwarten war, wird dieser Gott vom Adel kaum oder gar nicht verehrt. Dem gemeinen Volk gegenüber wird der Kult allerdings als Fassade hochgehalten. Wie in vielen sanskitarischen

Kulten steckt auch hinter den pompösen Riten und Litaneien zu Ehren des Payishna absolut nichts. Richterliche und behördliche Willkür gegen Unterschichtsangehörige lässt sich bequem mit dem göttlichen Ratschluss Payishnas rechtfertigen.

Ein raksharischer Beispielkult:

Die Krypta – eine unheilige Schlangensekte

Geschichte: Vor rund 1000 Jahren hatte eine kleine elitäre Gruppe der Sera'Aszi es nach Jahrzehnte langen Bemühungen endlich einen Großteil der Schriften aus den verbotenen Kammern der Pagode in ihren Händen vereinen und sogar entziffern. Damit hatten sie Zugriff zu einem unheimlichen magischen Wissen, dunkler Magie, die die Priester für ewig gebannt gedacht hatten. So lernten sie von Invokationen und Transmutationen, und getrieben von einem bösen Schöpferwahn nutzten sie ihre neu gewonnene Macht um Wesen nach ihrem Vorbild zu erschaffen. Sie vereinten in unheiligen Ritualen Schlangen mit Menschen, Orks, Brokthar, Sirdak um sich diese gefügig zu machen.

Sie erzogen ihre grausamen Schöpfungen nach ihrem Willen und wollten mit diesem Meisterwerk einen Platz an der Spitze der Magietraditionen der Nagah zurückerlangen. Doch alles kam anders als gedacht. Trotz aller Geheimhaltung flogen ihre Pläne auf und die H'Stsivapriesterschaft richtete über die schändlichen Zaubermacher und befahl den Tod aller Schöpfer und aller Unkreaturen.

Jene Unkreaturen, später Chimaeras (unheil. Schöpfung) genannt, waren jedoch schlauer als gedacht und so entkamen viele von ihnen in den Sümpfen und verbargen sich vor den Häschern der Nagah, während ihre Schöpfer den Tod fanden. Zielloos irrten sie durch die Wälder und Sümpfe, bis sie auf ihre neue Herrin trafen, eine Skrechu, gesandt von Pyrdacor selbst, auch den riesländischen Kontinent unter seine Herrschaft zu bringen. In den zielloosen Chimaeras fand dieses Wesen also treue und ergebene Diener. Die Skerdu wusste, dass die meisten Menschen, welche sich um diese Zeit immer weiter ausbreiteten, die Chimaeras nicht von echten Nagah unterscheiden konnten. Und so nutzte sie die Verehrung die die einfachen Menschengruppen des Südens den Nagah entgegenbrachten, um ihre Schlangenkulte zu etablieren. Und das tut sie bis heute. In vielen Städten fanden die Kinder der Krypta (Syycausdruck für: die Verborgene) zahllose Anhänger unter den Menschen, die sich für ein bisschen Macht, Schutz und Versprechungen, leicht verführen ließen.

Was genau die Krypta mit diesen Menschen vorhat, ist wohl nur ihr bekannt, sicher ist nur, dass Blutopfer zu den gebräuchlichen Riten der Kryptakulte gehören.

Verbreitung und Anzahl: Heute hat sich die Krypta ein ansehnliches Imperium erschaffen, in vielen kleineren sanskitarischen Städten haben sich ihre Nester etabliert, die sie alle von ihrem



Hauptnest, welches mal im Dreistromland, mal in den öden Gestaden vermutet wird, lenkt. Jedoch hat sie ihre Finger nicht nur bei den sanskitarischen Städten im Spiel, nein, sie hat ihre Finger auch weiter in den Norden ausgestreckt und ihre Mischwesen, die sich aus den alten Nistplätzen rekrutieren, haben gar schon einige Barbarenstämme infiltriert. Weniger stark sind sie jedoch in den großen Sanskitarenstädten verbreitet, scheinbar will die Krypta nicht, dass die dortigen echten Nagah zuviel von ihrem Treiben mitbekommt.

Organisation und Vorgehen: Immer noch laufen alle Fäden bei der Krypta zusammen, auch wenn ihr einstiger Herr längst gefallen ist. Sie scheint eine Art geistige Verbindung mit ihren Chimaeras zu besitzen über die sie sie lenken kann. Wird ein neues Nest gegründet, so ist das Vorgehen der Chimäras meist das gleiche. Sie bringen die Menschen erst in eine missliche Lage, helfen ihnen dann im Namen ihrer Herrin Krypta heraus und bringen die Menschen dann mit Versprechungen nach Sicherheit und Macht dazu sich ihrem Kult anzuschließen. Nach

und nach selektieren sie dann die aussichtsreichen Kandidaten heraus um sie zu einem der ihren zu machen, schwache Mitglieder verschwinden still und heimlich und werden nie wieder gesehen. Doch wer achtet schon darauf, wenn man die Möglichkeit bekommt, selbst ein „Nagah“ zu werden.

Ziele: Die wirklichen Ziele des Kultes kennt nur die Krypta selbst, alle anderen wissen immer nur Teile, soviel wie gerade nötig ist. Seit Jahrhunderten lässt die Krypta Menschen für sich bluten um mit der Kraft dieses Blutes, welches von ihren Chimaeras in Sangurit-Kristallen gesammelt wird, dereinst den Plan ihres Meisters doch noch erfüllen zu können.....

Hintergrund: Die Schlangenkulte um die Krypta sind eine optimale Gelegenheit für Helden sich zu beweisen. Es gilt gegen finster Kultisten anzutreten, die ein noch viel finsterees Geheimnis hüten und arme Jünglinge und hübsche Jungfrauen aus ihren Klauen zu befreien



Tabellen und Listen

Die Werkzeuge des gnadenlosen Meisters



Gedankenversunken saß Dan in der schmierigen Kascheme am Hafen von Amhalashal. hätte nicht allein gehen dürfen, dachte er sich. Andererseits hätten sie anders auch nicht ihre Bekanntschaft geheim halten können. Es war für Dan ohnehin nur unter äußerster Konzentration möglich gewesen, unter den Seesöldnern der Citolaserva nicht aufzufallen. Er hätte es beinahe nicht über sich gebracht, das kleine Ipecomädchen für den Fluchtversuch auszupeitschen. Wenn er dort gezögert hätte, wäre die gesamte Allegatio des Senats fehlgeschlagen. Kriegszeiten erfordern Opfer, sagte Dan zu sich selbst. Aber sein Gewissen nagte an ihm und lenkte ihn kurz von seinen Sorgen ab.

Der Bursche des nordländischen Wirtes, scheinbar ein Retarde, ging mit einem Krug durch die Schenke und Bediente die Besatzung der Citolaserva. Außer den Amhasim saßen auch einige Tharai in der Schenke. Dan erschien es seltsam, dass diese gefährliche Rasse in dieser Stadt frei und bewaffnet herum lief. Das erstaunlichste war jedoch, dass sie Seite an Seite mit Amhasim speisen durften. Als der zurückgebliebene Bursche bei den Echsen angelangt war, war der Krug aber schon leer und so wandte er sich zur Theke um. Dan sah, wie die kleinste der drei Echsen, ihren Schwanz quer zum engen Durchgang stellte. Der Retarde stolperte darüber und stürzte unter auf den Tharai, der sich als Anführer der Bande aufspielte. Mit einem Zischen sprang die Echse auf und warf den Burschen gegen die Wand. „Du Misssgeburth!“ zischte sie böse. Allgemeines Gelächter erhob sich. Der Wirt wollte zu seinem Sohn eilen, doch Treas, der Steuermann der Citolaserva hielt ihn zurück. „Krrrüpshel!“ lachte die kleine Echse, die den Retarden zu Fall gebracht hatte, lautlos und begann mit den Knochen, die von ihrem Mahl übrig geblieben waren, nach dem Retarden zu werfen. „Dah hath Dein Papahh wohl nen Esssel besssprungen“ stimmte der schwärzliche Tharai, der dritte der Bande, mit ein. Als die Echsen nichts mehr auf dem Teller hatten und der Bursche verdreht und heulend in der Ecke lag, verloren die Amhasim das Interesse an dem Spiel und wandten sich wieder ihren Gesprächen zu. Der Vater wagte jedoch nicht an den Tharai vorbei zu seinem Jungen zu eilen. Mit den Worten „Kommth Jungsss, wir machen mal ssauber“ schleifte der Anführer der Bande den zitternden Burschen aus der Schenke. Dan, der dem Treiben widerwillig zugesehen hatte, stand nach einer kurzen Pause auf und ging ihnen unauffällig nach. Sie hatten den Retarden ins Hafenbecken geworfen und amüsierten sich nun während der junge um sein Leben strampelte. Sobald der Junge, der scheinbar nicht schwimmen konnte, den Kopf aus dem Wasser hob, bewarfen die Tharai ihn zielsicher mit Steinen. Das Wasser war von einigen Platzwunden des Jungen schon blutrot gefärbt. Der Vater hatte sich auch aus der Schenke geschlichen und flehte die sadistischen Echsen verzweifelt um das Leben des Sohnes an. Dan konnte es nicht mehr mit ansehen. Er vergewisserte sich kurz, dass keiner der Amhasim ihn beobachtete, und lief dann lautlos zur Ponticule. Er konzentrierte sich auf die Formel des Kriegers. Das Mitleid, die Abscheu, seine Gewissensbisse und Sorgen fielen von ihm. Er spürte wie die Kälte durch ihn ging. Er sah die Bewegungen seiner Gegner vor sich, wo sie waren, wohin sie sich in den nächsten Sekunden bewegen würden. Instinktiv sah er den kürzesten Weg und die Schritte des Angriffs vor sich. Er spannte seine Muskulatur und löste die gesehenen Bewegungen reflexartig nacheinander aus. Ohne es zu merken beschleunigte Ellie ihren Gang. Eine innere Unruhe

hatte sie erfasst, seit sie Diomekis heute gesehen hatte. Es war nicht nur der übliche Widerwille und Ekel, den sie empfand, wenn er mit seinen fleischigen Händen nach ihr griff. Diesmal hatte der Gouverneur ein Funkeln in den Augen gehabt, dass Ellie noch nie gesehen hatte. Etwas Furchtbares war im Begriff zu geschehen, das war alles was Ellie spürte. Die Questora Extraordinaria war Ellie eigentlich egal. Auch wenn sie sehr erstaunt war, dass die hohe Gesandte des Senats so schnell erkrankt sein konnte. Ellie hatte sie am Abend des letzten Tages doch selbst noch bedient. Sie hatte jung und kräftig ausgesehen und war mit ihren strengen, eisblauen Augen eine außergewöhnliche Schönheit. Insgeheim hatte Ellie ja gehofft, dass Diomekis über die Gesandte das Interesse an ihr für eine Weile verlieren könnte. Die Abmachung mit ihrem Vater besagte ohnehin, dass Diomekis sie erst an ihrem dreizehnten Geburtstag haben sollte. Und dafür bezahlte der Vater einen hohen Preis, dass wusste sie, doch konnte sie keine Dankbarkeit empfinden. Bei dem Gedanken an ihren Geburtstag wurde Ellie von Ekel übermannt. Erst heute hatte Diomekis sich wieder eine scheinbar endlose Zeit an ihr gerieben. Als er sich endlich ergoss und Ellie die Schürze wechselte, hatte er sie zum Hafen geschickt, um bei der Besatzung des Sklavenschiffes, dass die Gesandte gebracht hatte, nach einem Glandularius zu fragen. Die Questora Saliah spuckte schon die ganze Nacht durch schwarze Galle. Ellie war zügig zum Hafen geeilt und hatte nun beinahe die Schenke ihres Vaters erreicht, als sie Lärm vom Steg hörte. Sie sah einen amhasischen Seefahrer in das Hafenbecken springen. Dann viel ihr auf, dass ihr Vater am Wasser kniete, die Schürze blutüberströmt. Ellie lief so schnell sie konnte zum Steg hinüber. Zu ihrem entsetzen sah Ellie die Leichen dreier Kopfgeldjäger auf dem Steg, aber ihr Vater war scheinbar unverletzt. Chrrs, ihr Anführer der Bande war sogar geköpft worden und hatte scheinbar sein Blut über ihren Vater ergossen. Neben ihm stak ein großes amhasisches Stahlschwert im Holz des Stegs. Sie fiel ihrem zitternden Vater in die Arme. Über seine Schulter hinweg sah sie nun, wie der fremde Seefahrer ihrem verwundeten Bruder aus dem Wasser auf den Steg hob. Mit einem Satz war er neben ihnen. Ellie riss sich vom Vater los und warf sich erschrocken neben den blutenden Bruder auf die Knie. „Verzeih“ hauchte der Fremde und riss einen Fetzen von Ellies weißer Schürze. Noch bevor sie protestieren konnte, hatte der Amhasim den Fetzen fest um Annos Kopf gewickelt. „Wie kann ich euer Hoheit für eure Güte danken?“, fragte der Wirt, noch sichtlich vor Angst zitternd. „Indem Du hierüber kein Wort zu irgendjemandem verlierst!“ antwortete der Fremde ohne Verzögerung. „Das wird die Sanguisation stoppen, behandelt die Wunde mit Hegathwurzel und Zwiebelextrakt, sonst riskiert ihr eine Inflammation“, fügte er hinzu. „Demnach seid ihr ein Heiler?“ fragte Ellie, die endlich zu Worten fand. Ohne seine Entgegnung abzuwarten, fügte sie hinzu: „Eure Dienste werden im Fort gebraucht. Die Questora ist schwer erkrankt!“ Wie von Donner gerührt starrte Dan das hübsche Mädchen an. Dann stützte er ohne ein Wort des Abschieds davon.



Der kleine Zufallsgenerator für wilde Barbarenstämme

2W6	Stammesgröße
2-4	Eine Familie(etwa 12 Personen)
5-7	Größerer Clan (etwa 50 Personen)
8-10	Kleiner Stamm (etwa 100 Personen)
11-12	Großer Stamm (etwa 500 Personen)

1W6	Rasse
1-2	Menschen/Nedermannen
3-4	Orks
5	Tharai
6	Brokthar

2W6	Führung
2-3	Ältestenrat
4-6	Schamane
7	Patriarch
8	Matriarchin
9-11	Kriegshäuptling
12	Stammesfürst

2W6	Objekt der Anbetung
2-4	Ahnengeister
5-6	Naturgeister
7-8	Ein großes Gefährliches Monster
9	Götter
10	Die Erbauer antiker Ruinen in der Nähe
11	Lokale Naturphänomene
12	Dämonen

2W6	Technologielevel (niedrigerer Würfel)
1	Klassische Steinzeit
2	Hochentwickelte Steinzeit
3	Erste Metallverarbeitung
4	Frühe Bronzezeit
5	Späte Bronzezeit
6	Erste krude Eisengegenstände

1W6	Verhalten gegenüber Fremden
1	Offen und Freundlich
2-3	Friedlich aber Misstrauisch
4	Scheu, Angst vor Fremden
5	Generell feindselig
6	Rasende Berserker

1W6	Lebensform
1-2	Sesshaft
3-4	Halbnomaden
5-6	Nomaden
1W6	Sesshafte
1	Höhle
2-3	Stroh / Lehm / Holzhütten
4	Langhäuser
5	Uralte Ruinen
6	Steinhäuser
1W6	Nomaden
1-2	Wanderer
3-4	Schnelle leichte Reittiere
5	Größere schwere Lasttiere
6	Wirklich große Lasttiere mit den Behausungen der Nomaden auf dem Rücken
1W6	Halbnomaden
1-3	Lederzelte
4-5	Feste Dörfer
6	Wirklich große Lasttiere mit den Behausungen der Nomaden auf dem Rücken

2W6	Ernährungsgewohnheiten
2-4	Bauern (wenn sesshaft)
	Jäger und Sammler (wenn Nomaden)
5-8	Reine Jäger
9-10	Viehzüchter
11	Kannibalen (rituell, eigene Leichen)
12	Kannibalen (jagend, Fremde Leichen)

1W6	Bevorzugte Kampftaktik
1	Fallen stellen
2	Nadelstichtaktik
3	Brüllen und Drauflosrennen
4	Raubüberfälle
5	Aus weiter Entfernung beschießen
6	Flüchten



Der kleine Zufallsgenerator für unheimliche Kulte

2W6 Wie groß ist der Kult ?

- 2-4 Ein kleiner, exklusiver Zirkel (etwa 12 Personen)
- 5-7 Eine kleine Gemeinde (etwa 50 Personen)
- 8-10 Eine größere Gemeinde (etwa 100 Personen)
- 11-12 Volksbewegung (etwa 500 Personen)

1W6 Was wird als heilig verehrt ?

(1-2) 1W6 Wahre Mächte

- 1-2 Götter
- 3-4 Dämonen
- 5-6 Der Namenlose

(3-4) 1W6 Schall und Rauch

- 1-2 fiktive(r) Gottheit(en)
- 3-4 Fiktive Dämonen
- 5-6 Eine frei erfundene esoterische Heilslehre

(5) 1W6 Artefakte

- 1 Ein wahrer mächtiger Kristall
- 2 Ein einfaches Stück Quarz
- 3 Ein wahres mächtiges Artefakt aus grauer Vorzeit
- 4 Wertlosen Plunder aus grauer Vorzeit
- 5 Eine echte (un)heilige Schriftrolle
- 6 Ein konfuse Stück Papyrus ohne wirkliche Bedeutung

(6) 1W6 Sterbliche

- 1 Ein erleuchteter Guru
- 2-3 Ein alter, verrückter Einsiedler
- 4-5 Ein längst verstorbener Held
- 6 Ein (zumindest potentielles) politisches Oberhaupt

2W6 Wer führt den Kult ?

- 2-3 Ein charismatischer Scharlatan, der sich von seinen Jüngern haushalten lässt
- 4-6 Ein völlig geisteskranker Fanatiker
- 7 Ein überzeugter Priester
- 8 Ein schattenhafter Zirkel verhüllter Meister
- 9-11 Ein skrupelloser Hexer
- 12 Ein Orakel, dass in permanentem Drogenrausch vor sich hin säuselt

2W6 Als was tritt der Kult auf ?

- 2-4 Geheimkult
- 5-6 Staatsfeindliche Untergrundorganisation
- 7-8 Moralistische und seriöse Kirche
- 9 Orgiastischer Oberschicht-Kult
- 10 Hemdsärmelige Volkssekte
- 11 Neue Massenbewegung
- 12 Militanter Kriegerorden

2W6 Wie ist die moralische Ausrichtung ?

- 1 Fanatisch gut
- 2 Abgrundtief böse
- 3 Schattenhaft grau
- 4 Eigennützig habgierig
- 5 Revolutionäre Volkserlöser
- 6 Opressiver Obrigkeitskult

1W6 Was hält die Kultisten im Kult ?

- 1 Aussicht auf spirituelle Erlösung
- 2 Aussicht auf weltlichen Reichtum
- 3 Drogen
- 4 Angst und Terror
- 5 Wollust und Genuss-Sucht
- 6 Blödsinn der Bevölkerung

1 Was sind bevorzugte Riten des Kultes ? (2 Mal würfeln)

- 1-2 Pompös inszenierte Menschenopfer
- 3-4 Fangen und rituelles Foltern von Ungläubigen
- 5 Langatmige, schwafelige Predigten
- 6-7 Ausschweifende, perverse Orgien hinter verschlossenen Türen
- 8 Ausschweifende, perverse Orgien in aller Öffentlichkeit
- 9 Ritualkämpfe
- 10 Brandreden an öffentlichen Plätzen
- 11 Lange, monotone Gesänge in verborgenen Katakomben
- 12 Lebensgefährliche Aufnahmeprüfungen für Neulinge
- 13 Verwirrende und komplexe Gebetsriten
- 14-16 Kollektives Bluttrinken
- 17 Hypnotische Tänze zu rhythmischen Trommelschlägen
- 18-20 Hinterhältige, heimliche Ritualmorde

2W6 Was verspricht der Kult ?

- 2-4 Den bevorstehenden Weltuntergang
- 5 Die Transzendenz
- 6-7 Unsterblichkeit
- 8-9 Ein schöneres Leben im Jenseits
- 10 Den Anbruch eines neuen Zeitalters
- 11 Reichtum und Macht
- 12 Überirdische Wollust

1W6 Wie finanziert sich der Kult ?

- 1 Durch einen reichen Gönner
- 2 Raub, Diebstahl und Steuerhinterziehung
- 3 Die gehirngewaschenen Kultmitglieder werden ausgenommen
- 4 Durch einen verborgenen Schatz
- 5 Durch Erpressung
- 6 Durch agrarische Selbstversorgung

Baksharische Nahkampf-Waffen

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK	Verbreitung
Anderthalbhänder											
Schlachtschwert	1W+5	12/2	130	130	2	0		0/0	z	NS	BRO
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	12/2	130	130	1	0		0/0	z	NS	AMH
Dolche											
Doppeldolch, Bronze	1W+1	12/5	30	50	5	+1		+1/-1	-	H	SAN
Doppeldolch, Edelbronze	1W+1	12/5	30	50	4	+1		+1/-1	-	H	SAN
Drachenhörner	1W+0/+2	12/3	50	60	2	+1		-1/+1	-	H	ANG
Faustkeil	1W	12/3	20	15	3	-1		-1/-4	i	H	NED
Haizahnholzmesser	1W+2	12/5	35	45	4	-2		-1/-3	i	H	PAR
Hartholzhackmesser	1W	12/5	30	30	4	-2		-2/-3	i	H	PAR
Hiebdolch, Bronze	1W+2	12/4	35	35	3	0		0/-1	-	H	SAN
Jagdmesser, Feuerstein	1W+3	12/5	20	25	5	-1		0/-2	-	H	
Jagdmesser, Knochen	1W+1	12/5	15	25	5	-1		0/-2	-	H	
Kragh'shaz	1W+2	12/5	18	25	4	0		0/-2	-	H	WPO
Stoßdolch, Edelbronze	1W+2	11/4	35	40	2	0		+1/-3	-	H	SAN
Hiebaffen											
Drachenkamm	1W+4	14/4	100	140	2	0		0/-1	z	N	ANG
Gorkrusch	2W+4	16/2	220	160	4	-2		-1/-3	z	N	ORK
Granitbrecher	1W+5	12/4	110	80	2	-1		0/-1	z	N	FZW
Große Keule	2W+1	14/3	150	120	3	-2		-1/-3	z	N	NED
Große Stachelkeule	2W+2	14/3	150	120	4	-2		-1/-3	z	N	NED
Hackbart (<i>Kravlesh</i>)	1W+5	14/2	100	90	3	-1		0/-1	-	N	ANG,ORK
Heiliger Prügel	1W+4	13/2	100	50	3	-1		0/-1	-	HN	IRO
Holzkeule	1W+2	11/3	80	80	5	0		0/0	-	N	IPX
Kriegsaxt	3W+2	16/2	250	120	3	-2		-1/-4	z	N	BRO
Schädelbrecher	1W+3	11/3	80	85	4	0		0/-1	-	N	IPX
Schlachtaxt, Bronze	2W+2	13/3	160	100	4	-2		-1/-3	z	N	
Schwertkeule (<i>tlalax</i>)	1W+5	12/4	80	80	5	0		0/-2	-	N	IPX
Steinbeißer	1W+6	15/3	160	100	3	-2		-1/-3	z	N	FZW
Tchop-Tchak	2W+2	15/1	200	100	5	-1		-1/-2	-	N	BRO
Tschubacq	1W+3	11/3	100	80	3	0		0/-2	-	N	PAR
Wakrog	1W+4	12/2	120	100	3	0		0/-2	-	N	ORK
Wolfzahnkeule	1W+3	12/2	100	80	5	0		0/-1	-	N	ANG
Wurfeisen	1W+4	13/3	60	60	3	0		-1/-2	w	H	XHU
Infanteriewaffen											
Drachenkamm	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS	ANG
Wyrmspieß (<i>Marzzat</i>)	2W+2	13/3	120	200	3	-1		0/-1	z	S	NAG
Kettenkugel											
Langer Echsen Schwanz	2W+3	12/4	300	350	2	-3		-2/-	z	P	ANG
Kettenaffen											
Echsen Schwanz	2W+2	14/2	200	130	2	-2		0/-4	-	S	ANG
Totschläger	1W+3	14/2	80	80	5	-1		-1/-3	-	N	IPX
Zwergenflögel	1W+5	12/3	120	80	1	-2		-1/-2	-	N	FZW
Peitsche											
Ad'Yanol	1W (A)	14/5	50	150	4	0		0/-	-	NS	SIR
Kettenpeitsche	1W+4	14/4	160	250	3	-1		0/-	-	S	SAN
Säbel											
Hackbart (<i>Kravlesh</i>)	1W+5	14/2	100	90	3	-1		0/-1	-	N	ANG,ORK
Schwertkeule (<i>tlalax</i>)	1W+5	12/4	80	80	5	0		0/-2	-	N	IPX
Scimitar, Bronze	1W+4	12/3	90	80	4	0		0/0	-	N	SAN
Scimitar, Edelbronze	1W+4	12/3	90	80	3	0		0/0	-	N	SAN
Sichelschwert, Bronze	1W+4	11/3	85	100	4	0		0/-1	-	N	SAN
Sichelschwert, Edelbronze	1W+4	11/3	85	100	3	0		0/-1	-	N	SAN
Schwerter											
Schlachtschwert	1W+5	13/3	130	130	2	-1		0/0	z	N	BRO
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	13/3	130	130	1	-1		0/0	z	N	AMH
Bronzeschwert	1W+4	12/3	80	85	3	0		0/-1		N	



Speere

Barbarenspeer	2W+4	12/3	160	220	5	-2		0/-3	z	S	BRO
Drachenkamm	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS	ANG
einhändig	1W+4	14/4						0/-1		N	
Dschasruch	1W+6	12/4	80	200	4	-1		0/-2	z w	S	ORK
einhändig	1W+5	13/5						0/-5			
Nedermannen Stoßspeer	2W+2	11/4	130	180	5	-1		0/-3	z	S	NED
Obsidian Lanze	1W+7	14/3	90	275	6	-2		0/-4	z	SP	IPX
Stoßlanze	2W+2	13/4	120	250	5	-1		-1/-3	z	S	SAN
Taiaha (Stoßspitze)	1W+4	12/3	60	140	5	0		0/-2	z	NS	IPX
Wyrmspieß (Marzzat)	2W+2	13/3	120	200	3	-1		0/-1	z	S	NAG
einhändig	2W+1	14/4						0/-4			

Stäbe

Schlachtenstab	1W+4	12/3	150	180	5	0		0/-1	z	NS	ANG
Tschu-Tschubacq	1W+3	12/3	130	160	4	+1		0/-1	z	NS	PAR
Tschu-Tschubacq, gepolstert	1W+3(A)	12/3	130	160	4	+1		0/-1	z	NS	PAR

Zweihand-Hieb Waffen

Drachenkamm	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS	ANG
Gorkrusch	2W+4	15/1	220	160	4	-2		-1/-3	z	NS	ORK
Granitbrecher	1W+5	11/3	110	80	2	-1		0/-1	z	N	FZW
Große Keule	2W+1	13/2	150	120	3	-2		-1/-3	z	N	NED
Große Stachelkeule	2W+2	13/2	150	120	4	-2		-1/-3	z	N	NED
Noch größere Keule	2W+2	15/1	240	140	4	-2		-1/-4	z	N	NED
Noch größere Stachelkeule	2W+3	15/1	240	140	5	-2		-1/-4	z	N	NED
Kriegsaxt	3W+2	15/1	250	120	3	-2		-1/-4	z	N	BRO
Schlachtaxt, Bronze	2W+2	12/2	160	100	4	-2		-1/-3	z	N	
Steinbeißer	1W+6	14/2	160	100	3	-2		-1/-3	z	N	FZW
Taiaha	2W	12/3	60	140	5	0		0/-2	z	NS	IPX
Zweihändige Wolfzahnkeule	2W+1	12/2	140	140	5	-1		0/-3	z	NS	ANG

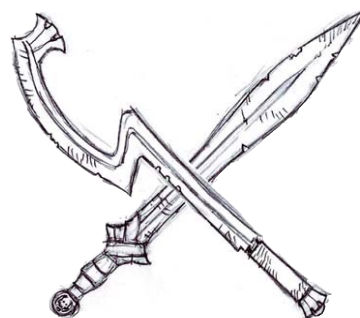
Zweihandschwerter/-säbel

Götterklinge	2W+6	13/2	200	180	3	-1		0/-2	z p	S	BRO
Großer Scimitar	1W+6	12/2	150	130	3	-1		0/-1	z	NS	SAN
Zwergenzweihänder	1W+6	12/3	130	120	1	-1		0/-1	z	N	FZW

Handgemenge-Waffen

(Raufen)

Ang. Dornenschild	1W+1/+3	11/4	150	20	3	-1		-2/0	-	H	ANG
Kalkarimskralle	1W+1	12/3	30	20	4	-1		0/-1	-	H	ANG
Messerklaue, Bronze	1W+2	12/2	40	-	4	0		0/0	-	spez	AMH, SAN
Messerklaue, Stahl	1W+2	12/2	40	-	2	0		0/0	-	spez	AMH
Mur'grakz	1W+2	10/5	80	20	3	-1		0/0	-	H	WPO
Schlangenbiß	1W+1	12/5	30	-	8	0		-1/-2	-	H	SAN
Schwanzschelle	1W+3	11/4	60	-	6	0		-1/-1	-	H	THR
Schwanzschelle, stumpf	2W(A)	11/4	60	-	4	0		-1/-1	-	H	THR
Schwanzschelle, Bronze	1W+3	11/4	60	-	2	0		-1/-1	-	H	AMH, SAN
Schwanzschelle, Stahl	1W+3	11/4	60	-	0	0		-1/-1	-	H	AMH
Yakz	1W	12/4	20	-	6	-1		-1/-2	-	H	WPO



Baksharische Fernkampfwaffen

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis	Verbreitung
Wurfspeer							
Dschasruch	1W+4	5/10/15/20/30	(+1/0/0/-1/-2)	80	-		ORK
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-		ANG
Pfeilschleuder (<i>atlatl</i>)	1W+4*	0/25/40/70/110	(-/+2/+1/0/-1)	30+40	2		IPX
Ssirzat	1W+3*	5/15/25/40/60	(+3/+2/0/-1/-2)	60	-		NAG
Wurfbeil							
Wurfeisen	1W+4	0/5/10/20/35	(-/+1/0/0/0)	60	-		XHU
Armbrust							
Doppelarmbrust	1W+6	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	200+3	je 15		FZW
Gastrophete	2W+4*	10/20/40/80/160	(+3/+1/0/0/-1)	200+3	20		AMH
sanskitarische Gastrophete	2W+2*	10/20/30/60/120	(+2/+1/0/0/-1)	160+3	20		SAN
Katapultarmbrust	3W	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/-1/-2)	240+40	20		FZW
Bogen							
Skлавenfänger	1W+6*	10/20/45/90/180	(+3/+2/+1/0/-1)	45+3	4		AMH
Schleuder							
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-		ANG
Flugechschwanz	1W+5	5/10/15/20/25	(+3/+1/0/-1/-3)	120	1		ANG
Greifer	1W+5	2/4/6/8/10	(+3/+2/+1/0/-1)	120	1		AMH
Sprühwaffen							
Drachenschlund	4W	0/1/2/3/4	(0/0/0/-1/-2)	80	30		ANG

Typ	TP	TP*	Reichweiten	TP**	Aufbau	Laden	Preis	Verbreitung
Geschütze								
Balliste	8W+12*	1W+4	50/150/250/350/500	(+4/+3/+1/0/-2)	24SR(8)	250 KR		SAN
Großer Drachenschlund	5W	1W-4	0/2/4/6/8	(0/0/-1/-2/-3)	3SR(4)	60 KR		
Morfu, leichte Bolzen	je 2W+2*	-	50/100/150/200/250	(+2/+1/0/-1/-2)	5SR(5)	50 KR		SAN
mittlere Bolzen	je 2W+4*	-	40/80/120/160/200					
schwere Bolzen	je 2W+6*	je 1W-5	30/60/90/120/150					

Baksharische Schilde

Bezeichnung	Typ	Gew.	WM	BF	INI	Preis	Verbreitung
Schilde							
Angurianischer Dornenschild	S	150	-1/+3	3	-1		ANG
Ipexco-Federschild	S	140	-1/+3	3	-1		IPX
Hartholzschild	S	150	-1/+3	3	-1		IPX
Mur'grakz	SP	80	-1/+1	3	-1		WPO
Parierwaffen							
Drachenhörner	P	60	-1/+3	2	0		ANG
Mur'grakz	SP	80	-1/+1	3	-1		WPO

Raksharische Rüstungen

Typ	Ko	Rü	Br	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis	Verbreitung
Rüstungen														
Angur. Lederrüstung	0	4	3	3	2	2	1	1	2	3	2	5,5		ANG
Ankylorüstung*	0	4	4	4	1	1	1	1	3	4	3	7		SAN
Ankylorüstung,Knochen*	0	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	5		SAN
Bronzeschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2		BRO
Eisenschalen*	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2		BRO
Gesteuschalen	2	6	6	6	2	2	3	3	5	6	6	20		SAN
Lederschalen	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,5		BRO
M'reg (kpl.)**	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	9,5		ORK
M'reg-Harnisch*	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	2	4		ORK
Qulax-Rüstung	0	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4,5		IPX
Qulax-Rüstung, kurz	0	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	2,5		IPX
Schuppenpanzer	0	4	4	4	1	1	2	2	3	4	4	10		SAN
Schuppenmantel	0	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	14		SAN
Schwarze Rüstung* (kpl)	6	7	6	7	6	6	6	6	6	9	7	25		AMH
Vizrangie-Brustplatten	0	3	0	3	0	0	0	0	1	2	2	3		IPX
Rüstungsteile														
Kalkarimskralle	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0,75		ANG
M'reg-Zeug*	0	0	0	0	3	3	3	3	1	+1	+1	4		ORK
M'reg-Armschienen*	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	1,5		ORK
M'reg-Beinschienen*	0	0	0	0	0	0	3	3	1	0	0	2,5		ORK
Helme														
Angur. Kriegsmaske*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	2		ANG
Bronzehelm	3	0	1	0	0	0	0	0	1	+2	+1	3,5		SAN
Götterhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	1	+2	+1	2		IPX
Leichter Bronzehelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	2		SAN
M'reg-Helm*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,5		ORK
Rontharhelm	5	0	0	0	0	0	0	0		+2	+2	4,5		BRO

Verbreitungen

Da in Rakshazar oft auch unterschiedliche Völker, die sich auf ganz unterschiedlichen Techleveln befinden und ganz andere Vorlieben bei Waffen und Rüstungen haben, sich einen Lebensraum teilen, haben wir für diese Spielhilfe die Verbreitungen nicht nach Handelsregionen sondern nach Kulturen aufgeteilt. Dabei haben wir nur Waffen und Rüstungen aufgeführt die die Völker selber herstellen, und das was durch Raub und Handel in ihre Hände gelangt nicht weiter berücksichtigt. Die Einzelnen Verbreitungen sind:

- AMH: - Amhasim
- ANG: - Freie Stämme von An Gur
- BRO: - Stammesbrokthar, Cromor-Brokthar, Ronthar-Brokthar
- FZW: - Faulzwerge
- IPX: - Stammes-Ipexco und Ipexco der Tempelstädte
- IRO: - Irrogoliten
- NAG: - Nagah
- NED: - Nedermannen
- NWJ: - Nebelwaldjäger
- ORK: - Steppenorks
- PAR: - Wilde Parnhai des Festlands und der jomini-schen Inseln
- SAN: - Sanskitaren
- SLA: - Slachkaren
- THR: - Steppen-Thhh'Raij und Lotuswald-Thhh'Raij
- SIR: - Ssir'Dacc-Waldechsen
- XHU: - Xhul



Stille hüllte das weite trockene Tal ein. Die Sonne stand hoch am Himmel und heiße Luft stieg flimmernd vom trockenen, staubigen Erdreich auf. Dan ging langsam den ansteigenden Pfad durch den lichten Olivenhain hinauf. Lose führte er das Maultier hinter sich beständigen Schrittes hinauf. Seine Augen mit der rechten Hand beschattend blickte er zum Kamm des An'Mori hinauf. Erst vom Pass von An'Mor würde er das Gurmassiv in der Ferne erblicken. Doch auf dem Pass begann die Reise erst für ihn. Die Aufständischen, die diese Täler bewohnten, waren äußerst gefährlich. Dan wusste, sie würden zuerst angreifen und später fragen. Trotz der Gefahren musste er weitergehen. Was ihm am Ende blieb, war der Weg zur Felsenstadt, der Weg zum verheißenen An'Khoral. Er musste sie finden oder bei dem Versuch sterben. Dieses eine mal konnte er etwas in seinem Leben tun, was wirklich von Bedeutung war.

Er kontrollierte die Aktivität seines Körpers; nur so viel Anstrengung, wie der Wind zuließ. Im Sommer konnten die Täler des Yal Hamath so trocken sein, wie die Wüste Lath. Der Wind reichte aus um zwei oder zweieinhalb Horamillia anzuschlagen. Ginge er schneller so würde sein Körper nur mit Hilfe von Sudation die Temperatur halten können. Da er aber seit Tagen kein Wasser gefunden hatte, musste Dan streng haushalten. Die schwarze Silhouette eines Vogels zeichnete sich über dem Pass am blauen Himmel ab. Anhand seiner Fluggeschwindigkeit und Größe schätzte Dan, dass es sich um einen gewaltigen Raubvogel handeln müsse. Wahrscheinlich ein Kalkarim, den sie auf mich angesetzt haben, dachte er. Der Verdacht, mitten in eine ausgelegte Falle zu laufen, hatte sich im Verlauf der letzten Tage immer weiter erhärtet. Dan war an drei Bergbächen vorbeigekommen, doch keiner führte Wasser. Das feuchte Bett und die zarten Uferpflanzen verrieten Dan, dass diese Gewässer unvermittelt zu fließen aufgehört haben mussten. Das war eine Zermürbungsstrategie der Angirier von der Dan schon einmal gehört hatte.

Sie leiteten das Wasser im Sommer in Höhlensysteme um, um Eindringlinge von der Wasserzufuhr abzuschneiden. Hatte der Eindringling das Gewässer hinter sich gelassen, so ließen sie dem Bach wieder die natürliche Verlaufsrichtung. Als Kundschafter standen ihnen dabei die intelligenten Aasgeier des Yal Hamath, die Kalkarim, zur Seite. Es war ungeheuerlich mit welchem Einfallreichtum diese ehemaligen Sklaven sich vor dem Zugriff der Amhasim schützten. In höheren Lagen, so wusste Dan von zahlreichen Berichten der Sklavenjäger, musste er sich sogar vor gezielten Steinlawinen in Acht nehmen. Einen direkten Angriff würden die Angurianer erst ganz zuletzt folgen lassen. Sie wussten um ihre corpale und armale Unterlegenheit und machten sie durch eine ungeheure Accomodatio naturalis wieder wett. Wie stark das sogenannte einfache Leben doch war? Wie sehr sträubt sich eine Distel, eine Kakerlake oder ein Angurianer gegen den Tod? War nicht mehr Lebenswille in einem einfachen angurianischen Stammeskrieger als in dem höchsten Chu-

trammeister von Amhas?

Mit jedem Schritt den Dan von seiner alten Heimat tat, sah er sein Leben klarer. Oh ja, die Amhasim waren starke Herren. Mächtige Handwerker und Krieger und hohe Gelehrte, doch sie hatten etwas verloren, das war Dan nach vielen Jahren des Kampfes klar geworden. In ihrem steten Streben nach Höherem hatten die Amhasim dem wahren Geschenk des Lebens entsagt. Sie hatten die Freiheit verloren und das Glück. Und war nicht der stete Widerspruch dieser zwei Prinzipien, das feine Equilibrium das eigentliche höchste Ziel des denkenden Lebens? Mit ihrer Macht und Herrschaft über das niedere Leben wollten all die Senatoren ad finitum doch nur diese Ziele erreichen. Sie versklavten um selbst frei von Arbeit zu sein, doch in ihrer toten Stadt sperrten sie sich in Ringe von Mauern und riefen mächtige Krieger zu ihrer Wache und traute keinem mehr, nicht einmal ihren eigenen Kindern. Sie gaben sich Orgien und Wettkämpfen hin, frönten hoher Dichtkunst und Philosophie doch sie erreichten nie Zufriedenheit und verloren das unbeschwertere Lachen.

Sein ganzes Leben lang hatte Dan versucht, einer vorn ihnen zu sein. Er war ein wahrer Meister des Chutram geworden. Er hatte ihre Historie und Medica, die Staatskunst und die Philosophie studiert. Er war ein exzellenter Schwertführer und ein Meister des Chutram geworden. Er hatte dem Senat und der Republik sein ganzes Leben lang treu gedient. Und schließlich hatte er erreicht, was keinem Sklaven zuvor gewährt worden war. Man hatte ihn zum Bürger von Amhas ernannt. Doch was hatte es ihm genutzt. Endlose Tage in seiner Dome hatte er nur dagesessen und ins leere gestarrt. Er hatte immer nur an diese wenigen Augenblicke denken können, die Tage in Amhalashal. Er hatte nur immer an sie denken können. Ihre gütigen, braunen Augen; Das weiche blonde Haar, das sich an ihre zarten Schultern schmiegte; Ihre feine Clavicula, die darunter eine kleine Mulde bildete. Das glockenhelle Lachen, dass nur selten unbeschwert klang.

Diomekis hatte für seinen Verrat bezahlen müssen. Doch Dan hatte auch bezahlt. Und der Preis, so wusste er nun, war seine Seele gewesen. Etwa eine Stunde vor dem Pass blieb sein Maultier stehen. Dieses störrische Geschöpf ließ sich, vielleicht aus Angst, durch keinen Versuch Dans dazu bewegen, weiter hinaufzusteigen. Also nahm Dan, der entschlossen war, den Pass an diesem Tag noch zu überqueren dem Maultier die Packtaschen ab und befreite es vom Halfter. Dann schulterte er die Taschen und schritt kräftiger aus. Eine innere Stimme sagte ihm, dass sein Wasser nur für heute reichen müsse. Noch bevor die Sonnenscheibe den letzten Weg hinter den Horizont antrat, erreichte der Alte die Anhöhe des An'Mor. Sein Blick schweifte in die Runde des Berge von Yal Hamath.

Ganz im Süden erhob sich aus einem massiven Altoplan der



Gipfel des An'Gur. Des Berges der Freiheit, wie die Sklaven ihn nannten. Ob diese Sklaven wirkliche Freiheit gefunden hatten, fragte sich Dan nachdenklich. Er hatte gehört sie frönten dunklen Göttern und verkauften ihre Seelen an Dämonen, um mächtige Kämpfer zu werden. Das es sich bei diesen Angaben der Referationen um Facta handelte, wagte Dan zu bezweifeln. Es konnte durchaus geschickte Propaganda sein. Der Senat schreckte, wenn es um die Suicaveratio Amhasi ging, nicht mal davor zurück Dokumente der großen und berühmten Thesaurolibria zu manipulieren. Welche Ironie: Das Wunder vom Amhas, voller Lügen und Halbwahrheiten der Amhasim. Sein Blick richtete sich auf einen Felsen, der sich steil zu seiner Linken erhob. Der Kalkare saß dort selbstgefällig und schaute zu ihm hinunter. Dan hatte in der „De Natura“ keine Darstellung dieses Vogels gefunden und seine Hässlichkeit überraschte ihn. Es war beinahe so, als hätte die Weltordnung ihn für sein schwarzes Gemüt strafen wollen. „Was meinst Du alter Knabe“ rief Dan in der Tonart der alten Herren von Amhas zu dem Aasfresser hinauf „worin liegt nun die Bedeutung des Lebens?“ Der Kalkare antwortete nicht, doch seine Gesichtszüge veränderten sich. Es war beinahe als hätte das Tier Dan hämisch angelächelt. Bei diesem Anblick lief dem alten Mann ein eiskalter Schauer den Rücken hinunter. Das war das Grinsen des Todes, dachte er bei sich. Ich habe Deine Antwort verstanden, mein Freund. Die Antwort des Todes auf diese Frage kann nur eine sein: Es endet.

Krafilos kniete Dan sich in der Mitte der Straße nieder, hatte er doch die Kontrolle über sich verloren. Sein Blut war dick geworden und seine Lippen spröde von Mangel an Wasser. Ein Kaninchen raschelte in einem nahen Gebüsch bevor es in gestrecktem Lauf über die Straße schoss und zwischen den Feldern verschwand. Dan war beinahe gleichzeitig aufgesprungen und machte einen Satz hinter einen Felsvorsprung. Doch der Schmerz in seinem Rücken sagte ihm, dass er einen entscheidenden Moment zu spät reagiert hatte. In seiner Deckung zog Dan das schlanke Stahlschwert, dass er stets bei sich führte. Dann konzentrierte er sich auf seinen Körper. Seine Niere war getroffen und er verlor viel Blut. Es kostete ihn ungeheure Anstrengung die Blutung zu verlangsamen und er wäre beinahe ohnmächtig geworden. Der Alte schüttelte den Schwindel ab und dachte nach. Er hatte nur wenig Zeit, vielleicht noch einen Tag. Dann würde er dem Blutverlust erliegen. Er hatte durch den Aufstieg schon zu viel Flüssigkeit verloren. Wenn die Angurianer das wussten, konnten sie sich zurückziehen und seinen Tod abwarten. Aber so schätzte Dan sie nicht ein. Es würde zu einem Kampf kommen. Er ging noch einmal alles durch, was er über die Angurianer gelernt hatte. Dann rief er aus seinem Versteck: „Ihr seid schwach, wenn ihr aus dem Hinterhalt schießt. Hat man euch denn keinen Kampf gelehrt?“ Kurze Zeit geschah nichts doch dann hörte Dan eine junge, kräftige Stimme in der viel Arroganz mitschwang: „Komm heraus, alter Mann. Als Du davon hüpfstest, dachte ich Du seiest ein Kaninchen, also schoss ich. Bist Du ein Mann, wie es deine Stimme

verrät, so will ich Dir die Ehre schenken, durch mein Schwert zu fallen.“

Ob der Angurianer wohl allein war, erwog Dan. Wie es auch war, er hatte keine Wahl. Er konnte kämpfen oder verbluten wie ein Tier. Dan trat hinter dem Vorsprung hervor. Erschrocken blickte er auf den jungen Mann, der ihm gegenüberstand. Er war hochgewachsen und muskulös, wie es die Brokthar und Amhasim waren, doch das blonde Haar war das eines Nordmannes und einen unbeschreiblichen Ausdruck im Gesicht. Seine Rüstung bestand aus einem unbeschreiblichen Flickenteppich von kleinsten Lumpen und er war über und über mit Scalps und Schmuckresten seiner Opfer behangen. Der Junge war tatsächlich allein. und kam mit gezogenem Schwert auf Dan zu. „Das Schwert eines Amhasim“ stellte Dan fest „Du bist also nicht nur ein feiger Meuchelmörder sondern auch ein Dieb!“ Dan konnte im Gesicht des Jungen sehen, wie diese Worte ihn getroffen hatten. Vielleicht war dieser Kampf doch noch nicht verloren für Dan. „Es gehörte einem dreckigen Bastard, wie Du einer bist. Schade nur, dass ich mich mit Deinem wertlosen Amhasblut besudeln muss.“ Viel offener Hass lag in der Stimme des jungen Mannes. Die Kontrahenten näherten sich langsam bis auf wenige Schritte. Dan war aufs äußerste konzentriert. Er musste den Angriff des Jungen abpassen, den Moment indem seine Deckung vollkommen offen war. Er klärte seinen Geist. Die pulsierende Niere wurde zu einer kalten blauen Kugel. Er war vollkommen leer. Dann sagte er mechanisch die Worte, die das Schicksal des Burschen besiegeln mussten: „Wie nennt man es in An'Gur, wenn ein Knabe wie Du mit seiner Mutter liegt?“ Bei dem Wort „Mutter“ zuckte der Schwertarm des Angurianers kurz bevor er seine Bahn begann. In diesem Moment sah Dan den Pfad des Schwertes vor sich. Wie eine Schlange schnellte er los und rollte sich um das Schwert herum zwischen den Angreifer und seiner Waffe. Ein Stoß mit dem Knauf auf den Plexus des Schwertarmes genügte um den Jungen zu entwaffnen.

Nun standen sie unmittelbar Auge in Auge. Nur die Klinge des Alten trennte sie voneinander. Der Angurianer hatte die Überraschung noch nicht überwunden. Er hatte äußerst schnelle Reflexe, dachte Dan, wenn er ausgebildet würde, wäre er ein mächtiger Schwertmeister. Weitaus mächtiger als Dan es je geworden war. Doch die Jugend und die unterlegene Technik der Angurianer hatten es ihm nicht erlaubt diesen Kampf zu gewinnen. „Ich lasse Dich leben, wenn Du mich nach An'Khorah führst.“ Die Überraschung im Gesicht des Jünglings wich einer eisernen Härte. „Niemand würde ich einen dreckigen Amhasim in die gelobte Stadt führen.“ Er spuckte dem Alten ins Gesicht. Ungerührt antwortete ihm dieser: „Und wenn ich dir sagte, dass ich kein Amhasim bin? Wenn ich nun ein Sklave bin, der die Freiheit erlangt hat? „Die Amhasim lehren ihre Sklaven nicht, so zu kämpfen“ wies der Angurianer ihn zurück. „Du bist ein Spitzel; eher sterbe ich, als Dich zur Felsenstadt führe!“ „Ich zeige Dir das Brandmal“ Dan nahm vorsichtig das Schwert herunter



und knüpfte mit der linken seinen Mantel und sein Hemd auf. Über dem Herzen war das Dreieck mit dem Auge eingebrannt: Das Zeichen der Sklaven des inneren Ringes. Gedankenverloren blickte Dan einen Moment herab auf das Symbol seiner Versklavung. In diesem Moment traf ihn der Angurianer hart mit dem Ellenbogen an der Schläfe und war ihn von den Beinen. Dan landete unglücklich auf dem Pfeil und spürte wie dieser sich tiefer in seinen Körper hineinbohrte. Er blutete nun sehr stark und tränkte den staubigen Boden mit einem Schwall von Blut. Der Angurianer bückte sich über den Alten. Er warf das Schwert zu Seite und nahm ihm auch den Dolch. Dan nahm alle Kraft zusammen. Er hob die linke Hand und berührte die Brust seines jugendlichen

Feindes. „Ich habe Dich nicht belogen, doch was spielt das jetzt noch für eine Rolle. Es ist hier zu Ende.“ Wie der Schatten des nahenden Todes schwebte der Aasfresser von seinem Thron herab und begann das Fleisch am Bein des tödlich verwundeten zu zerreißen. Dan spürte den Schmerz kaum noch. Zweifel stand dem Jungen nun ins Gesicht geschrieben. Auf einen schwachen Wink kam er näher an den sterbenden heran. „Geh zu Elleomalia von Amhalashal. Sag ihr: Ich habe sie immer geliebt.“ bei diesen Worten wurde der Junge ganz blass. Dan konnte nur mit Mühe die Augen offen halten, doch er erriet noch die Gedanken des Jungen und erkannte seinen Ausdruck. Mit seinem letzten Atemzug hauchte er ihm ins Ohr: „Vergib mir, mein Sohn.“



fin.....fürs Erste !

