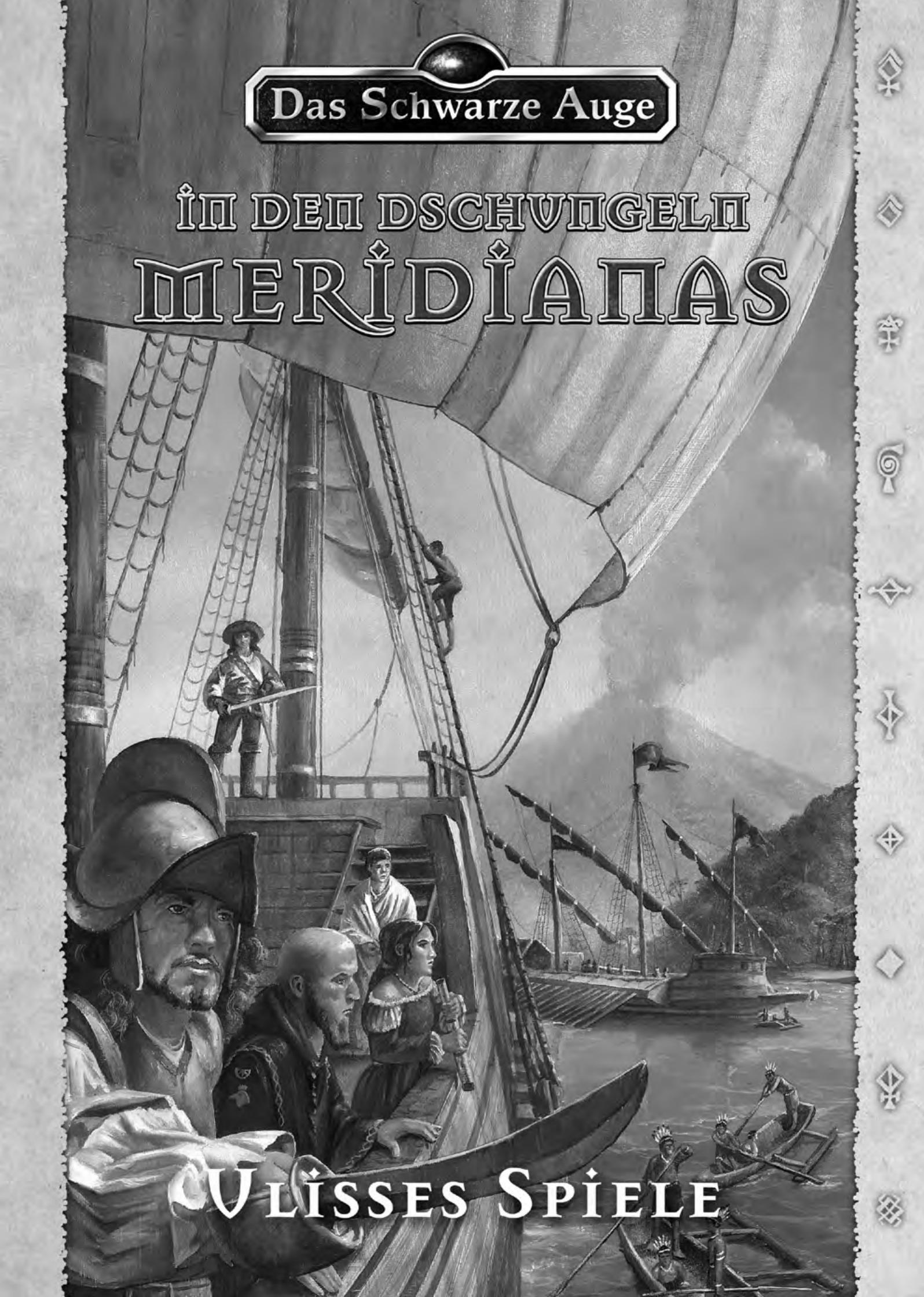


IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS

DAS IMPERIUM VON AL'APFA
UND DIE LÄNDER DER WALDMENSCHEN



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

IN DEN DSCHWINGELN
MERIDIANAS

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



LEKTORAT

CATHERINE BECK,
FLORIAN DOP-SCHAEPE,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

THOMAS THIEMEYER

UMSCHLAGEGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

NICOLAS BAV, ZOLTÁN BOROS/
AGENTUR KOHLSTEDT, CARYAD,
RYUD VAN GIFFEN, SUSANNE MICHELS,
JOSEF OCHMANN, RALF PAUL, CHRISTIAN TÜRK,
SABINE WEISS, ANTON WESTE, UĞURCAN YÜCE

KARTEN

RALF HLAWATSCH (STADTPLÄNE),
INA KRAMER (FARBKARTEN DER REGION),
CHRISTIAN LOHSING, GREGOR ROT, SABINE WEISS

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

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

ISBN 978-3-95752-945-9

Das Schwarze Auge

IN DEN DRSCHUNGELN MERIDIANS

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS

Mit TEXTEN VON:

FRANK WILCO BARTELS, BJÖRN BERGHAUSEN, PETER DIEHN,
UTA EPPERS, MOMO EVERS, CHRISTIAN HELLINGER, ANJA JÄCKE,
CASTEN-DIRK JOST, STEFAN KÜPPERS, OLAF MICHEL, JUDITH RAV, PIKLAS REIPKE,
PERRY STEVEN, STEPHANIE VON RIBBECK, MARK WACHHOLZ,
ALEXANDER WICHERT UND HEIKE WOLF

AUF DER GRUNDLAGE

VON TEXTEN DER AUTOREN DES BANDES SOWIE:

ARMIN ABELE, PIELS GAUL, THORSTEN GRUBE, DOMINIC HEINRICI,
RALF HLAWATSCH, MICHAEL JOHANN, HEIKE KAMARIS, ULRICH KIESOW,
CLAUDIA MOHR, BIRGIT OBERG, JÖRG RADDATZ, THOMAS RÖMER, GREGOR ROT,
MICHELLE SCHWEFEL, OLAF TOMASZEWSKI, DIRK WERRES
UND HADMAR WIESER

REDAKTION DER VORGÄNGERBOX "AL'APFA UND DER TIEFE SÜDEN":

JÖRG RADDATZ UND HADMAR VON WIESER

Mit HERZLICHEM DANK FÜR KRITIK,

ANREGUNGEN, KORREKTUREN UND ERGÄNZUNGEN AN:

SEBASTIAN ANDERKA, NICOLA GIELEN, MAREEN GÖBEL, ROMAN HUBER,
JÖRG RADDATZ, RALF DIETER REPZ, THOMAS RÖMER,
TAHIR SHAIKH UND ANTON WESTE

EINE DSA-SPIELHILFE



İ N N A L T

Vorwort	5	Die Pirateninseln: Altoum, Souram und Nikkali	120
Meridiana – Ein geographischer Überblick	6	Die Gewürzinseln: Token, Sokkina und Itoken	121
Die Inseln der Charyptik und des Südmeers	8	Die Moskitoinseln: Javalasi, Aeltikan und Mikkan	122
Wunder des Himmels	8	Die Zimtinseln: Das Reich des Sonnensohnes	123
Ein Mosaik aus vielen Völkern	9	Das Bilku-Archipel	124
Der Regenwald – Die grüne Hölle	10	Das Ter-Rijßen-Archipel	125
Reisen im Dschungel	12	Die äußeren Perleninsel	125
Was da krecht und fleucht	13	Der Borongrund	126
Pflanzen	15	Die südliche Charyptik	127
Überleben im Regenwald	15	Das Südmeer	129
Die Geschichte des Südens	17	Piraten, Freibeuter, Kosaren und Seeräuberei	130
Vorgeschichte und Echszeit	17	Das Leben an Bord eines Piratenschiffes	132
Die Tulamiden	18	Die Bukanier	134
Die güldenländische Besiedlung	20	Piraten und Potentaten –	
Das Vizekönigreich Meridiana (0–948 BF)	24	Das Spiel in der Chariptik und den südlichen Stadtstaaten	135
Das alanfanische Imperium	31	Waldmensen und Utulus	137
Die Geschichte der Region Meridiana (Überblick)	33	Geschichte	137
Al'Anfa – Stadt und Imperium	35	Tayas	139
Al'Anfa: Geographie und Umland	36	Herkunft und Aussehen	139
Al'Anfa – Die schwarze Perle des Südens	37	Lebensumstände – Das Leben in der Grünen Hölle	140
Leben und Kultur in Al'Anfa	51	Kriegspfad und Kampfkunst	142
Sklaverei	52	Kulturelle Gemeinsamkeiten und Eigenheiten	144
Herrschaft, Macht und Vetternwirtschaft	53	Die Mohische Sprache	146
Kultur und Dekadenz	54	Wirtschaft und Handel	149
Gladiatorenspiele	59	Religion und Glauben	149
Wirtschaft und Handel	61	Recht und Gesetz	153
Wissenschaft und Universität	62	Bedeutende Stämme	153
Religion	66	Dschungelstämme	154
Macht und Mächtige	68	Weitere Stämme auf Altoum	159
Flotte und Heer	71	Verlorene Stämme	160
Das alanfanische Imperium	75	Andere Kulturen	161
Spielen in Al'Anfa	78	Andere Stämme	165
Die Städte des Südens	80	Ansichten von Waldmensen und Utulus über	166
Das Leben in den Städten des Südens	80	Zum Spiel in Stammesgemeinschaften	166
Brabak – Stadt und Reich	86	Schuppige und andere Völker Meridianas	167
Geschichte	86	Ein Held aus dem Süden	169
Das Königreich Brabak	87	Professionsvarianten	170
Die Stadt Brabak	89	Persönlichkeiten	173
Das Káhet Ni Kemi	93	Persönlichkeiten und Mächtegruppen Al'Anfas	173
Geschichte	93	Persönlichkeiten aus dem Kemi-Reich	184
Das Land der Kemi	94	Bekannte Piraten	185
Ghurenia	96	Persönlichkeiten aus den Städten des Südens	186
Charypso	98	Persönlichkeiten der Waldinseln und Ghurenias	189
H'Rabaal	100	Persönlichkeiten der Waldmensen und Utulus	190
Mirham	103	Mysteria et Arcana	191
Chorhop	105	Geheimnisse Al'Anfas	191
Mengbilla	108	Vermächtnisse der Vergangenheit –	
Port Corrad	112	Hinterlassenschaften der Echsen	193
Sylla	113	Mysterien zur See	194
Hôt-Alem	116	Mysterien zu Land und im Regenwald	196
Kleinere Ortschaften im Regenwald	118	Drachen des Südens	200
Die Inseln des Südens	119	Empfohlene Literatur	201
Kaucatan – Das südliche Perlenmeer	119	Index	202
Kolonialmächte in der Charyptik	119	Karten	207



VORWORT

Willkommen in den Ländern der geschickten und naturverbundenen Waldmenschen, in den Einflussphären der mächtigen Stadtstaaten und ihrer Potentaten und auf den Meeren der entschlossenen Piraten und wagemutigen Handelsfahrer. Willkommen diesseits der Kaiser-Debrek-Linie!

Willkommen auch beim ersten Band der überarbeiteten Regionalspielhilfen (**RSH**), in denen die wichtigsten Regionen Aventuriens im Detail vorgestellt werden. Die erste Publikation, die sich mit dem 'Tiefen Süden' des aventurischen Kontinents beschäftigte, ist mittlerweile 10 Jahre alt, und seit damals haben Spieler und Meisterinnen, Autoren und Redakteurinnen mehr über Aventurien gelernt und zusammengetragen. Große Schlachten wurden geschlagen, die das Antlitz des Kontinents auf ewig verändert haben, und obwohl der Süden davon weitgehend unberührt blieb, ist auch hier nicht mehr alles so, wie es einst war: Wagemutige Expeditionen nach Süden und Osten haben mehr Fakten über das Perlenmeer und seine Bewohner geliefert, Brabak ist zu neuer Blüte gelangt, Al'Anfas Granden haben ihr Spiel um Macht und Einfluss fortgeführt und Allianzen sind zerbrochen oder wurden erneuert. Doch noch immer bewahrt der Dschungel seine Geheimnisse, und für jedes gelöste Mysterium werden zwei neue offenbar. Somit findet sich **In den Dschungeln Meridianas** Altbewährtes, aber auch Neues, der ein oder andere 'alte Bekannte', aber auch neue Mächte und Gruppierungen.

Aus Respekt vor der fortlaufenden Geschichte Aventuriens und allen Spielerinnen und Spielern, die uns seit langen Jahren begleiten und inzwischen eine 'DSA-Bibliothek' ihr Eigen nennen, haben wir einige Verweise auf ältere, teilweise vergriffene Publikationen gesetzt. Keine von ihnen ist für das Verständnis dieser Spielhilfe notwendig, doch

alle vertiefen Fakten, die hier aus Platzgründen nur angeschnitten werden können.

Zudem ist auch das Regelsystem des **Schwarzen Auges** seit dem Erscheinen der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden** entscheidend überarbeitet und erweitert worden, und so stellt die vorliegende Regionalspielhilfe auch einen Angleich auf die Regeln der Vierten Edition dar.

Nun aber genug der Vorrede. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spiel im Süden Aventuriens, beim Entwirren von Intrigen, bei der Entdeckung alter Mysterien und dem Erforschen von Inseln jenseits des Horizonts. Willkommen **In den Dschungeln Meridianas!**

Würselen, im November 2003

Stefan Küppers

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen auf neuere Titel handelt es sich um die folgenden Publikationen:

Basis	Das Schwarze Auge Basisregeln Hardcover
WdH	Wege der Helden Hardcover
WdZ	Wege der Zauberei Hardcover
WdG	Wege der Götter Hardcover
GA	Geographia Aventurica
ZBA	Zoo-Botanica-Aventurica
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen





MERIDIANA – EIN GEOGRAPHISCHER ÜBERBLICK

Einst erstreckte sich der Machtanspruch des Vizekönigreiches Meridiana von den entlegenen Waldinseln, der Syllanischen Halbinsel und dem Kap der Stürme bis zur so genannten *Kaiser-Debrek-Linie*, die etwa dem Verlauf des Chabab und des Arrati folgt. Auch heute noch fassen aventurische 'Derographen' dieses Gebiet unter dem Namen Meridiana, 'die Miltägliche', zusammen und meinen damit ebenso die Steppen Arratistans, die von Schnee gekrönten Gipfel des Regengebirges, die Sümpfe Mysobiens sowie die dampfenden Dschungel der alemitischen Halbinsel und des Tieflands südlich von Chorhop.

Im Norden bilden der *Harotrud* und das Sumpfland um das *Loch Harodröl*, im Nordosten die Ausläufer der *Eternen* eine natürliche Grenze. Drei Ozeane umschließen die meridianische Halbinsel: Im Westen rollt das *Meer der Sieben Winde* an die Gestade, im Osten grenzt das *Perlenmeer*, im Süden das unergründliche *Südmeer* an die hier beschriebenen Regionen. Beherrscht wird die Landschaft durch die steil aufragenden Hänge des *Regengebirges*, eines mächtigen, kaum erforschten Bergmassives, dessen höchste Gipfel über 6.000 Schritt emporragen. Weiter südlich verliert sich die Bergwelt in dicht bewaldetes Hügel- und schließlich Tiefland. Die undurchdringliche Dschungellandschaft gesteht den Siedlern lediglich einen schmalen Küstenstreifen zu.

Kommt man von Norden her, so passiert man zunächst die von den Achaz beherrschten Sumpfbiete rings um das *Loch Harodröl* (siehe

Seite 167). Wichtigster Verkehrsweg ist der Knüppeldamm, der die alte Reichstraße von Neetha und Dröl bis nach Port Corrad fortsetzt. In Lorfaz zweigt eine mäßig ausgebaute Straße nach Mengbilla ab. Östlich der Sümpfe liegt **Arratistan**, die Heimat des Novadi-Stammes der Beni Arrat. Bewaldetes Bergland und grüne Hochlandweiden, die in Höhenlagen allmählich in steinige Heidesteppen mit den charakteristischen Dornbüschen übergehen, beherrschen die Landschaft beiderseits des *Arrati* (in älteren Werken auch *Osdask* genannt). Der Fluss entspringt in den Höhen der Eternen und mündet schließlich in der *Bucht von Port Corrad* im *Selemgrund*. Die meisten Straßen sind kaum mehr als einfache Trampelpfade, der Arrati und der Oberlauf des *Harotrud* aufgrund zahlreicher Stromschnellen und Sandbänke kaum schiffbar.

Weiter südlich verengt sich der Kontinent zur **Meridianischen Halbinsel**, deren Gestalt an eine Drachenklaue erinnert, wobei das **Regengebirge** an den Fingerknochen gemahnt. Über 400 Meilen zieht sich der Gebirgszug vom *Loch Harodröl* bis zu den Quellen des *Mysob*. Allein acht Sechstausender weist das Gebirge auf, das die nördliche Halbinsel wie eine Schwertklinge in zwei Hälften teilt. Die *Helasgabel*, ein Doppelgipfel, dessen mit Schnee bedeckte Hänge und Gletscher bei guter Sicht sogar von Al'Anfa aus zu sehen sind, gilt als berühmtester Berg des Massivs. Und doch bleibt er mit seinen 6.300





Schritt noch hinter dem sehr viel steileren *Regenhorn* (6.400 Schritt) unweit der Passstraße und dem finsternen *Monte Damnato* (6.500 Schritt) zurück. Über den *Petolo-Pass* an der Route zwischen Chorhop und Vey führt mit dem *Rabensteig* ein Karawanenpfad, der Ost- und Westküste miteinander verbindet. Händler nutzen meist den längeren, aber weniger beschwerlichen Weg über die gut ausgebaute Straße von Port Corrad nach Mengbilla nördlich des Gebirgszuges. Alternativ wählen sie den zur Regenzeit oft überfluteten Pfad südlich von Al'Anfa über H'Rabaal und Sylphur nach Brabak – wenn sie nicht ohnehin mit dem Schiff reisen. Von Mirham aus windet sich ein weiterer, zunächst noch verhältnismäßig gut ausgebauter Pfad hinauf in die Höhen des Gebirges. Dies ist der *Pass von Sorbur*, der in tulamischer Zeit als zweite Verbindung zur Westküste begonnen, aber nie über die Passhöhen hinweg fortgeführt wurde. Heute ist er nahezu bedeutungslos, erwarten den Reisenden doch jenseits der Gebirgskette nur viele Meilen undurchdringlicher Dschungel und fieberschwere Sümpfe.

Nordwestlich des Regengebirges, begrenzt durch das Loch Harodröl, das *Askanische Meer*, das nördliche Regengebirge und die Dschungel der Waldmenschen südlich der *Krabbenbucht*, liegt *Askanien*. Diese Region ist unterteilt in *Nordaskanien* zwischen Loch Harodröl und *Nordask* und *Südaskanien* zwischen *Nord-* und *Südask*. Mangrovenwälder und Gezeitendschungel sind charakteristisch für die Küstenlinie zwischen Mengbilla und Chorhop, die sich je nach Tidenhub um etliche Meilen verschieben kann. Dahinter bestimmt grünes Marschland das Bild. Weiter landeinwärts erwarten den Reisenden Buschsavannen mit Fassbäumen und Antilopenherden. An den Hängen des Regengebirges wiederum erstrecken sich regengrüne Wälder, wo der Westwind Beleman Wolkenbänke gegen die Hänge treibt. Der bei Chorhop mündende Südask und der bei Mengbilla ins Meer fließende Nordask sind die wichtigsten Flüsse dieses Landstriches. In dem ruhigen, leuchtend blauen Askanischen Meer sind die Inseln *Leconista* und *Malatuda* der Küste vorgelagert. Letztere dient Chorhop und Mengbilla als letzte Stätte für Aussätzige und Todkranke. Eine Besonderheit ist der nördlich von Chorhop gelegene *Sarkisal-Strand*, der aus den Trümmern einer gewaltigen, urzeitlichen Muschel entstanden sein soll, die einer der Giganten einst achtlos auf seinem Weg zertrat.

Südlich von Askanien bis hinab nach *Mysobien* erstrecken sich zwischen Küste und Regengebirge immergrüne Wälder, dampfende Dschungel und tückische Sümpfe, durchzogen von wenigen, unerforschten Höhenzügen. Diesem Küstenstrich vorgelagert ist die mysteriöse *Hexeninsel*. Ihr gegenüber, auf dem Festland, liegt die Ortschaft *Dschimbab*, neben einigen wenigen Fischerdörfern, versteckten Piratennestern und thorwalschen Ottaskin die einzige nennenswerte Ansiedlung zwischen Nasha und dem Brabaker Herrschaftsgebiet.

Die Hexeninsel

Diese Insel, geschützt von scharfzahnigen Riffen und unberechenbaren Strömungen, ist vermutlich unbesiedelt. Ihren Namen hat sie von den Hexen, die sich hier angeblich zu ihren Festen treffen. Und tatsächlich: In den Efferd-Nächten vermeint man Lachen und Musik über das Wasser schallen zu hören. Seltsame Blüten und Früchte, die man anderswo an der Küste nicht findet, werden bisweilen von der Insel, die für die Mumbana Tabu ist, herüber getrieben.

Östlich des Regengebirges, südlich von Port Corrad, schließt die **Südelemitische Halbinsel** an, eine dünn besiedelte Landzunge, die sich in den Selemgrund hinein schiebt. Mangrovenwälder und Sümpfe erstrecken sich über den schwer zugänglichen Nordteil der Halbinsel, während sich die meisten Dörfer und der Küstenpfad an der fruchtbareren Südküste finden. Seichte Hügel und subtropische Bergwälder prägen die Landschaft. Wichtigste Ansiedlung ist das Örtchen Vey am

Fouhad, in dem sich die Handelsrouten von Port Corrad nach Al'Anfa und der Rabensteig Richtung Chorhop kreuzen.

Östlich der Südelemitischen Halbinsel dämmert und fault der **Selemgrund**, ein flacher und ruhiger Abschnitt des Perlenmeers zwischen der Bucht von Port Corrad und den Echsensümpfen. Das von Sandbänken und treibenden Tanginseln durchzogene Gebiet macht es notwendig, einen einheimischen Lotsen an Bord zu nehmen, wenn man einen der angrenzenden Häfen anlaufen will. Bedingt durch den Gezeitenhub, der speziell in der Enge vor Port Corrad besonders ausgeprägt ist, werden die umliegenden Küstenlinien von Mangrovenwäldern, Sümpfen und Marschlandschaften beherrscht, die es schwer machen, feste Siedlungen zu errichten. Einzige nennenswerte Häfen sind Port Corrad, Selem an den Mündungen von *Arrati* und *Szinto* sowie Port Zornbrecht an der Südspitze der *Selemer Halbinsel*.

Zwischen den Osthängen des Regengebirges und dem Perlenmeer, im Norden begrenzt durch den Fouhad, im Süden durch den Lauf des *Jalob*, liegt die ehemalige Grafschaft **Aurelia**, ein schmaler Küstenstreifen, geprägt von tropischen Bergwäldern und feuchten Niederungen. Nördlich der *Goldenen Bucht* erweitert sich das Gebiet zu der fruchtbaren Halbinsel von Al'Anfa (siehe **Seite 36**). Bedeutendste Siedlungen sind **Al'Anfa** am Fuße des Visra und **Mirham**. Letzteres ist nordwestlich weiter landeinwärts gelegen und mit Al'Anfa, der Perle des Südens, über eine großzügig ausgebaute Prunkstraße verbunden, die durch gut erschlossene Plantagenlandschaft führt. Ein weiterer Trampelpfad führt von Vey nach Mirham, eine mäßig instand gehaltene Straße von Pinnacht nach Al'Anfa und von dort aus weiter nach H'Rabaal. Der *Hanfla* mündet bereits nach 70 Meilen bei Al'Anfa in die Goldene Bucht. Als zweiter nennenswerter Fluss entspringt der *Chamir* in den Höhen des Regengebirges nördlich von Mirham, passiert die Königsstadt und mündet in der schmalen *Schicksalsbucht* ins Meer.

Südwestlich von Al'Anfa läuft das Regengebirge in das schwer zugängliche **Hochland von H'Rabaal** aus. Zerklüftete Feldformationen, wildromantische Schluchten und nebelverhangene Täler prägen das Gebirgsmassiv, dessen Gipfel immer noch eine Höhe von über 2.500 Schritt erreichen. Inmitten dieser Bergwelt liegt ein gewaltiger, düsterer Gletschersee: *Madas Auge* taufen ihn bosparanische Forscher, H'Sszirzz nennen ihn die Achaz. Eine alte Echsenstadt liegt südöstlich des Massivs in einem nach Süden hin offenen Gebirgstal. In den Wäldern an den Südhängen des Hochlandes finden sich zudem die Quellen von *Mysob* und *Morob*, die sich bereits etwa 50 Meilen weiter südlich im Flachland zu einem mächtigen Strom vereinen.

Den äußersten Südwesten der Meridianischen Halbinsel nimmt **Mysobien** ein. Begrenzt wird es durch das Regengebirge und die undurchdringlichen Dschungel im Norden, das Meer der Sieben Winde im Westen, das Südmeer im Süden und die Wälder jenseits der *Gangreb*quellen im Osten. Weite Teile des Landstrichs werden beherrscht vom Lauf des *Mysob*, der sich in zahlreichen Verästelungen vom *Hochland von H'Rabaal* bis nach Brabak schlängelt, wo er in einem breiten Delta ins Meer fließt. Die *Mysob-Sümpfe* westlich des Flusses sind Heimat zahlreicher Achaz und Ziliten. Östlich des Stromes aber prägen feuchte Grasflächen, Mangrovenwälder und Brabaker Rohr die Landschaft. An der Küste rund um das Kap Brabak (in älterer Zeit auch als 'Kap der Stürme' bekannt) hingegen findet man vor allem Steilklippen. Wichtigste Ortschaften sind hier Brabak, Sylphur an der Mündung des *Gangreb* in den *Mysob* sowie einige kleinere Ansiedlungen entlang der Küste. Ein schlecht ausgebauter, zur Regenzeit häufig überschwemmter Pfad von H'Rabaal über Sylphur nach Brabak bildet die einzige Verkehrsverbindung nach Norden. Die Flüsse *Mysob* und *Gangreb* sind aufgrund der zahlreichen Untiefen, Stromschnellen und des sich immer wieder verändernden Flusslaufs nur schwer schiffbar.

Das Gebiet östlich Mysobiens und südlich des *Jalob* bis zur *Alemitischen Bucht* mit ihren endlosen Sandstränden bezeichnet man allgemein als **Kemi**. Die in das Südmeer hineinragende Landzunge zwischen Alemitischer Bucht und *Golf von Khefu* nennt man *Alemi-*



tische Halbinsel. Zwischen Perlenmeer und Südmeer gelegen, sind weite Teile des Landstrichs von dichtem Dschungel bedeckt. Dieser ist durchzogen von zahlreichen Wasserläufen und Seen, unter denen vor allem der bei Höt-Alem in die Alemitische Bucht einmündende *Tirob* und der bei Khefu in den Golf von Khefu mündende *Astaroth* zu erwähnen sind. Wichtigste Ortschaften sind neben der kemschen Hauptstadt Khefu das weiter südlich gelegene Setepen und Höt-Alem. Drei Inseln sind der Alemitischen Bucht vorgelagert, von denen vor allem das stark befestigte *Praiosruh* mit der mittelreichischen Kolonie Port Emer von Bedeutung ist. Die beiden kleineren

Eilande *Ucuris* und *Kaiser-Raul-Land* sind höchstens für Piraten interessant.

Den östlichsten Zipfel des meridianischen Festlandes bildet schließlich die **Syllanische Halbinsel**. Diese Landzunge zwischen Perlenmeer und Südmeer ist nur durch die *Straße von Sylla* (ältere Bezeichnung: Straße von Altoum) von Altoum getrennt. Dichter Dschungel beherrscht das Landesinnere, so dass es nur wenige Siedlungen in den Küstengebieten gibt. Einzig Sylla an der östlichsten Spitze der Halbinsel und die Siedlung Yar'dasham im Südosten wären hier hervorzuheben.

DIE INSELN DER CHARYPTIK UND DES SÜDMEERS

Nach den ältesten erhaltenen Berichten begann die Erkundung der *Charyptik* und der *Waldinseln* (die dieses Meeresgebiet nach Norden begrenzen) durch Mittelländer und Tulamiden vor etwa 2.000 Jahren. Damals entdeckten tulamidische Zedrakkenfahrer während des Diamantenen Sultanats *Altoum*. Admiral Sanin III. gelang 857 v.BF die Passage durch die *Straße von Altoum*. In den folgenden Jahrzehnten erkundete er für den *Grossen aventurierischen Atlas* die von ihm getauften 'Inseln der Feuerberge'.

Trotz des Baus des Leuchtturmes von Sylla (580 v.BF) galten die Gewässer jenseits Altoums tausend Jahre lang als lebensgefährliches Feuermeer, in dem Seefahrer kochendes Wasser und Feuer vom Himmel erwarten sollte. Erst nach und nach drangen Gesetzlose und Abenteuerer in das Archipel der Waldinseln vor, aber kaum einem gelang es, erneut eine der Inseln gezielt anzusteuern. So harren bis heute legendäre Piratenschätze ihrer Finder.

Erst im 7. Jh. nach Bosparans Fall erlaubte die Blütezeit Havenas den Karavellen nicht nur die Fahrt ins Güldenland, sondern auch die gezielte Navigation zu, zwischen und von den Waldinseln aus. Zunächst unternahmen Kapitäne diese nur in der Hoffnung auf Entdeckung unschätzbare Reichtümer. Erst nach und nach kam es zur Einrichtung regelmäßiger Handelsrouten und zur Gründung von Kolonien. Überdies entwickelte sich in diesem Rahmen der Brauch, missliebige Adlige (von denen wohl Prinzgemahl Salman, bis 880 BF Regent des Lieblichen Feldes, der berühmteste war) auf die Inseln zu verbannen.

Mit der Zeit wurden die *Gewürzinseln*, die *Moskitoinseln* und die *Zimtinseln* annektiert. Bis heute sind diese die einzigen, deren Existenz und Lage allgemein gesichert ist. Einzelnen Mächten und Handelshäusern sind einige dieser Eilande samt genauer Lage durchaus bekannt. Doch diese Informationen werden gern geheim gehalten, weshalb Namen wie *Ghurenia*, *Anteroa* oder *Sukkuvelani* nicht jedem geläufig und für die wenigsten lokalisierbar sind.

Die weitere Erkundung von Charyptik und Feuermeer (der Meeresregion südlich der Charyptik) bleibt furchtlosen Abenteurern überlassen. Berühmteste Entdecker der Gegenwart sind Ruban der Rieslandfahrer aus Khunchom, die Expedition der Karavelle *Korisande*, die ab 1000 BF tief ins Feuermeer vordrang, und die Fahrt der *Harika-Expedition* durchs Südmeer vor ihrer ersten Fahrt ins Güldenland.

KARTEN, GRADE, STERNHÖHEN

Detailreiche, zutreffende Farbkarten stehen nur Meistern und Spielern zur Verfügung. Helden müssen mit aventurischen Karten Vorlieb nehmen. Selbst die neueste Karte der Aves-Freunde aus dem Jahr 1023 BF sowie alle älteren Dokumente (siehe z.B. **GA 100**) zeigen nur acht Inseln sowie weit draußen das sagenumwobene Adamantenland. Diese Karte zeigt auch ein weiteres Problem der Kartographie (das den aventurischen Gelehrten nur teilweise klar ist): Die Höhe und damit die Nord-Süd-Ausdehnung des Kontinentes lässt sich recht deutlich am Blickwinkel zu den Sternen des Zwölfkreises festmachen. Die West-Ost-Ausdehnung dagegen kann (auf dem Meer) kaum gemessen werden – sprich: Selbst bei den Geographen, die die Kugelgestalt Deres annehmen (also fast alle), ist eine exakte Methode zur Bestimmung der Längengrade annähernd unbekannt, was vor allem an der mangelnden Genauigkeit der aventurischen Zeitmessung liegt. Führend ist hier – mit knappem Abstand – Al'Anfa vor dem Horasreich. Aufgrund der Stürme um Kap Brabak und der Sümpfe zu Land sind auch dort Streckenmessungen sehr ungenau. Und so ist auch das 'Brabakische Großreich' seit Jahrhunderten auf den meisten Karten viel zu groß verzeichnet.

WUNDER DES HIMMELS

Aventurien liegt größtenteils unter dem Nordhimmel mit seinen acht markanten Sternbildern, die ausnahmslos von wilden Kräften, Ungeheuern und Heldentaten sprechen. Wie Goldborte und zugleich Sternenwall des Himmels, spannt sich der aus den Sternzeichen der Götter bestehende Zwölfkreis über die Mitte des Firmaments. An ihm orientieren sich der Lauf von Praios-Auge und Madamal, und er dient seit jeher als Grundlage zur Erstellung von Sternen- und Sonnenkalender.

Der Südhimmel über Charyptik und dampfenden Dschungeln ist immer nur teilweise sichtbar. Mit seinen sieben bekannten Konstellationen gilt er als fern und mysteriös verhüllt. Nur die Sternweisen der Kemi, des Groß-Sultanats Elem und des Vizekönigreichs Meridiana, in deren Tradition sich auch der berühmte alanfanische Astronom Brin Tycho sieht, konnten ein wenig mehr vom Himmelsglanz am südlichen Horizont betrachten. Aber auch ihnen blieb stets der südlichste Abschnitt von Phexens Himmels-Schatzkammer verschlos-

sen. So ist der Südhimmel immer noch eines der großen Rätsel der hesindianischen Wissenschaften. Verzweifelt suchen die Gelehrten in Bibliotheken nach den 46 fehlenden Seiten in Niobaras letzter Originalversion des Folianten (über 400 Jahre alt), die dieses 'firmamentum incognitum' in Wort und Bild darlegen sollen. Eine archaische Kuppel im Konzil der Elemente zu Drakonia zeigt zwar alle Sternensphären, jedoch zu einer Zeit, die vom Heute durch zahllose Himmelserschütterungen und Sternverschiebungen getrennt ist. Was von Aventurien aus sichtbar ist, können Sie in **GA 189ff.** nachschlagen. Auch schon vor der Fahrt der *Korisande* im Jahr 1000 BF gab es vereinzelt Vorstöße in die südliche Hemisphäre. Doch die oft spärlichen Aufzeichnungen dieser Fahrten fanden nie den Weg bis in die großen Häuser der Weisheit, in denen die Hesinde-Geweihten zudem mittlerweile von zahllosen gefälschten Reiseberichten und Utopien entnervt sind – ganz zu schweigen von manchen geheimen Gruppen, die eine Veröffentlichung dieses Wissens verhindern wollen. Eine echte



Wahrnehmung des Südhimmels wird sich in Aventurien wohl erst Jahre nach den Reisen Harikas der Roten abzeichnen – also erst in einigen Jahren.

Reisende im Feuermeer betonen immer wieder die schimmernde Pracht des Südhimmels – er soll mehr Sternenstaub und bunte Nebel beherbergen als die nördliche Hemisphäre. Die zahllosen Kreuzer und Heller in Phexens Schatzkammer übersteigen, so heißt es, in ihrer Gesamtheit den Wert aller Goldstücke. Außerdem werden die Sterne des Südhimmels im Vergleich zu ihren nördlichen Verwandten von den Astrologen stets als fantastischer und vor allem unberechenbarer dargestellt. Dies mag mit ihrer größeren Entfernung zum Nordstern zusammenhängen, des astronomischen Inbegriffs für Ruhe, Ordnung und Bestand.

Reliefs an echsischen Stufenpyramiden zeigen das Sternbild der **Ringe** mit sieben anstatt den bekannten sechs Lichtpunkten. Im 3. Jahrtausend vor unserer Zeit soll es dort einen 'lodernden Himmelsbrand unter den Klauen des Drachen' gegeben haben, von dem nur noch ein blaugehöckerter Ringnebel kündet, der als *Zyklopenauge* (Süderstrand, 673 BF) oder *Ibn'Baloth* (Dhachmani, 985 BF) bekannt ist.

Die Tocamayac berichten uns von einem dreimal jährlich stattfindenden göttlichen Himmelsputz, bei dem unzählige Sternschnuppen aus dem Bild des Dolches den Himmel glänzen lassen und ein mörderischer Regen glühender Funken, faustgroßer Stahlbrocken und mächtiger Meteoriten auf ein großes Meeresareal niedergeht. Die Waldmenschen nennen das Ereignis *Guachakabu* – Silben, die sie für gewöhnlich nur Raubtieren geben.

Irgendwo auf der Höhe der **Rubine** mit ihren pulsierenden Lichtern soll es ein weiteres, kleines Sternbild aus drei, vier oder fünf hellen Sternen geben, das jedoch nur an den Toren von Tag und Nacht kurz sichtbar wird. Seine Subsphäre rotiert sehr schnell – in exakt zweimal zwölf Stunden – um die Achse des Mysteriums von Kha und steht nur dann über dem Horizont, wenn das alles überstrahlende Praios-Auge den Himmel beherrscht. Eine ausgestoßene Magierin aus Punin behauptet, dieses Himmelszeichen sei von einem früheren Volk, das ein goldenes Schiff im Regenwald zurückließ, als *Nykal* bezeichnet worden.

Südlich von **Satinav** ballen sich große Mengen von Himmelsstaub zu einer ausgedehnten 'Sternensuppe', deren Ränder sich spiralartig winden, als wollten sie den ganzen Kosmos umfassen. Nahe des gelblich glimmenden Zentrums, vor dem dunkle Wolken liegen, leuchtet in allen Rottönen von Magenta, Zinnober und Jaspis ein Nebel, wie

ihn kein Künstler auf Leinwand bannen könnte. Manche sehen in dem Gebilde eine Rose, eine gehörnte Krone oder eine Assel, die (oder deren Flügel beziehungsweise Inneres) sich periodisch öffnet und wieder schließt.

Vor dem matt schimmernden Hintergrund des Südhimmels wird eine Erscheinung besser sichtbar, die bereits das *Arcanum* andeutet: die **Finstersonne**. Ein lichtloser Körper von der Form einer Sphäre oder eines Gallertklumpens, schwarz wie Endurium und ohne jegliche Reflexionseigenschaft, schiebt sich alle Jahre über den Himmel Deres und verdunkelt alles in seiner Aura. Bis auf die dreifache Größe von Sonne und Mond angewachsen, verharrt er nächtelang, während das Firmament flimmert und sich ein Flüstern von jenseits der Sterne über den Himmel stiehlt. Nächte später ist er wieder verschwunden. Nur im Feuermeer wird sichtbar, dass in **Sumus Schale** ein opalisierender Nebel liegt, dessen Schlieren immer wieder aus dem Sternbild zu fließen scheinen und tief im Süden als Himmelslichter gesehen werden können, die dem Ifirnslicht der nördlichen Eisregionen gleichen sollen. Dieser 'Atem Sumus' gilt als das himmlische Ebenbild zu den Lüften im Tempel des Lebens aus Dere.

Noch weiter südlich erstrecken sich Sternentiefen, die von Aventurien aus seit jeher unsichtbar waren. Harika ni Coalgha hat hier 988 BF mit einem Fernrohr grün und weiß glosende Risse im Himmelszelt ausgemacht, als hätten Krallen über das Firmament gekratzt oder Linien aus Kraft ein Geflecht gebildet. Wegen ihrer Form haben diese Spalten den naiven Namen 'Kiefernzweige' erhalten.

Was altgüldenländische Texte und Niobara als das 'Unwissbare' bezeichnet haben, das achte und letzte große Sternbild des Südhimmels, wurde es von der Roten Harika als das erkannt, was es ist: Die **Hand** beherrscht mit vierzehn hellen bis mittelgroßen, arkaniumgleibenden Sternen und Sternhaufen die südlichsten Breiten. Sie greift (manche sagen: mit sechs Fingern) klauenartig nach dem unteren Himmelspol oder hält ihre Finger schützend darüber. Ihre astrologische Bedeutung ist ebenso ungewiss wie die Interpretationen uthurischer und südmyranischer Völker, die dieses Himmelsmal keinesfalls übersehen können.

Von der Hand umschlossen liegt der zweite unbewegliche Punkt des Firmaments, der 'Himmelsnadir'. Was sich an seiner Stelle zeigt – der adamantene Südstern, das ursprüngliche Zeichen von Kha oder die maraskanische 'Empfängergottheit' Gror –, kann kein Nautiker des Südmeers berichten, obschon alle beteuern, ihre Augen darauf gerichtet zu haben. Liegt gar ein universaler Verhehlungszauber auf diesem Punkt der Sechsten Sphäre?

Ein Mosaik aus vielen Völkern

Der 'tiefe Süden' – Aventurien vom Loch Harodról an südwärts sowie die Inseln des Südmeers – beherbergt eine Vielzahl von Völkern unterschiedlichster Rassen und Kulturen eng nebeneinander.

Der größte Bevölkerungsanteil gehört der Kultur *Südaventurien* (WdH 68) an. Zu dieser zählen neben allen größeren Städten – außer Selem – deren von Plantagenwirtschaft geprägtes Umland. Die südaventurische Zivilisation ist eine Mischkultur, entstanden vornehmlich aus den Traditionen tulamidischer und bosparanisch-mittelländischer Siedler sowie den unterworfenen Stammeskulturen von Utulus und Waldmenschen.

Einwanderer aus ganz Aventurien und der Fernhandel, von dem die Hafenstädte leben, haben Facetten dazu beigetragen. Bis in die Gegenwart bringen Einwanderungswellen und Sklaven-Importe immer wieder neue Einflüsse in die Städte des Südens. Beispielsweise führte die Versklavung zahlreicher Novadis während des Khômkriegs dazu, dass der Rastullahglaube in Al'Anfa Fuß fassen konnte; maraskanische Exilanten sorgten für einen Aufschwung in Holzschnitzerei und Druckkunst und machten neben dem schwarzen den roten Pfeffer als Gewürz populär. Südaventurier sind an gesellschaftliche Veränderungen gewöhnt, an wechselnde Machtverhältnisse, an den

Umgang mit Fremden sowie neue Moden und Ideen. Dies äußert sich im Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit*.

Innerhalb der südaventurischen Kultur gibt es jedoch beträchtliche regionale Unterschiede. Die Kolonialhäfen auf den Waldinseln sind jeweils von der Kultur des Mutterlands mit geprägt; in Sylla – einer aranischen Gründung – sind aranische Traditionen stark, Hôt-Alem hat einen mittelreichischen Einschlag.

Auch in der Zusammensetzung der Bevölkerung gibt es Unterschiede. So leben etwa in Brabak relativ viele Thorwaler; dafür wird man westlich des Regengebirges fast keine Utulus antreffen. H'Rabaal und Brabak haben recht große echsische Gemeinden; in anderen Städten kommen Achaz allenfalls vereinzelt vor. Die meisten Angehörigen der Kultur Südaventurien sind dem Aussehen nach Tulamiden, Mittelländer, Waldmenschen oder Mischlinge dieser Rassen.

Im Nordwesten, zwischen Mengbilla und Dról, geht die südaventurische Kultur fließend in die *yaquirisch-horasische* (WdH 47) über, im Nordosten (nördlich und östlich von Port Corrad) in die der *Tulamidischen Stadtstaaten* (WdH 53), zu der auch Selem gehört, und in die der Novadis (zu den Beni Arrat siehe unten).

Die übrigen im Süden vertretenen Kulturen kann man als Randkul-



turen bezeichnen, da sie weit weniger Personen umfassen, politisch und wirtschaftlich kaum Einfluss haben und dem Durchschnitts-aventurier außerhalb der Region kaum bis gar nicht bekannt sind:

Die *Bukanier* (WdH 69) sind ein Gemisch verschiedener Rassen mit hohem Anteil an Tulamiden und Mittelländern. Diese Nachkommen gestrandeter Piraten, entlaufener Sklaven und verwilderter Siedler sind vor allem auf Altoum und den Nachbarinseln zu finden. In Piratenhäfen wie Ingrimspport geht die Bukanierkultur in die südaventurische über.

Die Kultur der *Archaischen Achaz* (WdH 91) beschränkt sich auf einige wenige im Urwald verborgene Städte. Kontakte zur Außenwelt sind spärlich; selbst viele Achaz kennen die alten Städte ihrer Hochkultur nur aus Legenden. *Stammes-Achaz* (WdH 92) dagegen gibt es vom Loch Harodrôl bis in die Echsensümpfe östlich von Selem und bis zu den Waldinseln. Auch diese leben zumeist sehr zurückgezogen – die Lehre aus jahrtausendelanger Verfolgung.

An menschlichen Stammeskulturen bietet der tiefe Süden: *Darna*, *Dschungelstämme*, *Miniwatu*, *Tocamuyac*, *Verlorene Stämme* und *Waldinsel-Utulus* (WdH 61 ff.). *Darna*, *Miniwatu* und *Tocamuyac* sind Waldmenschen, die *Waldinsel-Utulus* selbstverständlich Utulus. Von den *Dschungel-* und *Verlorenen* Stämmen setzen sich einige aus Waldmenschen zusammen, andere aus Utulus.

Die *Dschungelstämme* und die magisch begabten *Darna* leben sehr zurückgezogen in den Wäldern entlang des Regengebirges bzw. auf Altoum. Kontakt mit Fremden meiden sie; sei es aufgrund schlechter

Erfahrungen oder um ihre Traditionen zu bewahren. Die Stämme sind untereinander oft verfeindet. Genauso wenig, wie sie selbst über die Außenwelt wissen, ist in den Städten über sie bekannt: Der durchschnittliche Südaventurier weiß lediglich, dass es da draußen im Wald 'irgendwelche Wilden' gibt. Wenn von den Waldinseln geredet wird, fällt eher der Name 'Port Storrebrandt', als dass man auf 'Miniwatu' oder 'Utulus' käme. Viele halten die Waldinseln sogar für menschenleeres Neuland, das nur auf Siedler wartet.

Die *Tocamuyac* als 'reisende Händler' haben dagegen regelmäßig Kontakt zu anderen Kulturen. Sie bestreiten einen wichtigen Teil des Handels zwischen den Waldinseln, Inseln im Südmeer und dem Festland und tragen Nachrichten weiter.

Ebenfalls nicht zu den 'Wilden' gezählt werden die *Chirakaks*, ein *Verlorener Stamm* im Hinterland von Drôl: Untertanen der Horas, halb-zivilisiert und zum Glauben an Tsa bekehrt.

In Arratistan, der Landschaft nördlich von Port Corrad, lebt der *Novadi-Stamm* (WdH 54) der Beni Arrat, deren ursprünglich nomadische und auf den Rastullahglauben ausgelegte Kultur bereits verwässert ist infolge des Kontakts mit Südaventuriern, tulamidischen Städten und sogar Achaz.

Neben diesen Kulturen und Rassen, die spielbare Helden hervorbringen, gibt es im tiefen Süden noch Ziliten, Rissu, Regengrolme und weitere, denen man hier und da begegnen kann. Auch diesen weiteren Rassen und Völkern Meridianas ist ein Abschnitt in diesem Band gewidmet (s. 168f.).



DER REGENWALD – DIE GRÜNE HÖLLE

»Das ist kein Baum. Das ist der Spross eines Baumes. Kaum

höher als ein Drache. Bäume sind größer. Ihr Dach ist der Himmel, ihre Wurzeln sind die Erde und ihr Rauschen ist das Lied des Lebens.«

—Nalo-Maluq vom Stamm der *Darna* zur Waldelfe Lyriama Biannalwaar beim Betrachten eines Baumes im Steineichenwald

Vom Bergland der südlichen Eternen und den Echsensümpfen östlich von Selem aus erstreckt sich ein wucherndes, immergrünes Meer über das mächtige Regengebirge bis zur Spitze der Syllanischen Halbinsel, über Altoum und die meisten der Waldinseln. Die Mittelländer nennen es Regenwald, die Tulamiden *Dschungel* (etwa: 'höllische Schwüle'), die Eingeborenen *Nipa* ('Baumleben'). Wer einmal dort war, mag daheim am wohligh knisternden Herdfeuer von einem Ort berichten, an dem Tsas wildeste Träume wahr geworden sind. Die Siedler und Abenteurer aber, die an den Grenzen des Regenwaldes leben, sprechen nur von der Grünen Hölle.

Der *Dschungel* ist zusammen mit der Inselwelt *das* prägende Element Südaventuriens, das nicht nur das Leben der Waldmenschen, sondern auch der Siedler aus kühleren und trockeneren Gefilden tagtäglich bestimmt. Im Folgenden finden Sie Betrachtungen zur Erscheinung und den Gefahren des Regenwaldes. Mehr zu den Bewohnern und dem eigentlichen Leben in Regenwald ist ab Seite 140 nachzulesen.

FREMDE ...

Der *Dschungel* kennt alles im Überfluss: Farben, Pflanzen, Tiere, Insekten, Geräusche, Schwüle und Regen. Die Natur im Regenwald ist fremd – und so wirkt sie auf Eindringlinge im wahrsten Sinne des Wortes erschreckend schön. Ist der nostrische Laubwald durchaus ein lauschiges Plätzchen, dessen Gefahren man kennt, so fühlt sich ein Utulu, der sich zum ersten Mal in einer Stadt aufhält. Der Bewohner Gareths kennt das stete Stimmgewirr des Marktes und den Gong zur Prais-Stunde. Der Waldmensch aber, der zum ersten Mal in seinem Leben eine Metropole betritt, reagiert auf jedes fremde Geräusch wie ein gehetztes Tier, sucht angstvoll Schutz – und weiß nicht, wo er ihn finden könnte. Der Städter belächelt ihn deswegen und nennt ihn naiv. Doch wo ein Utulu in der Stadt aller Voraussicht nach überleben wird, sollte der Fremde im *Dschungel* zu seinen Göttern beten, der Waldmensch möge ihm helfend zur Seite stehen. Denn ohne diese Hilfe wird er die Grüne Hölle vermutlich nicht wieder verlassen.

Wer einmal in der Heimat der Waldmenschen war, der weiß, dass, wer hier überleben will, all seine Sinne bitter nötig hat. Im *Dschungel* knarrt es wie in einem baufälligen Haus, und das Zirpen der Zikaden dröhnt in den Ohren. Das Rauschen der fernen Baumkronen



klingt wie hohles Seufzen, wie der kehlige Atem eines Riesen. Stetes Blubbern und Gurgeln, gefolgt von plötzlicher, brütender Stille und hohem Sirren von Hunderten von Insektenflügeln verwirrt die Sinne. Am Tag scheint der Regenwald unter der Hitze zu verstummen, doch mit der Dämmerung bricht ein infernalischer Lärm los: Es bellt, grunzt, keckert und brüllt durcheinander, und bisweilen gellt ein Schrei durch die Finsternis, der aus der Seele eines Verdammten zu stammen scheint.

Wenn sich die Nacht über den Dschungel senkt, ist bis zur Dämmerung die Hand vor Augen nicht zu sehen. Die Tropennacht ist erfüllt von Rascheln, Augenpaaren, die im Dunkeln glühen, und dem Höllkonzert der Frösche, Affen, Vögel und Insekten. An Feuer ist nicht zu denken. Schutz auf Bäumen zu suchen ist kaum möglich, denn diese sind von der Wurzel bis zur Krone von wenig gastfreundlichen Spezies bewohnt.

In der Unendlichkeit des Regenwaldes gibt es kein Maß, keine menschlichen Regeln, kein Mitleid. Hier ist der Kultur schaffende Zweibeiner klein. Die Pflanzen sind riesenhaft, die Tiere allgegenwärtig, der Eindringling auf zwei Beinen ist ein todgeweihter Tollpatsch in einem heiligen Hain.

Hier herrscht die Natur. Und sie erklärt ihre Gesetze nicht.

... TÖDLICH ...

Vom Schiff aus gesehen hat der Urwald viele Gesichter: regungslos, undurchdringlich, unerbittlich, Ehrfurcht gebietend. Wie eine grüne Wand trennt er Zivilisation von Urwuchs und nimmt jedem, der ihn nicht kennt, Kontrolle über sein eigenes Leben. So mag der Eindringling einen lichtereren Teil des Dschungels mit seinen grasbewachsenen Flächen und den verstreuten Baumgruppen – je nach Situation weltmännisch oder hoffnungsvoll – mit einem Vinsalter Park vergleichen. Aber der Rasen schwimmt auf brackigem Wasser, und in diesem lauern Krokodile und Sumpfmolche. Wer tiefer eindringt, den



umfängt die feucht-warme Luft wie ein Leichentuch. Moder, Fäulnis, Raubtierschweiß und betörender Blütenduft machen das Atmen schwer. Pfade erkennt nur das kundige Auge. Der Fremde steht, wohin er sich auch wenden mag, vor einer Wand aus wucherndem Leben.

Bäume sind hier keine Einzelwesen, sondern eine verwachsene Wand aus großen und kleinen Pflanzen, Schlinggewächsen und Parasiten, die alle in fiebrigem Kampf der Dunkelheit des Unterholzes zu ent-rinnen suchen und zur Sonne drängen. Lianen, dicker als Tausend, spiralförmig gewundene Ranken, schwere Vorhänge aus fleischigem Grün, Zunderschwämme und Orchideen wachsen hier. Die Rinde der meisten Bäume ist zerfurcht und gibt den Kletterpflanzen Halt. Insekten und Echsentierte benutzen sie als Weg hinauf ins Licht. In den Stämmen entstehen Vertiefungen, die dann, ein, zwei Schritt tief mit Wasser gefüllt, zu Tümpeln und Brutplätzen für vielerlei Larven werden.

Die meisten Blätter sind fleischig, hart wie Leder und saftig-dunkel. Dennoch gibt es auch viele Nadelbäume. Eine Unzahl Bäume und selbst Lianen sind derart von pelzigem, nassem Moos umhüllt, dass sie an fremdartige Lebewesen gemahnen. Jeder Schritt muss mit dem Haumesser erkämpft werden, und schon bald werden die Arme schwer wie Blei. Doch wohin sich setzen und ausruhen? Ameisen und Insekten sind allgegenwärtig und verteidigen ihre Wohnstatt aggressiv und wirkungsvoll. Und allzu oft entpuppt sich das, was wie ein Baumstumpf aussah, als etwas völlig anderes – die Tarnung vieler Tiere ist perfekt. Die meisten Pflanzen, die am Boden im ewigen Zwielicht verrotten, sind gewaltig: Hülsen, Blätter, Ranken scheinen von Riesengewächsen zu stammen. Vermodernde Palmwedel gemahnen an Skelette riesiger Fische, in turmhohen Wänden aus Spinnennetzen bricht sich grausig-schön das diffuse Licht.

Dutzende Schritt über dem Boden bildet der grüne Baldachin den Himmel des Regenwaldes. Nur hier und da fallen breite Lichtstreifen durch das Halbdunkel, die dem überanstrengten Auge allzu oft die Wahrnehmung trüben können.

Nur zu gern mag ein Fremder über die leuchtenden Blüten einer jener Pflanzen streichen, die wie ein Plüsch-Kopfkissen aus einem Rahjatempel anmuten. Doch allzu oft ist das, was in besonderer Pracht strahlt, auch besonders giftig. Berüchtigt ist die Orchidee Schleicher der Tod, deren Pollen, als Samthauch bekannt, rauschhafte Träume erzeugt, während der betörend schönen Jaguarilie mit ihren schwarz-gelb gefleckten Blüten nachgesagt wird, dass sie Dämonen Unterschlupf bietet.

Die herrlichen roten, gelben, pinkfarbenen, violetten oder leuchtend blauen Insekten, Spinnen, Fische, Schnecken, Kleinechsen, Frösche, Schlangen oder gar Vögel sind oft am gefährlichsten. Ein Biss oder eine beiläufige Berührung können tödlich sein, wenn nicht ein Schamane oder ein anderer fähiger Heiler in nächster Nähe ist.

Während auffällige Farben vor den Gefahren warnen, verbergen sich hinter den unauffälligen die Jäger des Dschungels. Dass Wür-geschlangen oft wie Lianen wirken und Krokodile wie im Wasser treibende, bemooste Baumstämme aussehen, deren Augen im Fackelschein rot aufleuchten, ist noch bekannt. Doch der Regenwald birgt Geheimnisse, von denen kein lebendes Wesen bislang berichtet hat. Die Leichen mit schreckensstarrten Augen und seltsamen Verletzungen sprechen eine eigene Sprache. Die Einheimischen verstehen die Warnung. Sie kennzeichnen diese Gebiete als Tabu und meiden sie. Fremde Stämme und all jene, die die Zeichen lesen können, nehmen sie dankend an.

... UND ÜBERDERISCH

Für jene, denen der Wald vertraut ist, ist er Heimat, Schutz und Ernährer zugleich – und seine Gefahren sind ihm so alltäglich wie dem Mittelreicher der heranpreschende Beilunker Reiter auf der Reichsstraße I, dem man, wenn nötig, mit einem eleganten Sprung in den Straßengraben ausweichen kann. Grün ist die Farbe des Lebens



– sattes Grün, blaugrün, hellgrün – ein Meer von Schattierungen. Nur dort, wo Bäche und Flüsse verlaufen, erstrahlt der Himmel wahlweise in intensivem Blau oder in dramatisch dräuenden Gewitterfarben.

Wetterleuchten flackert durch das Dämmerlicht, kurz bevor der Wald an der Hochzeit Rondras und Efferds teilhat.

Jeden Tag um Mittag (ja nach Lage und Jahreszeit auch zu verschiedenen Nachmittagsstunden) verstummt selbst das dauernde Donnern, und für einige Augenblicke scheint alles den Atem anzuhalten. Eine gespenstische Stille erweckt für Fremde den Eindruck, dass etwas Schreckliches über die Welt hereinbrechen wird. Die Schwüle wird noch drückender, die Luftfeuchtigkeit presst den Schweiß aus allen Poren – und die Eingeborenen erwarten mit ausgebreiteten Armen den Regen.

Exakt die Hälfte eines Stundenglases lang prasselt es herab, als gössen alle Geister des Meeres ihre Eimer aus. Wo das warme Nass nicht sofort versickert, überflutet es binnen Wimpernschlägen Höhlen und Lichtungen. So schnell es gekommen ist, beruhigt sich das Wetter wieder, und ebenso schnell setzen auch die Geräusche wieder ein.

Und dann öffnen die Blumen erneut ihre Kelche ... Ein Märchen berichtet, Tsa habe dereinst in einer Laune Blumen auf die Erde regnen lassen. Begonnen habe sie über dem Regengebirge. Und so gibt es nirgendwo sonst in Aventurien eine solche Vielfalt einzigartiger Blüten in solchen Farben. Orchideen wachsen auf Bäumen und Wurzeln, umschwirrt von Schmetterlingen und Kolibris, die von dem Duft angelockt werden. Girlanden tropfenförmiger Kelche bilden Vorhänge aus schimmernden Farben. Der Boden Südaventuriens besteht aus satter, dunkler Erde – auch wenn man sie oft nur als Schlamm zu Gesicht bekommt. Leben und Vergehen sind der Pulsschlag des Ewigen Waldes. Und wer mit ihm atmet und mit ihm lebt, den nährt und schützt die 'Grüne Hölle', dessen Haupt schirmt ihr Blätterdach vor der Sonne, dessen Kinder wiegt das Lied des Waldes in den Schlummer. Den Fremden aber verschlingt sie.

REGENZEIT

Der größte Strom Südaventuriens ist das Wasser der Regenzeit, das zweimal im Jahr einen Monat lang vom Himmel stürzt. Der Begriff 'Regenzeit' ist missverständlich – denn es regnet täglich im Ewigen Wald. Nur selten gibt es Trockenperioden, in denen einmal drei Wochen kein Regentropfen vom Himmel fällt. Wenn sich Rondra und Efferd verbinden, verdunkeln Regenwolken die Sonne, und die aufwallenden Nebel legen sich wie eine dichte Decke über das Land.

Während der Regenzeit aber werden Teile des Waldes überschwemmt, und Fische tummeln sich dort, wo normalerweise Ameisen und andere Insekten den Waldboden besiedeln. Dann wird der Wald zu einer wahren Schlammgrube. Kleine Bäche werden zu unüberwindlichen, reißenden, braunen Ungeheuern. Der Mysob überflutet ganze Landstriche und dehnt sich auf das Fünffache aus. Im Regengebirge gehen bisweilen Schlammlawinen ab, die ganze Täler verschütten. Auch hier ist, was dem Fremden wie das Grauen erscheint, der Waldmenschen Segen.

Ohne diese Regenzeiten und Gewitterfluten würden die Insektenmassen ins Unermessliche wachsen. Bei jeder Regenperiode werden Myriaden Eier und Larven zerstört und der Nachwuchs auf ein erträgliches Maß reduziert – nur, um gleichzeitig in stehenden Tümpeln wieder neue Laichgebiete zu schaffen.

Das Wasser ist allgegenwärtig: Rinnale, Wildbäche, Wasserfälle und Klammflüsse rinnen durch grüne Tunnel und ergießen sich in grünbraun modernde Buchten und strahlende Lagunen. Echte Seen sind selten, denn die wuchernde Natur erobert jeden Wasserspiegel. Algen verwandeln Wasserflächen in trügerische grüne Teppiche. Moospolster wirken wie Schwämme; ständig tröpfelt es von den Blättern herab.

Und doch kann es dem Ortsfremden geschehen, dass er hier verdursten muss. Denn trinken kann man das Wasser des Dschungels nur dann, wenn man es von klein auf gewohnt ist oder abkocht. Doch Feuer ist in dieser Welt rar (siehe auch Seite 16).

REISEN IM DSCHUNGEL

»Nichts im Dschungel ist harmlos, solange es nicht tot ist – und selbst dann kann dich noch manches umbringen.«

—Hadumar vom Wieselgrund, Sklavenjäger im Auftrag Al'Anfas, in seinem Werk Überleben in der Grünen Hölle

VARIATIONEN

Regenwald ist nicht gleich Regenwald. Je tiefer man eindringt, desto unwegsamer werden die Pfade, desto zahlreicher die Tiere, desto fremder die Pflanzen. Variieren Sie die unten angeführten Richtwerte nach Gutdünken. Erleichtern Sie Proben am Rande des Dschungels, und erschweren Sie sie in seinen Tiefen. Weitere Anregungen zu Pflanzen und Tieren finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica**, über aventurische Krankheiten informiert die **Geographia Aventurica** auf den **Seiten 205ff.**

In den folgenden Anregungen beschränken wir uns vor allem auf die Ausgestaltung des klassischen Regenwaldes. Doch nicht der gesamte Süden Aventuriens ist von dichtem Ewigen Wald überwuchert. Je nach Klima verändert auch der Wald sein Gesicht.

Trockenwald

An den südlichen Küsten der Syllanischen Halbinsel und der Waldinseln sowie auf der süd-elemtischen Halbinsel findet sich Wald, der auf längere Trockenzeiten eingestellt ist. Hier prägen Zierkakteen, Schmuckpalmen und Fassbäume die Landschaft. Die gewaltigen Stämme der Fassbäume speichern Wasser, das in Dürrezeiten auch Tieren, Menschen und anderen das Überleben sichert. Lianen und andere Schlingpflanzen gibt es hier nur sehr selten, und im

Vergleich zum Regenwald mit seinen grünenden 'Vorhängen' wirkt dieser Trockenwald – der nur in den Regenzeiten zu einer Farbenpracht erblüht, die dem Regenwald nicht nachsteht – so licht wie die Wälder des aventurischen Nordens.

Nebelwald

Die wenigen Regionen, in denen Berge über 2.000 Schritt aufragen, beherbergen auch den immergrünen Nebelwald, der in vieler Hinsicht dem Regenwald gleicht. Seine überlebenswichtige Feuchtigkeit erhält er aber nicht vom Regen, sondern direkt durch den ewigen Nebel der Wolken, die sich an den warmen vulkanischen Abhängen schon in einer Höhe von zwei Meilen bilden. Am Boden finden sich Bergbambus und vor allem üppige Farne, die mehr als drei Schritt hoch werden können. Hier leben Pflanzen, die nur in diesem Klima gedeihen können und von denen viele so gespenstisch sind wie der Nebel, der sie umhüllt – und so riesig wie die Berge, auf denen sie gedeihen. Die Blätter sind durchscheinend, glänzen wie ein Gespinnst aus feinsten Silberfäden, das sich im fahlen Dunst hin und her bewegt und dem Reisenden wie ein feuchter, kühler Hauch über die Haut streicht. Auch die Geräusche des Waldes werden vom Nebel geschluckt. Alles wirkt seltsam fern, verwunschen. Die Tiere haben sich den Gegebenheiten angepasst: Oft haben selbst solche, die ursprünglich ein Fell trugen, dies über die Jahrtausende verändert. Reiseberichten nach soll es hier große Raub-Säugetiere geben, deren Haut an die einer Nacktschnecke erinnert. Von zehn Forschern einer Gruppe, die einst in die Nebelwälder Altoums aufbrach, kehrte, so heißt es, nur eine junge Frau zurück. Ihre Begleiter, so berichteten die Nonioniten, die sie betreuten, hätte sie zurücklassen müssen. Diese



hätten eine Suppe aus Pilzen gekocht – und dieser Pilz habe sich ausgebreitet, ihre Körper überwuchert. Sie selber habe Pilze noch nie gemocht – und so als einzige überlebt. Es ist nicht sicher, inwieweit Berichten von Reisenden in den Nebelwäldern zu trauen ist. Wer sie durchwanderte, dessen Geist ist nicht selten zerrüttet, dessen Sätze sind wirr und dessen Augen geweitet vor Furcht. Wer vermag zu sagen, was genau sie in den dunstigen Höhen sahen?

Mangrovensümpfe

In regenreichen Gebieten sind auch Mangrovensümpfe verbreitet. Mangroven, baum- oder strauchgroße Pflanzen, deren Stelzenwurzeln auch in Schlamm oder feinem Sand Halt finden, siedeln sich im Meer, an der Küste oder schon am Strand an. Sie bilden einen dichten Uferwald, der Schiffen oder Booten den Zugang fast unmöglich macht. Hier wird besonders häufig von Irrlichtern und Geistererscheinungen berichtet. Wenn man sich in den Mangroven verfährt, kann man bei Ebbe auf einer Schlickbank liegen, zwischen Luftwurzeln, die wie Speerspitzen aus dem zähen Schlamm ragen. Mangrovensümpfe sind fischreich und gute Verstecke für kleine und mittelgroße Boote wie etwa Piraten-Thalukken.

Loch Harodról

Die Grenze zum tropischen Subkontinent bildet – geographisch wie klimatisch – die Gegend des Loch Harodról, dessen Name auf albernische Entdecker hindeutet. Heute haben sowohl Mengbilla als auch das Horasreich einige kleine Kriegsgaleeren auf dem See.

Das viertgrößte Binnengewässer Aventuriens (inklusive des deutlich kleineren Drunab-Sees und etwa zwei Dutzend weiterer Gewässer) ist Marschland, durchzogen von Schilf und Mangrovenwäldchen und außerdem ein Paradies für Vögel. Rosafarbene und weiße Flamingos, Sturzpelikane, Lotusstare, Fischervögel und Enten prägen das Bild des Gewässers, ergänzt von unzähligen Seeblüten und den bunten Fischen, die sich im Wasser tummeln.

Doch dieses Paradies hat etwas Trügerisches an sich, das die Menschen seit Jahrtausenden unsicher macht und von einer dichteren Besiedlung abhält, ohne dass sich handfeste Gründe finden ließen. Hier soll der Algendämon Ulchuchu sein Unwesen treiben – sein Leib soll ein fünf Meilen durchmessendes Feld von Blasantang sein. Und natürlich gibt es in der Ebene Sumpffechsen, Riesenkaimane und sogar einige Schlinger.

Vielleicht liegt der Eindruck, dass der See einem anderen Zeitalter angehört, auch nur an der ermüdenden Schwüle, dem Geruch von Fäulnis und Vogelkot, und an den Stechmücken, die sich in Schwärmen auf jeden Warmblüter stürzen.

Das unwegsame Gelände mit seinem trügerischen Boden erlaubt es nur dem Ortskundigen, sich von dem durchführenden Knüppeldamm zu entfernen. Abseits des Weges ragen aus dem Nebel, der sich beharrlich über dem Moor hält, buntbemalte Pfähle empor. Sie markieren die Pfade durch das Moor, warnen vor Gefahren und sollen die bösen Geister bannen. Die geschnitzten Häupter zeigen H'Ranga, die heiligen Wesen der echsischen Völker.

Ein alter Handel zwischen Echsenwesen und Menschen fordert für die Benutzung des Knüppeldamms ein Opfer, das den Echsen in Form von Metall dargebracht wird. Aus diesem Grunde verkaufen Eisenhändler in Dról unbrauchbar gewordene Metallteile, stumpfe Werkzeuge und allerhand unnützes Schmiedewerk an Reisende, die den Knüppeldamm passieren wollen.

So mancher, der glaubte, die Krieger am Damm mit einigen ehernen Kreuzern abspesen zu können, musste letztendlich jedoch seinen kostbaren Dolch opfern, um die Passage zu bezahlen. Die Echsischen bestehen auf ihrem alten Recht.

FÜHRER

Den Regenwald 'bereist' man nicht. Doch auch, wer ihn nur durchqueren muss, hat mit einer Unzahl von Gefahren zu rechnen. Ratsam ist es natürlich, sich einem Führer anzuvertrauen. Am besten geeignet wären zweifelsohne ein Mann oder eine Frau aus einem der Stämme, die im Regenwald heimisch sind. Allerdings gibt es unter diesen nicht viele, die Fremde durch den Wald führen, da die 'Bleichhäute' selten Gutes im Schilde führen.

Und so muss man als Reisender zumeist mit den Leuten vorlieb nehmen, die sich als Führer anbieten. Darunter sind immer wieder Halsabschneider, die die ihnen Anvertrauten auf schnellstmöglichem Weg in das Lager ihrer Komplizen führen, wo dann Hab und Gut der Reisenden den Besitzer wechselt und diese selbst nicht selten die Reise über das Nirgendmeer antreten. Nach den Verschollenen fragen wird kaum jemand. Sie wären nicht die ersten, die nicht aus der grünen Hölle zurückgekehrt sind.

WAS DA KREUCHT UND FLEUCHT

Die Anzahl der Insekten im Regenwald ist unvorstellbar. Sie leben überall, sei es auf dem Boden oder in luftiger Höhe. Wer einen der durchschnittlich mehr als 50 Schritt hohen Bäume erklimmen will und dazu seine Hände nutzt, der greift gelegentlich in eines ihrer Nester, die ihm als willkommener Haltegriff erschienen. Zecken segeln durch die Luft, und mit sehr großer Sicherheit finden sie auf ihrem Fall nach unten einen Wirt, in dessen Haut sie ihren Kopf eingraben können. Es gibt die unterschiedlichsten Arten von Insekten, und sie haben die kuriosesten Farben und Formen. Von 'wandelnden Perücken' (*Ha-Jekq-Nahoh*: Haar-gelb-tanz allen voran) über *Yu-Tsantias* (mohisch: atmen-Schrumpfkopf) beschreiben die mohischen Bezeichnungen die Wesen sehr treffend. Die *Sin-Ra* (mohisch: Schuh-Dinge, die auf unheimliche Weise nasskalt werden) sind Schleimpilze. Sie legen sich am liebsten über lederne Schuhe, umschließen und verdauen sie. Selbst eine Legion Hesinde-Geweihter, die ihr Leben lang katalogisieren würde, könnte nur einen Bruchteil der Arten beschreiben. Viele Insekten sehen umherwandernde Blutspeicher als willkommene Nahrungsquelle für sich oder ihre Eier, und etliche übertragen dabei Krankheiten oder Gift. Doch nicht nur Blut ist begehrt. *Moskitos*, *Termiten*, *Wespen*, *Bremsen* und kleine *Bienen* fliegen gern ins Auge, um dort die Tränenflüssigkeit aufzusaugen. Bestimmte Luloa-Farben schützen mit ihren Harzen und Mineralien

vor derartigen 'Übergriffen', und einige davon wurden auch von Städtern, insbesondere den Kemi (Augenschminke) übernommen.

Auf Begegnungen mit Insekten müssen Sie als Spielleiter nicht würfeln. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf. Tun Sie es der Göttin Tsa (oder ihrer Gegenspielerin Asfaloth) gleich, und erfinden Sie nach Herzenslust neue Wesen in schreienden Farben und unmöglichen Formen. Entscheidender für die Helden wird sein, ob das betreffende Krabbeltier ihnen schaden kann und wie. Auch bei den Krankheiten können Sie Ihre Fantasie spielen lassen – von Dumpfschädel über Flinken Difar bis zu Sumpffieber. Aber auch im Mittelreich ganz und gar unbekannte Krankheiten wie Hautverfärbungen, Körperdeformierungen, das Fallen in Totenstarre (bei lebendigem Leib!), das Verrotten der Zähne oder das Wachsen ungewöhnlicher Dinge im oder am Körper sind denkbar. Sehr unangenehm sind auch Blutegel, die im feuchten Regenwald überall sein können und die man mit Pfeffer oder ähnlichem bestreuen sollte, um sie loszuwerden. Das Abreißen der Sauger aber führt zu schlimmen Wunden.

VÖLLIGE VERHEERUNG: SÖLDNERAMEISEN

Von einer Insektenart kannte man Jahrhunderte lang nur den Namen, den ihm die Waldmenschen gaben: *mata-mata-ķiran*



(mohisch: laufender Boden, der frisst und frisst) – und die Auswirkungen: verlassene Plantagen, auf denen man von Herr und Sklave, Hund und Ratte nur mehr blank polierte Knochen fand. Erst ein hylailischer Feuerdruide, der dank eines Flammenkreises überlebte, konnte von den *mata-mata-kiran* berichten: den Söldnerameisen. Zu Hunderttausenden ziehen sie in einer hundert Schritt breiten Schneise durch den Urwald. Jede Kreatur, die – vor allem in der Dunkelheit – die lautlose Gefahr nicht rechtzeitig erkennt, wird mit Hunderten kleiner lähmender Bisse niedergeworfen und – buchstäblich im Vorübergehen – verspeist. Es wird wohl kein halbes Dutzend dieser Heere im Dschungel geben. Eines von ihnen könnte durchaus unbemerkt hundert Schritt neben einem nichts ahnenden Nachtlager vorüberziehen.

TIERE DER LUFT

Die ersten Lebewesen, die auch der Fremde im Urwald (neben Zikaden und Fröschen) hört und sieht, sind die Vögel. In einer Umwelt, in der fast jedes Tier auf Tarnung und leise Bewegung setzt, fallen sie durch bunte Farben und unentwegtes Kreischen und Singen besonders auf. *Papageien*, *Loris* (kleine Sittiche), *Kakadus*, die schillernden *Alveranis*, der *Faulenzervogel* (mit seinem amüsierten Keckern), der *Hohnlacher* (dessen gellendes Gelächter selbst den Waldmenschen schon die eine oder andere Tigerjagd verdorben hat), der *Fischreiher* (dessen klagender Balzruf schon manchen kinderlieben Seemann in helle Aufregung stürzte), der überderisch schöne *Paradiesvogel* (das heilige Tier des Aves) und der geheimnisvolle, noch nie gesichtete *Glockenvogel* mit seiner alveranischen Stimme sind nur wenige Beispiele für die hiesige Artenvielfalt.

Übrigens: Der Legende nach sammelte Aves bei einer Reise durch die zwölf Paradiese die schönsten Teile aller heiligen Tiere und vereinte sie im Paradiesvogel.

Ein noch wundersamerer Anblick wäre wohl der sagenumwobene *He-Sche-Nepa-Pe* (mohisch: sonnengelbes Glänzetier, nach dem jeder

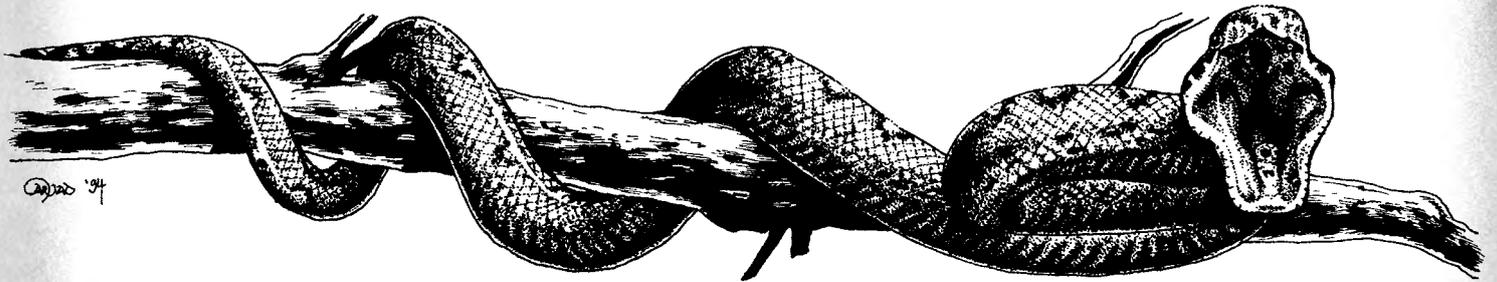
sucht), dessen Schnabel und Schwanzfedern aus purem Gold sein sollen. Raubvogelarten gibt es wenige (wie etwa Schwarzgeier, Busard oder Kondor), und diese auch eher in Berg- und Trockenwäldern; nachts beherrschen die Fledermausschwärme die Luft. Die Schmetterlinge, Falter und Libellen des Regenwaldes erreichen die Größe von Vögeln.

TIERE AUF DEN BÄUMEN

Affen sind typische Bewohner des Regenwaldes – angefangen vom faustgroßen *Zwergäffchen* über *Springaffen*, *Totenkopffüßchen*, *Moosäffchen* (mit ihren scheinbar rot glühenden Augen) und *Riesenfaultiere* sowie die bis zu vier Schritt großen *Riesensaffen*. Die *Brüllaffensippen* (etwa ein Schritt große Tiere mit feuerrotem Fell) tragen ihre Revierkämpfe durch gemeinsames Kreischen aus. Der Unerfahrene sieht sein letztes Stündlein nahen, wenn er sie das erste Mal hört. Eindringlinge bombardiert die ganze Sippe (etwa 30) mit Ästen und Kokosnüssen oder pinkelt ihm schlichtweg auf den Kopf. Wer dies beenden will, muss den Anführer identifizieren und unschädlich machen – ob nun mit dem gezielten Wurf einer Nuss oder mit einem Pfeil.

Auch Schlangen gibt es in den unterschiedlichsten Längen, Farben und Arten – von der am und im Wasser wohnenden, zwei Schritt langen *Mysobviper* über die *Fliegende Schlange* bis hin zur *Eierschlange*, die ganze Vogel- und Schildkröteneier hinabwürgen kann. Die *Würge- oder Riesenschlange* (moh.: *Boa*) ist aus Schauermärchen bekannt, die Seeleute überall verbreitet haben. In den Hesinde-Katakomben von Gareth liegt ein mumifiziertes Exemplar, das, obwohl übel zugerichtet und mehrfach durchtrennt, nachweislich 30 Schritt lang ist. Die *Boronsotter*, in ihren nördlichen Varianten von den Tulamiden *Kobra* genannt, ist eine der giftigsten Schlangen Aventuriens.

Den Biss der angriffslustigen grünen *Palmviper* (anderthalb Schritt lang) überleben die meisten Menschen – zunächst. Doch ihr Gift nimmt die Kontrolle über den eigenen Körper und lässt den Gebissenen zuckend am Boden zurück.



TIERE AM BODEN

Große Vierbeiner gibt es nur wenige, wie etwa *Wolfsratten*, die den Dschungelstämmen als Delikatesse gelten. Andere sind: wilde *Selemferkel*, *Ameisenbären*, *Gürteltiere*, *Riesenschildkröten*, (selten) wilde *Ongalobullen*, der *Tachik* oder 'Baumstinker' (ein kleiner Verwandter des mittelaventurischen Stinktiers) sowie *Faultiere* (auch Riesenfaultiere) oder allerlei Echsen.

Die zweieinhalb Schritt großen *Waldelefanten* sind den Waldmenschen heilig, die sie als Inkarnation des Kamaluq betrachten. Der Waldelefant ist dafür berüchtigt, trotz seiner Größe schleichen und sich verstecken zu können: Lautlos erscheint sein massiger Leib zwischen den Bäumen und verschmilzt wieder mit dem Buschwerk. Die berühmten Elefantenspfade führen teilweise über Hunderte von Meilen durch das Dickicht.

Raubtiere jedoch, unerbittliche Jäger mit messerscharfen Zähnen, gibt es hier zuhauf. Der große *Jaguar* ist nicht zu Unrecht so etwas wie das Wappentier Südaventuriens und attackiert Boa und Alligator ebenso wie Menschen. Auch *Dschungeltiger* und *Riesenkaiman* (ein bis sechs Schritt langes Ungeheuer, das sich einem trinkenden Ongalo-Bullen

unbemerkt bis auf zwei Spann nähern und ihn dann mit einem Ruck ins Wasser zerran kann) oder *Sultansechse* (auch *Schlinger* genannt, eine vier Schritt hohe Echse mit mannshohen Laufbeinen und einem zahnstarrten Maul) finden sich im Regenwald.

TIERE IM UND AM WASSER

Im Dschungel leben viele wechselwarme Schuppentiere, von kleinsten Eidechsen bis zu den trampelnden *Hornsechsen*. Ohne Zahl sind die bis zu armlangen Echsentiere, die die Waldmenschen – der merkwürdigen Logik ihrer Sprache nach – je nachdem, ob sie am Boden oder auf Bäumen leben, kopfüber laufen, ihren Schwanz abwerfen oder die Farbe wechseln können, als *Warane* oder *Leguane*, *Geckos*, *Sakis* oder *Chamelehs* bezeichnen. Der 'pan' und der 'kaiman' – die Bezeichnungen für *Alligator* und *Riesenkrokodil* – beherrschen alle Wasserläufe. Bei H'Rabaal werden die merkwürdigen langbeinigen, aber stämmigen *Panzerechsen* nicht nur von den Echsenmenschen verzehrt; an den Küsten kann man oft die *Fischechsen* jagen sehen.



Auch *Lurche*, *Kröten*, *Frösche* und *Salamander* gibt es zuhauf. Insbesondere die giftkündigen Mohaha kennen etwa hundert Arten, während den Hesinde-Geweihten bis heute nur wenige namentlich bekannt sind, wie der *Gelbe Pfeilfrosch*, der *Grabfrosch*, der *Grüne Koloss*, der *Leuthanslurch* oder die *Speikröte*.

Die Flussläufe wimmeln von *Blutfischen* (moh.: *Piranha*), die im Schwarm angreifen. Vor Zwergen, Orks und Goblins sollen sie jedoch zurückschrecken. Ob man sich darauf wirklich verlassen möchte, ist

freilich jedem Angroscho, Schwarz- oder Rotpelz selbst überlassen. Unter den Viehzüchtern am Mysob ist es üblich, wenn sie den Fluss mit einer Herde überqueren wollen, dass sie zuvor flussabwärts ein einzelnes Tier als Opfer und Ablenkung vorschicken.

In den Sümpfen leben riesige *Morfus* und *Riesenspringegel*. Selbst wer behauptet, dass Sumus heiliges Tier friedfertig und gemächlich ist, wird vom Gegenteil überzeugt, wenn erst die *Schnappschildkröte* sein Bein im Schnabel hat.

PFLANZEN

Wo die Wurzeln eines Elefantenbaumes jeden anderen Baum verdrängen, finden immer noch Hunderte kleinerer Pflanzen Platz. Einige von ihnen sind essbar oder haben gar heilende Wirkung, wie die runden, fleischigen *Dasselblätter*, verschiedene Beeren, aus denen Mohaska gebraut wird, Pfeifenkraut oder *Mohacca*, der wilde Tabak, und Heilpflanzen wie der *Arganstrauch* mit seinen länglichen, blauen Blättern und die *Rote Pfeilblüte*. Auch zahlreiche Wurzeln sind essbar, wie die *Sakowurzel*, für viele Waldmenschlichen Hauptnahrung, die leicht bittere *Shatakknolle* (ähnlich dem irdischen Maniok), von dem sich vor allem die Sklaven ernähren müssen, das berühmte *Süßholz*, das man erst raspeln muss, damit es seinen Zucker preisgibt, und die *Brabaker Wurzeln* (Kandiswurz), die vor allem Kinder gerne naschen. Und schließlich gibt es noch die *Iltok-Knolle* oder Süßkartoffel, die vor etwa zweihundert Jahren die Bornländer nach Hause gebracht und daraus die Kartoffel gezüchtet haben, die heute fast ein Nationalgericht ist.

Aber nur die Einheimischen unterscheiden sicher zwischen tödlichen und essbaren Pflanzen. Im Dschungel gedeihen die *Mirhamer Seidenliane*, die die Grundlage für das mörderische Gift Kukris bildet, und das *Höllenkraut*, aus dessen milchigem Saft die Waldmenschlichen das Pfeilgift Wurara brauen. Es wird auch für den Mengbiller Wahn (Angstgift) verwendet. Besondere Gefahr geht von den fleischfressenden Pflanzen aus: Da sind die *Mordpilze*, deren Sporen ein lebendes Wesen befallen und binnen 24 Stunden auskeimen, bis das ausgezehrt Opfer irgendwo als 'Nährboden' liegen bleibt. Überall lauern die beweglichen *Mordranken*; nur auf den Inseln hingegen gibt es die *Würgedatteln*. Die *Disdychonda* ist die größte und bekannteste aller fleischfressenden Pflanzen; in manchen Exemplaren sollen schon Elefantenknochen gefunden worden sein. Ein Opalsuchermärchen mag die *Rose Tigermaul* sein, deren Duft wie ein Beherrschungszau-

ber wirken soll und die angeblich von alanfanischen Magiern und Boron-Geweihten für Zaubersäfte verwendet wird.



PILZE

Zersetzung zieht sich durch alle Aspekte des Regenwaldes. Besonders wichtig für diese Komposition aus Tod und Leben sind die Pilzwächse. Sei es als Nährstofflieferant an den Wurzeln von Bäumen, als Keimhilfe bei den Orchideen oder als Zersetzer von organischem Material. Man findet sie überall, und sie haben, wie alles hier, die absonderlichsten Formen und Farben. Viele von ihnen leuchten sogar und erreichen wahrhaft erschreckende Größe. Außerdem sollen einige fleischfressend sein ...

ÜBERLEBEN IM REGENWALD

ORIENTIERUNG

Eine Orientierung ist ohne einheimischen Führer so gut wie nicht möglich. Landmarken können nicht ausgemacht werden, da man stets unter einem dichten Blätterdach wandert und meist von hohem Gesträuch umschlossen ist, durch das man sich Schritt für Schritt voran quält. Selbst hier mag es geschehen, dass man sich im Kreis bewegt. Südweiser scheinen in einigen Regionen des Ewigen Waldes ihren Dienst zu versagen – fast so, als wüssten sie, dass die Gesetze der Zivilisation hier nicht gültig sind. Gerade im Nebelgebirge berichten überlebende Expeditionsteilnehmer von sonderbaren Phänomenen. Mancherorts versagten alle Südweiser der Gruppe – wie auf ein unsichtbares Kommando hin. Gleichzeitig soll dann der Nebel dichter werden, und ferne, klagende Schreie ertönen, die sich langsam nähern. Die Gruppen, die warteten, was da wohl käme, sah niemand wieder, nur wer davonrannte, überlebte – vielleicht.

Orientierungs-Proben sind um mindestens 7 Punkte erschwert – dieser Grundzuschlag wird nicht fällig für Kenner der Sonderfer-

tigkeit *Dschungelkundig*, aber selbst diese müssen bisweilen noch Zusätze von 5 oder mehr Punkten hinnehmen, wenn sie sich außerhalb ihrer vertrauten Region bewegen. Eine Kombination aus *Dschungelkundig* und *Ortskenntnis* haben dagegen die meisten Bewohner des Regenwaldes vorzuweisen.

Die sicherste Möglichkeit, im Dschungel zu reisen, ist per Boot über die Wasserwege. Zu Fuß kann ein Fluss schlecht im Auge behalten werden, da der Ufergürtel dicht von Mangroven bewachsen und stark bewohnt ist.

MARSCHGESCHWINDIGKEIT

Wenn eine Reisegruppe am Tag 12 Meilen zurücklegen kann, hat sie Glück, einen ortskundigen Führer und befindet sich die meiste Zeit auf einem Pfad. Muss sie sich dagegen den Weg freikämpfen, sind Tagestrecken von drei bis fünf Meilen durchaus eine respektable Leistung. Mehr hierzu finden Sie im Reise-Kapitel der *Geographia Aventurica* auf den Seiten 113ff.



HITZE, SCHWINDEL UND ERSCHÖPFUNG

Aufgrund der generellen Strapazen bei einer 'Reise' durch den Ewigen Wald ist die nächtliche Regeneration für einen Ortsfremden um jeweils ein bis drei Punkte verringert. Mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht während des Tages Überhitzung und Atemnot, die zu 3–4 Punkten zusätzlicher Erschöpfung führen kann (Basis 191f.). In der Nacht besteht bei unzureichender Vorsorge die Gefahr der Unterkühlung (1–3 SP(A), keine Regeneration von LeP, AuP oder Erschöpfung), denn es ist zwar nie viel kälter als 20 Grad, doch die hohe Luftfeuchtigkeit sorgt dafür, dass Kleidung und Haut niemals trocken sind. Die ständige Übermüdung und damit einher gehende Kälteanfälligkeit tun ein Übriges.

Insbesondere die Vor- und Nachteile *Hitzeresistenz*, *Kälteresistenz*, *Hitze-* und *Kälteempfindlich* sind im Spiel zu berücksichtigen. Hier sind sogar die Utulus den Waldmenschen gegenüber im Vorteil, da sie im Gegensatz zu den Waldmenschen von Haus aus über Hitzeresistenz verfügen. Auch der Südaventurier, der von der Rasse her Tulamide oder Mittelländer ist, ist absieci aller Regeln das Klima eher gewohnt als der frisch zugereiste Gareth.

Am Tag führt die stete Schwüle rasch zu Schwindelanfällen (wenn KO-Probe um bis zu 2 misslungen: W3 SP(A): GE, KL, IN –2 für 1 SR) oder gar Hitzschlag (wenn KO-Probe um 3 oder mehr Punkte misslungen: W6+2 SP (A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage – KL, GE, KK, KO je –2, Halbierung der AU). Langsames Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen ein wenig abmildern.

KALTES, KLARES WASSER

Nur wer mit dem Wasser des Regenwaldes aufgewachsen ist, kann es auch gefahrlos trinken. Manaqs Vergeltung, die Unauer Jagd, der Flinker Difar – Dutzende Namen hat das Übel, das sich in den Gedärmen einnistet und, wenn es zum Schlimmsten kommt, zur Auszehrung führt. Der Körper verdorrt innerlich, während das Wasser ringsum verschwenderisch von den Bäumen rinnt. Doch bis es zu Boden fällt, ist es über Blätter voller Affenkot und Schlimmerem geronnen und kaum genießbar. Einige – aber nicht alle – Lianen enthalten einen trinkbaren Saft, den man anzapfen kann.

Trinkt ein Held, der nicht im Dschungel aufgewachsen ist, das hiesige Wasser, muss er eine KO-Probe ablegen, die um mindestens 2, aber auch bis zu 5 Punkte erschwert ist, um sich nicht mit einer rabiaten Form des Durchfalls (GA 207; Stufe 2–5) zu infizieren.

Abkochen des Wassers, Zauberei und Götterwirken können diese Unannehmlichkeiten vermeiden helfen – aber wie und womit bei der ständigen Feuchtigkeit ein Feuer entzünden? Und schließlich sind nicht ständig Zauberer oder Geweihte mit einer Expedition unterwegs.

KLETTERN

Wie erklimmt man einen über 100 Schritt hohen Baum, wenn man nicht fliegen kann? Schlingpflanzen und abgestorbene niedrige Äste bieten zwar einen guten Griff, aber häufig trügerischen Halt. Man muss jedoch auf jeden Fall damit rechnen, dass einem ein Begrüßungskomitee aus Insekten, Spinnen, Schlangen oder anderem Kleintier entgegen kommt, die ihre Heimstatt verteidigen. (Insgesamt erschwert dies die *Klettern*-Probe um 5 Punkte.) Fehlen die unteren Äste und die Lianen (bei den wirklichen Baumriesen im tiefen Dschungel üblich), hilft es, mit Armbrust oder Bogen eine dünne Führungsleine über einen dicken Ast zu schießen, um dann ein Kletterseil nachzuziehen. (Beachten Sie die Schussreichweite und die Erschwernis des Schusses durch die dichte Vegetation, die das eigentliche Ziel verdecken kann, sowie die Tatsache, steil nach oben schießen zu müssen.) Nicht zuletzt haben Affen (selbst dann, wenn sie friedlich sind) ihre helle Freude daran, mit dem Seil zu spielen, an dem das Leben des Kletterers hängt.

LAGERN

Zum Schutz vor Raubtieren und giftigen Bodenbewohnern bieten sich Hängematten und Plattformen aus Zweigen an. Gegen lästige Blutsauger helfen Moskitonetze, wobei die feinmaschigen Netze aus Seidengarn kaum zu bezahlen sind. Auf ein Feuer muss wegen des schlammigen Bodens oft verzichtet werden. Es hält zwar größere Raubtiere fern, lockt durch seine Wärme jedoch viele Insekten an.

MEISTERINFORMATION: MYTHEN UND LEGENDEN DES REGENWALDES

»Einst war die Welt ein großes Meer, und die Menschen trieben in Booten dahin. Kamaluq lenkte das erste Boot. Als die Menschen viele Tage gereist waren und Hunger und Durst litten, warf Kamaluq sein Fisch-Netz aus und zog eine Insel aus der Tiefe hervor. Das Netz hatte er von Take, der Spinne, geliehen. So gehörte ihr auch ein Teil der Beute. Die kluge Take hatte einen Kokon mit Spinneneiern an das Netz geknüpft. Kamaluq ging mit den ersten Menschen an Land und ließ das Netz zurück. Es kam ganz oben auf dem höchsten Berg der Insel zu liegen. Aus dem Spinnenkokon schlüpfen Spinnen, die ihre Fäden in die Wolken spannen und so verhinderten, dass die Insel forttrieb. An den Spinnenfäden rinnt noch heute der Regen aus den Wolken, und manchmal ziehen Takes Kinder eine Wolke tiefer herab. Wir nennen sie die Nebelspinnen, denn aus den Nebeln kommen sie. An ihren Fäden kannst du hinauf in die Wolken klettern, und in ihrem Stammesland verwahren sie immer noch das Netz ihrer Mutter, mit dem man Inseln aus dem Meer ziehen kann.«

—aus einem Taya der Darna

Im Folgenden finden Sie einige Auszüge aus Mythen und Legenden der Region. Was wahr und was erfunden ist, obliegt in Aventurien, wo Mythen Wahrheit werden können, vor allem Ihrer Phantasie.

- Von Mohagoni- und Ebenholzbäumen sagen die Glücksritter, dass sie dort wachsen, wo Zwerge oder Kobolde ihr Gold versteckt oder verloren haben.
- Einer Sage der Miniwatu nach sammeln die Zecken das Blut ihrer Opfer nicht für sich selbst. Sie tragen es zu ihrer Königin Sumu-ca, die unter der Erde schläft und deren Leib immer weiter anschwillt. Sind die Tiere besonders aktiv, so droht Sumu-cas Leib zu platzen, was den Tod allen Lebens bedeuten würde. Um dies zu verhindern, speit sie etwas Blut aus ihrem Körper zurück in die Welt – als blutroten Lavastrom, der sich über die Hänge der Vulkane ergießt.
- Die Legenden der Bukanier berichten, im Altimont-Gebirge gäbe es eine Schlucht, die ganz und gar mit wirbelndem, blutrotem Sand angefüllt ist. In der Tiefe bilden sich, wenn man lange genug hineinstarrt, Gesichter, deren Münder dem Besucher eine



Frage wahrheitsgemäß beantworten und ihm einen Wunsch erfüllen können. Doch der Dienst hat seinen Preis. Exakt 13 Jahre später wird der Fragende, von einem unstillbaren Drang getrieben, in das Tal zurückkehren. Er wird sich auf den wirbelnden Sand zu bewegen, (auch gegen seinen Willen, aber bei klarem Verstand) hineinspringen – und untergehen.

- Nach Legenden der Darna sind die Söldnerameisen nur ein Vorbote einer Herrschaft der Insekten, die sich dereinst über ganz Aventurien ausbreiten sollen. Nach der Zeit der Menschen, so sagt die Überlieferung, käme ein Äon der Insekten über Dere. Und jedes Mittel, mit dem man sie heute vertreiben oder besiegen würde, könnte jenen, die nach ihnen kämen, nichts mehr anhaben.

- In der Mitte des Regenwaldes, wo noch nie eines Menschen, Zwergen, Elfen, Echsen oder sonstigen Zweibeiners Fuß den Boden berührt hat, soll jenes Kleinod zu finden sein, für dessen Entdecken manch einer seine Seele geben würde (und gibt): der Quell des Lebens. Die Paradiesvögel sind die Wächter dieses Hortes. Und wann immer das Herz eines Lebewesen dunkel zu werden droht vor Kummer und Schmerz oder vor Verlangen nach dem Unerreichbaren, kommen sie, setzen sich dem Zagenden auf die Schulter und leiten ihn zu einem Ort, an dem ein neuer Anfang seiner harret.

- In einem Tabu, das von den besten Kriegerern der Oijaniha bewacht wird, soll *Tango-Tsch-Ha-Tanga* (moh.: Vater sehenschwarz-Mann-Vater fallen) leben, der Schwarze Mann. Er frisst die Zeit. Wer ihn stört, der erschreckt ihn. Dann verschluckt er sich. Und der Zeitenfluss gerät in Unordnung. Da aber auch die mutigsten und umsichtigsten Krieger und Schamanen nicht alle Tiere aus dem Gebiet fernhalten können, kommt es manchmal

zu *Ga-Ga* (moh.: sehen-sehen), einer Schlaufe in der Zeit, in der etwas sich wiederholt, das schon einmal geschehen ist.

- Die Taya der Anoihas berichten von dem Wesen Rachsüchtigerder-mit-dem-Wind-tötet. Es ist ein Geist, der einst zu einem Wesen gehörte, das das letzte seiner Art war. Als es die Jäger vor vielen Regenzeiten stellten, bat es um Gnade, doch Haya-Tepe, der Sohn des Häuptlings, tötete es – nachdem alle anderen schon die Waffen gesenkt hatten. Vorwurfsvoll war der Blick des Wesens auf Haya-Tepe gerichtet, als es starb ... und seitdem geht der Geist des Nachts in den Bergen herum, immer auf der Suche nach denen, die keine Gnade mehr kennen, um sie auf grauenvolle Weise zu töten.

- Die Keke-Wanaq erzählen die Sage von Viel-Bunt-Flügel-das-Sturm-sät, einem riesigen, schillernd-bunten Schmetterling, der in den Tiefen des Urwaldes schläft. Wer ihn sieht, der muss ganz leise sein: Gelingt es dem Finder, ein wenig von dem Staub zu erhaschen, der das Geschöpf umweht, wird er großes Glück finden, ein starker Krieger mit vielen Nachkommen werden und seiner Sippe wird es lange Zeit gut gehen. Doch wehe dem, der das Wesen weckt. Man sagt, dann würde es mit den Flügeln schlagen, und ein großer Sturm würde aufziehen, um die Bäume zu knicken und den Tollpatsch samt Familie hinwegzufegen.

- Die Chirakah kennen das 'Tal des lebenden Wassers', ein wunderbar unberührtes Tal, in dem prächtige Orchideen blühen und ein Wasserfall die Felsen hinabstürzt. Da jedes Kind der Chirakaka die Taya dieses Ortes kennt, existieren keine Tabuzeichen. Wer auch immer in den Wasserfall sieht, erblickt ein grässlich verzerrtes Bild seiner selbst. Auch soll es vorgekommen sein, dass plötzlich Wogen aus Wasser den Mutigen ergriffen haben sollen (siehe *Phileasson-Saga*, Seite 139).



DIE GESCHICHTE DES SÜDENS

Eine Historie des aventurischen Südens muss

zwangsläufig – wie das Leben dort – bunt, ausschweifend und verwirrend sein. Während sich andernorts die Geschichte der Reiche und Provinzen meist auf ein Volk und eine Hauptstadt konzentriert, war der Süden seit jeher ein Flickenteppich, in dem Dutzende von Völkern und Städten zu Bedeutung gelangten und wieder vergingen.

Zwar steht im Mittelpunkt der folgenden Betrachtungen stets die Schwarze Perle Al'Anfa als größte und einflussreichste Stadt des Südens, doch werden all die anderen Reiche, Stadtstaaten und Einflussgebiete möglichst im größeren, zusammenhängenden Rahmen präsentiert.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten bekannt, denn auch in Meridiana ist Geschichtsschreibung zunächst einmal Herrschaftsgeschichte und Propaganda. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie z.B. der Stadtgeschichte Brabaks) durchaus echte Fachleute sein – nur sind sie dann meist nicht über die bornische Kolonialgeschichte oder die frühen Waldmenschensiedlungen informiert. Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als **Meisterinformationen** und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die sie von ihrem Hintergrund her wissen können.

VORGESCHICHTE UND ECHSENZEIT

Obwohl die katzenhaften Rassen des sechsten Zeitalters (vor allem die uthurischen Gryphonen) mit den ungleichen Stufenpyramiden (Zikkurat genannt) auch in Aventurien ihre Spuren zurückließen, begann die greifbare Geschichte des Südens im Neunten Zeitalter. Damals beherrschten maritime Rassen wie Risso, Necker, Ziliten, Krakonier

und Blaue Mahre vom versunkenen Kontinent Lamahria die Welt und errichteten die Unterwasserreiche von Wajahd und M'iiku'an. Das ebenfalls versunkene A'Tall (siehe auch 195) ist nur ein verspäteter Spross dieser Reiche. Als Nachfolger dieser aquatischen Wesen gelten die Echsenrassen der Achaz, Marus, Leviatanim, Ssrkhrschim,



Shinthr und Jhrarhra, die das folgende Zehnte Zeitalter dominieren sollten.

Vor über 10.000 Jahren herrschten die Echsischen als führende Rassen, und in Aventurien waren besonders die Vorfahren der Achaz dominant. Ihre Gesellschaft war in Kasten getrennt, die durch priesterliche Rituale erschaffen und erhalten wurden. Als kleine, aber herrschende Kaste der Priester und Zauberer fungierten die kobraköpfigen Shinthr, die zum Sonnengott, aber auch zu anderen H'Ranga beteten. Ihnen folgten in der Rangfolge die Kaste der Krieger, Ritter und Befehlshaber die Vorfahren der heutigen Marus. Die Masse des Volkes waren als Fischer, Tierzüchter, Bauern und Handwerker die eigentlichen 'Achaz', die der heute bekannten Rasse gleichen.

Als ihre Zeit zu Ende ging, war ihr wichtigster Gegner das Volk der menschlichen Sumurrer, etwa aus dem heutigen Aranien. Die sumurrischen Vorstöße nach Süden weckten schließlich die Neugier und dann den Zorn des Alten Drachen Pyrdacor. Der nach dem Ersten Drachenkrieg in der Dritten Sphäre verbliebene Pyrdacor beschloss, die Herrschaft über die Echsenvölker an sich zu reißen und das Ende ihres Zeitalters hinauszuzögern.

Und so öffnete der Goldene Drache – in mythischen Zeiten zum Hüter der Elemente bestimmt – mit dem Schlüssel des Humus einen magischen Kanal von der Zitadelle der Elemente in die Südhälfte des Kontinents. Die elementaren Energien ließen die sagenumwobenen Dschungel des Echsensreiches Zze'Tha wuchern, deren Reste wir heute in den Regenwäldern von Maraskan, Meridiana und den Waldinseln sehen.

Doch die Achaz litten eher unter Pyrdacor, als dass er ihnen half: Als die schicksalsbewussten Shinthr, Maru und Achaz wenig Neigung zeigten, ihn als ihren Gott zu verehren, begann er, ihre führenden Kasten zu verfolgen.

Es gelang Pyrdacor und seinen Anhängern, den mächtigen Kult des echsischen Sonnengottes niederzuringen und die Shinthr auszuroten. Lange Zeit glaubte man, auch den Marus sei dieses Schicksal widerfahren. Zumindest aber wurde ihre frühere, noble Kriegerkultur zerstört, und so sind sie heute nur noch 'barbarische Kampfmaschinen'.

Pyrdacor aber führte von seiner Heimatinseln seine alten Dienervölker heran, um die kobraköpfigen Shinthr durch die zauberpriesterlichen Skrechu und die kämpfenden Marus durch die Leviatanim zu ersetzen, die nun die einfachen, unterworfenen Achaz beherrschten. So begann **um 8.000 v.BF**, nach fast tausendjährigem Krieg, die Herrschaft des Alten Drachen über die aventurischen Echsens. Doch das eroberte Zeitalter neigte sich unweigerlich dem Ende zu – und Pyrdacors Bestrebungen zögerten ihr Ende lediglich heraus.

Während unmerklich das Elfte Zeitalter der Elfen und Zwerge heraufdämmerte, lebten die Reste der Echsenvölker in ihren Sumpfstädten – noch immer mächtig genug, um die versklavten Völker und Rassen zu blutiger Fron zu zwingen. Noch heute stehen am mittleren Mysob, in H'Rabaal und Gulagal als stumme Zeugen ihre Stufenpyramiden. Auch an der Stelle des heutigen Mirham soll einst eine reiche Echsensstadt existiert haben.

Während sich andernorts Elfen und Zwerge verbreiteten, kehrten andere Rassen zu dieser Zeit nach Südaventurien zurück: fremdartige Katzenwesen. Die Höhlenmalereien der Anoihas zeigen Sphingen und

Greifen, uralte Tabus und Tayas berichten von Roten Jaguaren, die vom Himmel stiegen und sich auf den Stufenbergen niederließen. Aber auch die ersten Waldmenschen tauchen zu jener Zeit im Süden auf.

Während der Rohalszeit entdeckte eine alanfanische Expedition ein Schiffswrack – von einem Druiden auf über 7000 Jahre alt datiert – mit uralten Planken aus einem unbekanntem, goldfarbenen, metallisch-harten Holz und mit Masten, die wie Beine seitlich abwärts aus dem Rumpf ragten. Wie mag dieses Fahrzeug, das ohnehin nie zu Wasser gelassen werden hätte können, in den Dschungel von Al'Anfa gekommen sein, hundert Meilen von jedem Meer entfernt?

DAS REICH VON H'RABAAL

Die Gründung von H'Rabaal als religiöses Zentrum der im Süden lebenden Echsens bildete den Auftakt zur Errichtung des Echsensreiches von H'Rabaal ab etwa **4500 v.BF**. Es dehnte sich bis zum heutigen Brabak aus und sollte rund 3.600 Jahre Bestand haben.

Aus den Märgen der Urtulamiden kann man entnehmen, dass es bereits in der Anfangszeit des H'Rabaaler Echsensreiches, vor etwa 5.000 Jahren, zu ersten Aufständen der Menschen gegen die Diener des Gottdrachen kam. Hierbei handelte es sich um Waldmenschen, aber auch um ein anderes Menschenvolk, das vermutlich zu den Vorgängern der Kemi wurde.

Im Rahmen des weiter fortschreitenden Niedergangs des Echsensimperiums werden hauptsächlich die dunkelhäutigen Utulus erwähnt. Etwa ab **2800 v.BF** erblühte unter Peri I. die auf der alemitischen Halbinsel errichtete Hochkultur des Kemi-Reiches (begründet vom mythischen König Kacha) für etwa sieben Jahrhunderte. Sie befand sich Anfang des zweiten vorbosparanischen Jahrtausends aber bereits wieder im Niedergang. Als um **2100 v.BF** der Zweite Drachenkrieg losbrach und Pyrdacor unter der Führung von Famerlor besiegt wurde, verschwand auch das Echsensreich Zze'Tha vom Angesicht der Welt. An seiner Stelle entstand die Wüste Khôm. In den Sümpfen von Selem aber gründeten die überlebenden Echsensmenschen des Drachenkriegs ihr Reich Ciszk'Hr.



DIE TULAMIDEN

Die ersten Tulamidenherrscher erschienen in Aventuriens Süden, als die Machtkämpfe der letzten Leviatanim tobten. Kaum vierhundert Jahre nach Pyrdacors Ende errichteten die Ureinwohner des Raschtulswalls und Mhanadistans das Erste Sultanat der Tulamiden und stellten sich dem Kampf gegen die überlebenden Echsenvölker. Etwa **1750 v.BF** vollendete Bastrabun ibn Rashtul seinen großen Bannspruch. Er vertrieb die letzten Echsens von Yash'hualay (dem späte-

ren Khunchom) auf die Insel Marustan (Maraskan) und zwang mit seinen schwer gepanzerten Kataphrakten die Leviatanim bis Loch Harodröl und H'Rabaal zurück, wo diese um die bereits zu diesem Zeitpunkt uralte Stadt ein neues Reich errichteten.

Am Hanfla entdeckten die tulamidischen Eroberer die verlassenen schwarzen Stufenpyramiden, am Jalob die Stadt Nabuleth mit einem blühenden Kult um die Statue einer dreiköpfigen Echse.



Zwischen 1600 und 1500 v.BF wurden die Grenzposten Mirham und Al'Anfa von der tulamidischen Stadt Elem (dem späteren Selem) aus gegründet. Die Emire von Mirham machten das Land urbar und errichteten den ersten Seidenhandel über Elem. Dies hatte nicht nur einen Aufstieg des Emirats Mirham zur Folge (Al'Anfa wurde bis ins 7. Jh. v.BF durch Wesire des reichen Emirats Mirham verwaltet). Der Handel begründete mit seinen Tributen (Seide, Edelsteine, Sklaven und Edelhölzer) auch den märchenhaften Reichtum des Großsultans Elem, das seit etwa 1500 v.BF praktisch unabhängig war – weite Teile der Tulamidenlande hingegen wurden von den Magiermogulen in den Skorpionkriegen unterworfen.

Elemitische Expeditionen entdeckten im Süden viele uralte und arkane Geheimnisse sowie Edelsteine in großer Zahl. Für die Sultane von Khunchom galt das Echsische fortan zunehmend als geheimnisvoll und verehrungswürdig.



ARIKAS SIEG ÜBER DEN PURPURWURM GLOWASIL

Um 1500 v.BF begann der Purpurwurm Glowasil das Emirat Mirham zu tyrannisieren. Karawanen und Plantagen fielen seinem Feueratem und seiner Beherrschungszauberei zum Opfer. Erst der Kaufmannstochter Arika gelang es, Glowasil zu bezwingen – angesichts der Stellung der Frau bei den Tulamiden eine Besonderheit. Der verzweifelte Emir hatte ihr 20 Bogenschützen zur Seite gestellt, mit denen sie Glowasil's Höhle im Regengebirge entdeckte. Vor der Höhle ließ sie ein Loch graben und verbarg sich darin unter Palmenblättern. Als die Drachin erschien, wurden die Bogenschützen von ihrer Zauberei in die Flucht geschlagen oder in den Wahnsinn getrieben. Als sie sich aber satt in ihre Höhle zurückwälzte, stieß Arika ihre Dschadra von unten in ihre Weichteile. Der Purpurwurm platzte förmlich auf und starb unter entsetzlichen Schmerzen. Aber auch die Drachentöterin erlag in ihrer Grube dem giftigen und kochendheißen Blut des Wurms. Arika ist eine der berühmten, anerkannten Drachentöter der aventurischen Geschichte und steht neben Festo von Aldyra, der den Drachen von Festum vergiftete, und Geron dem Einhändigen, der mit dem Schwert Siebenstreich den Wurm von Chababien und den Ewigen Drachen von Phecadien tötete. Glowasil eigroßer Karfunkel, über Jahrhunderte als Fokus starker Magie benutzt und gerühmt, ist vor wenigen Jahren in Warunk aufgetaucht. Er befindet sich nun vermutlich im Hort Rhazzazors.

Als das Reich der Kemi in seiner zweiten Blüte vom Kernland auf der alemitischen Halbinsel teils bis zum Jalob reichte, wurde das Elemitische Großreich Ausgangspunkt für die stetige maritime Erschließung von Aventuriens Süden. Etwa 1400 v.BF sind erstmals tulamidische Seefahrer an den Küsten des Perlenmeers unterwegs: alte Schriftrollen erwähnen 'elemitische Zedrakkenflotten mit den Schätzen aus Mirham'. 1324 v.BF schließlich gelang es dem ersten Diamantenen Sultan Sulman al-Nassori, wieder die Oberhoheit über Elem und seine Emirate im Süden zu erlangen. Gleichzeitig wurde auch die Schifffahrt von den Tulamiden weiter vorangetrieben.

Um 1000 vor Bosparans Fall drangen Zedrakken weiter südwärts vor: Die Seefahrer des Diamantenen Sultanats glaubten, einem tulamidischen Schöpfungsmärchen folgend, an ein Inneres und ein Äußeres Meer. Das Perlenmeer wäre demzufolge von einem Landring umgeben, dessen Westen das Land der Ersten Sonne ist. Möglicherweise beruht diese Vorstellung auf uralten Berichten über das Riesland, die Feuerinseln und vielleicht sogar den legendären Südkontinent Uthuria (siehe auch Karte in GA 100.)

Tatsächlich erreichten um die Jahrtausendwende tulamidische Zedrakkenflotten die Waldinseln Souram und Al'Toum (Altoum). Dort, wo heute Charypso liegt, kam es zur Entdeckung einer Höhle und der, einer dämonischen Riesenschlange huldigenden, Tempelstadt A-Shabija al-Charypdosor sowie zur Gründung eines Tempels zu Al'Taia. Verheerend wirkte sich um 1000 v.BF ein Vulkanausbruch weit draußen im Charyptischen Meer aus. Bei diesem wurde eine der größeren Waldinseln – vielleicht das legendäre Adamantenland – zerstört, und die vier kleinen Inseln Sorak, Kossike, Pekladi und Bilku entstanden. Die durch die Katastrophe ausgelöste Flutwelle soll noch in Mirham und Thalusa zu spüren gewesen sein.

Auch auf dem Festland eroberten die Tulamidenherrscher nach und nach ursprünglich echsische Gebiete, galten die Echsen zu jener Zeit doch als Hüter großer, erstrebenswerter Geheimnisse, was schließlich zur Aufnahme von Eroberungszügen führt. Aufgrund alter Märchen befahl der Diamante Sultan Amr al-Dhubb um 1200 v.BF einen Angriff auf die echsischen Tempelpyramiden von H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth.

Um 1000 v.BF gründeten tulamidische Deserteure aus den Echsenkriegen die Stadt Chorphop, die sie möglicherweise nach Kor benannten. Zur gleichen Zeit ließ sich der kleine Waldmenschentamm der Cuori am Nordask nieder und gründete Cuoris, das spätere Mengbilla. 960 v.BF verging das zweite Kemi-Reich durch Angriffe verfeindeter Waldmenschentämme.

KAMPF UM DEN KESSEL DER WIEDERGEURT

Schriftrollen der alanfanischen Universität zufolge wurde jede der Stufenpyramiden von H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth von einem Magier-Priester der Ssrkhrsechim geleitet, dem zahllose 'Geflügelte' und Marus unterstanden. Einer der Schlangenmenschen wurde bei der Schlacht gegen die Tulamiden mit seinem gesamten Gefolge vernichtet und ein weiterer getötet. Der dritte Priester aber konnte entkommen: Es heißt, dass die Kataphrakten (Panzerreiter), nachdem sie sich durch Heerscharen echsischer Monstrositäten gekämpft hatten, die Hand bereits auf den Kessel der Wiedergeburt gelegt hatten. Aber der Ssrkhrsech konnte selbigen verschwinden lassen und entkam mit seinem Gefolge in eine Nebenwelt (siehe auch das Abenteuer **Inseln im Nebel** im Sammelband **Die Phileasson-Saga**).

Der Kessel der Wiedergeburt ist einer der legendären 'Dreizehn Kessel der Urkräfte', von denen es in H'Rezxem und Raxx'Mal weitere gegeben haben soll. Mehr dazu finden Sie in **SRD 54 ff.**



GERON BESIEGT DIE BESTIE HARODIA

Irgendwann zwischen Mitte und Ende des zweiten vorbosparanischen Jahrtausends fällt auch der Sieg Geron des Einhändigen über die Bestie Harodia. Auf seiner vierten Heldentat (wenn man die Rodung des bosparanischen Waldes nicht mitzählt) drang Geron bis zum Loch Harodról vor. Dort beherrschte ein Ungeheuer die Lande, das in seiner Grässlichkeit jeder Beschreibung spottete. Die zahlreichen Quellen – von den hesindianischen *Annalen des Götteralters* über das *Buch Geron im Rondrarium* bis zu den Sammlungen der Volksmärchen – zeichnen jedoch ein sehr unterschiedliches Bild von diesem Ungetüm. Von sieben riesenhaften Schlangenhälsen wird berichtet, von der Fähigkeit, die Gestalt zu wechseln, von zersetzend giftigem Blut und von abgetrennten Körperteilen, die wieder anwuchsen. Über zwei Fakten sind sich jedoch alle Legen-

den und Märchen einig: Die Bestie hatte eine geradezu dämonische Fähigkeit der Regeneration. Geron konnte diesen Fluch – nach drei vergeblichen Angriffen mit dem legendären Schwert Siebenstreich – erst brechen, als er die Macht aller Götter zur Hilfe rief. Nicht zuletzt wegen dieser Heldentat gilt Geron nicht nur in der Kirche der Rondra als größter Heiliger und Held Aventuriens. Was die Geschichte des Südens betrifft, war Geron aber vor allem der Vorbote eines Eroberervolkes, das den Tulamiden binnen weniger Jahrhunderte die Vorherrschaft abjagen sollte: der Guldnländer.



DIE GÜLDENPLÄNDISCHE BESIEDLUNG

Eines Tages erschien jenseits der Gebirge und Wüsten ein neues Volk – hellhäutig, mit hellen Haaren und Augen, in vielen Belangen dem tausend Jahre alten tulamidischen Kulturkreis unterlegen, militärisch aber beinahe unbesiegbar: die guldnländischen Siedler aus dem Lieblichen Feld. In den Jahren **881 bis 866 v.BF** kam es am oberen Yaquir, am Darpat und bei Anchopal zu Schlachten zwischen den Bosparanern und den Tulamiden. Mirhamer Siedler, denen die Diamantenen Sultane besondere Erfahrung im Kampf gegen 'unmenschliche Kreaturen' zugestanden, wurden in Hundertschaften nach Khunchom verschifft und fochten einen aussichtslosen Kampf. Die erste große Besiedlungswelle Südaventuriens durch die Bosparaner fiel in die Regierungszeit des Belen-Horas (**880–856 v.BF**) und wurde auch durch diesen initiiert. Am Nordask stießen die 'Blasshäute' **876 v.BF** erstmals auf den Waldmenschen-Stamm der Cuori. Die Annektion Chorhops (das in Corapia umbenannt wurde) im Jahr **875 v.BF** und zwei Jahre später die Gründung der Garnison Belenas in Cuoris fielen ebenfalls in diese Zeit. Die zeitgleich das Bosparanische Reich erschütternden Trollkriege im Norden führten allerdings dazu, dass von den Städten wenig mehr als kleine, befestigte Bastionen an feindlicher Urwaldküste zurückblieben. Zumindest Belenas weitete sich in der Folgezeit der Friedenkaiser, also über die nächsten zwei Jahrhunderte, zu einem Handelsposten, später zu einer regelrechten Stadt aus.

Zeitgleich begannen die Bosparaner auch auf dem Seeweg, den Süden zu erobern – oder zumindest zu erforschen. Bereits **874 v.BF** entdeckte der legendäre Admiral Sanin das Mysob-Delta. Das 'Kap der Stürme' aber empfand er als derart lebensfeindlich, dass er den Versuch der Umrundung aufgab und von der Errichtung einer Ansiedlung abriet – ein Entschluss, der angesichts des immer noch mächtigen Echsereiches von H'Rabaal durchaus weise war. Vierzehn Jahre später umsegelte sein Sohn Admiral Sanin II. das gefährliche Kap, scheiterte aber mit der *Horasschwalbe* bei der Südumseglung. Schon drei Jahre später gelangte sein Sohn Admiral Sanin III. **857 v.BF** bei seiner Aventurien-Küstenfahrt durch die Straße von Altoum (heute Straße von Sylla), und als er zwei Jahre später in der Goldenen Bucht von Al'Anfa vor Anker ging, erschien sie ihm "wie der Vorgarten zu Peraines Paradies". Aber auch er bekam es mit tulamidischen Piraten "in drachenflügeligen Schiffen" zu tun – vermutlich die erste Erwähnung einer Plage, die bis heute nicht bezwungen ist. Bis **802 v.BF** leitete Admiral Sanin III. weitere Perlenmeer-Expeditionen, und die Gelehrten und Hesinde-Geweihnten, die ihn begleiteten, erwähnten erstmals die Schamanen der Waldmenschen.

Etwa im Jahre **800 v.BF** wurde von versprengten Korsarinnen arabischer Herkunft an der strategisch wichtigen Straße von Altoum eine Siedlung namens Shila (das heutige Sylla) gegründet – märchenhaft 'belegt' durch die Sage von Shila und Shahane. Die Bewohner

dieses Ortes nannten sich fortan Sabi Shila. Ganz wie das aransische Mutterland vermochte die kleine Hafenstadt lange Zeit geschickt den Gegensatz zwischen Kaisern und Sultanen zum eigenen Nutzen auszuspielen.

In die gleiche Zeit fällt auch die endgültig durch die Tulamiden forcierte Beseitigung der echsischen Bedrohung – auch wenn die Bosparaner von dieser noch gar nichts ahnten. Die Kataphrakten des Emirates Mirham fügten den Echsenkönigen von H'Rabaal in den seit Jahrhunderten andauernden Auseinandersetzungen um **800 v.BF** eine schwere militärische Niederlage zu. In den folgenden 200 Jahren schrumpfte die Echsenmacht auf die Mysobsümpfe zusammen, und die Echsen verschwanden in der politischen Bedeutungslosigkeit. Das Emirat und vor allem der Vorposten Al'Anfa hatten allerdings noch stark unter der Rache der Kaltblüter zu leiden. Die Chroniken berichten von seltsamen Zaubern und Flüchen, die die Siedler schwächten. Erst unter Kaiser Nasul-Horas (**799–741 v.BF**), der als dritter der Friedenskaiser im Lieblichen Feld regierte, wurde die altreichische Südausbreitung wieder vorangetrieben. Die zuvor gegründeten Garnisonen und Städte wurden entsetzt und erneut besiedelt, sogar Zeugnisse von Travia-Missionaren sind aus dieser Zeit überliefert. Zur gleichen Zeit fiel auch das ehemalige Kemireich unter die Herrschaft der Bosparaner.

762 v.BF errichteten Siedler aus Methumis und Neetha in der Bucht von Kap Brabak ein Dorf mit Landesteg, der schnell zu einem richtigen Hafen heranwuchs. Der rasche Bevölkerungsanstieg brachte aber Ernährungsprobleme mit sich, da nur ein zwei Meilen breiter Streifen landeinwärts für die Landwirtschaft geeignet war. **701 v.BF** kam es in Brabak zur ersten großen Hungersnot, der ein Großteil der Bevölkerung zum Opfer fiel.

Den Tulamiden entglitt zusehends die Kontrolle über Südaventurien. Die Wesire Al'Anfas waren außerstande, ihre Söldnerhundertschaften zu unterhalten, die hungerten, plünderten und in alle Winde desertierten. Etwa **650 v.BF** suchte die Erste Seuche (vermutlich Zorgan-Pocken) Al'Anfa heim und drohte ständig, auch auf Mirham überzugreifen.

641 v.BF kam es zur 'Khunchomer Korrespondenz': Der Diamantene Sultan Hasrabal, Begründer der III. Dynastie, griff auf eine Taktik zurück, mit der man bislang bei Tulamiden wie Waldmenschen gut gefahren war. Um die Überlegenheit der tulamidischen Kultur zu beweisen, entsandte er einen Dschinn mit einem mit 634 Perlen besetzten Kupferpokal, elementarem Porzellan und Glas sowie ballenweise Mirhamer Seide. Dieser wurde begleitet von einem Schreiben mit einer Auflistung aller Länder, die er beherrscht – die Hälfte davon waren den Bosparanern unbekannt.

Kaiserin Svelinya-Horas jedoch reagierte typisch guldnländisch: Statt ihrer Geschäftstüchtigkeit erwachte ihr Eroberungsdrang. Sie ließ



DIE MIRHAMER BRAUTWERBUNG

Eine der bekanntesten und ausschweifendsten der Aventurischen Götter- und Heldensagen ist die von der Mirhamer Brautwerbung, die etwa in die Zeit um 700 v.BF datiert wird. Sheyrazada, die Tochter des Emirs, soll so schön und anspruchsvoll gewesen sein, dass sie nur den größten Helden Aventuriens heiraten wollte. Über ein Jahr lang trafen aus allen Himmelsrichtungen Helden ein (die wohl unter den Friedenskaisern wenig zu tun hatten) und lagerten vor dem Palast. Über die Jahrhunderte haben die Barden so ziemlich jede denkwürdige Begegnung hinzugefügt: Prinz Yulag (der spätere Horas) und ein Enkel Leomars und Sohn Leodoras werden erwähnt, dazu Graf Hlúthar (der damals wohl noch gar nicht geboren war) und ein Diethelm vom Berg (soweit reicht nun nicht einmal dieses Geschlecht zurück). Ja, Leomar selbst soll aus dem Wachenden Schlaf erstanden sein. Dutzende Duelle werden gefochten, Scharen von Monstern erlegt und hundert Gelage gefeiert, um der Prinzessin Sheyrazada zu gefallen. Schließlich gar wird der Emir, als er nach tulamidischem Brauch einen Stapellauf über die Leiber lebender Sklaven vorführt, von einem erzürnten Helden erschlagen, und die entfesselten Helden brandschatzen die Stadt. Die stolze Sheyrazada aber entschwindet schließlich mit dem listigen Streuner Phecadio von Punin.



durch eine Reiterkavalkade den erbeuteten, durchlöcherten Schuppenpanzer eines Generals der Kataphrakten überbringen, dazu eine Armbrust, die man soeben von den Hügelfzwerge erworben hatte – und listete ihrerseits auf, welche der beschriebenen Ländern sie zu beherrschen gedachte.

Die Tulamiden waren von dem Übermaß an Unhöflichkeit und Kampflust derart schockiert, dass sie, 1000 Jahre nach ihrer Gründung, die Städte Mirham und Al'Anfa weitestgehend räumten. Die örtliche Sage berichtet, dass das letzte Schatzschiff aus Mirham, eine viermastige Zedrakke, am Ausgang der Bucht von Mirham auf ein Riff lief und sank – mit einer Jahresproduktion an Opalen an Bord. Für die Tulamiden aber bildete dies den Endpunkt der Herrschaft über den aventurischen Süden.

Dass es dem Bosparanischen Reich nicht gelang, in den verlassenen Gebieten die eigene Macht zu begründen, liegt zum großen Teil an den gleichzeitig aufblühenden Eingeborenenreichen der Wudu und den neu erstarkenden Kemi (wobei letztere sogar die Moskitoinseln besiedelten). Beide stützten sich dabei auf die Tulamiden, von denen sie städtische Zivilisation, Handwerk und Ackerbau übernahmen. Die Friedenskaiser folgten weiter ihrer Politik, Gebiete nur zu besie-

FRAN-HORAS UND DIE WUDU

Merkwürdig ist der überlieferte 'Staatsbesuch' des Fran-Horas in Al'Anfa im Jahre 606 v.BF, denn zu diesem Zeitpunkt ist der schwarze Visarberg der Stadt bereits Zentrum des unheimlichen und kaum horasgefälligen Wudu-Kultes. Erstaunlich ist jedoch, dass Fran-Horas kurz darauf im ganzen Alten Reich die Sklaverei für Kriegsgefangene und Verbrecher einführt. Und noch heute rätseln Magiehistoriker, welch verderbtes Wissen der Dämonenkaiser damals aus dem Süden mit nach Hause nahm.



deln, wenn sie durch benachbarte Provinzen gesichert werden konnten. Die verlassenen Garnisonen wurden weiter von tulamidischen Sklavenjägern genutzt, die Hunderte von Waldmenschen ins Reich der Ersten Sonne verschleppten.

Friedenskaiser Thuan-Horas war zwar schon im Jahr zuvor verstorben, doch wurde durch seinen Befehl der Hafen Shila an der Altoum-Straße durch das Bosparanische Reich annektiert und in Sylla umbenannt. Der Bau einer Festung sollte den Ort als Vorposten sowohl gegen rachsüchtige Tulamiden als auch gegen die Eingeborenenreiche der Wudu und der Kemi sichern.

Sein Enkel Fran-Horas errichtete hier etwa 580 v.BF den berühmten Leuchtturm von Sylla, der bis heute als eines der Zwölf Menschenwunder gilt. Der Versuch, von der Kronkolonie Brabak aus eine Straße entlang dem Mysob und quer durch den Regenwald zu bauen, kostete hunderten von Menschen das Leben. Arbeiter und Sklaven wurden vom Fieber, verdorbenen Vorräten und ständigen Wudu-Überfällen dahingerafft. Schließlich versank das Projekt im Schlamm der Regenzeiten. Auch der Plan Fran-Horas', Sylla als Gegenstück Perricum zum Stützpunkt gegen alle feindlichen Mächte am Perlenmeer auszubauen, wurde durch die Dämonenschlacht im fernen Norden und die danach aufkommenden Dunklen Zeiten vereitelt.

DAS REICH DER WUDU (ETWA 640–250 v.BF)

Etwa ab dem 7. Jh. v.BF beherrschten die unheimlichen Wudu zunehmend die Gebiete im Osten des Regengebirges. Vornehmlich waren sie um Al'Anfa und Mirham zu finden, um 450 v.BF zeitweise auf nahezu der gesamten Syllanischen Halbinsel bis Sylla. Speziell auf den Schwarzen Pyramiden am Fuß des Visarberges, die sie nach den Tulamiden besetzt hatten, pflegten sie einen exzessiven Todes- und Opferkult und schlachteten Menschen zu Hunderten. Im Mittelpunkt ihres Glaubens stand der Todestgott Visar. Einer der wichtigsten Glaubenssätze lautete, dass der Gott in jedem Jahr eine bestimmte 'Ernte' von Toten fordere, um seine Heere für den Kampf gegen seine Feinde zu stärken. Wer ihm nun von eigener Hand ein Opfer anböte, bliebe für ein Jahr verschont, wer – mit den richtigen Ritualen – viele Opfer brächte, könne sich den Segen Visars und dadurch praktisch die Unsterblichkeit verdienen. Eine wichtige Rolle spielte neben gewissen Geistern (die die Toten einer Opferzeremonie oder eines Schlachtfeldes davontrugen) und Tschumbies (die als die erwählten Krieger Visars galten) auch – in späterer Zeit – der 'Leichenblase Prophet' Nemeka. Er war es, der den Wudu das volle Verständnis des Gottes gebracht und danach noch viele Jahrhunderte als ihr geistiger Führer gelebt haben soll. Angestachelt von diesen Lehren, durchstreiften die Eingeborenen das Land von den Sümpfen im Süden bis vor die Mauern Elems und verschleppten Opfer für ihre grausigen Zeremonien.

Nicht nur im Wudereich, auch anderswo war Südaventurien mit dem Zusammenbruch sowohl der tulamidischen als auch der bosparanischen Hegemonie erstmals sich selbst überlassen. Größtenteils waren es allein die Reste der Legionen, die die Siedler vor den Gefahren des Hinterlandes schützen konnten, oft aber auch von Schamanen inspirierte Götzendienen, die die Macht übernahmen. Andererseits konnten auch die bis dahin hart bedrängten Waldmenschen-Stämme verlorenes Land zurückerobern. Auch die letzten Echsen waren zunächst einmal vor den Tulamiden sicher.

Immerhin wurden im Jahre 602 v.BF Brabak die Stadtrechte verliehen. Überdies wurde eine bosparanische Kronkolonie errichtet, der ein jährlicher Beitrag zur Stationierung und Erhaltung zweier Einheiten der kaiserlichen Flotte als Abgaben auferlegt wurden. Der geplante Bau der Mysobstraße aber scheiterte. Im Jahr 548 v.BF kam es bei Aufständen zum 'Syllanischen Turmsturz', bei dem die bosparanischen Beamten und Offiziere vom Leuchtturm geworfen wurden und sich die tulamidische Offizierin Ismaban zur Harani von Sylla und 'Säbelkönigin' ernannte. Eine im Folgejahr von Orluk-Horas,



dem ersten Kaiser der Dunklen Zeiten, ausgesandte Legion der Kronkolonie Brabak sollte den Aufstand beenden. Sie desertierte jedoch nach einem von den ebenfalls rebellierenden Kemi unter Königin Rhonda I. geführten Angriff schon auf dem Marsch und besiegelte damit sowohl die Unabhängigkeit Syllas als auch des Kemireiches. Die Nachfahren der Legion bildeten noch 100 Jahre später Brigantendörfer und Piratenflotten. In Nabuleth versteigerten die verbliebenen tulamidischen Truppen zwei Generationen lang den Titel eines Königs.

Die Dunklen Zeiten stürzten das Bosparanische Reich weiter in die Katastrophe. Unter Olrük II. blühten sogar Toteskulte im Lieblichen Feld auf – der Prophet Nemekath, der beinahe die Macht dort übernahm, gilt heute in Al'Anfa als Boron-Heiliger.

Geweihte aller Kirchen beschlossen zu jener Zeit, das Schwert *Siebenstreich* in seiner Gestalt zu zerstören, da es in diesen Zeiten keinen würdigen Helden mehr gäbe, der es hätte führen können. Die letzten Helden erstürmten 513 v.BF H'Rabaal: Sieben geweihte Magier der Hesinde unter Führung Basilius des Großen (später heilig gesprochen) schmolzen das Schwert im Purpurfeuer des uralten Echsen-tempels. In der Folge wurde die echsische Hauptstadt von Tulamiden besiedelt.

ΠΕΜΕΚΑΤΗ

Nemekath (532–479 v.BF) folgte einer Vision, die vor *„dem Teiler der Wahrheit“* warnte, der *„zweimal über die Wasser getragen werden wird“*. Als die Dunklen Zeiten anbrachen, begann er mit der Verkündung seiner Offenbarungen über den 'Allgegenwärtigen Raben'. Begünstigt durch die Schwächung des Zwölfgötterglaubens liefen ihm viele Anhänger zu, die sich von ihm die Befreiung aus Not und Dunkelheit erhofften. Denn sein Toteskult predigte den erlösenden Tod als Mittel zum Seelenheil. Die Flucht in den Dunst der Rauschkrautorgien löste bei vielen den fanatischen Glauben an den Propheten Nemekath aus. Derart angestachelt kam es 502 v.BF zu einem Massenselbstmord vor dem Boron-Tempel zu Kuslik, bei dem über 400 Jünger des Rabensohnes in den Freitod gingen. In Bosparan rief Nemekath 500 v.BF Boron zum Höchsten aller Götter aus, erstmals sah man Abbildungen des goldgekrönten Raben. Nemekath wurde daraufhin gefangen genommen und 495 v.BF auf die Zyklopinenseln verbannt. Die Stadt Palakar wurde Zentrum des nemekathäischen Glaubens. Angeblich soll er sie dennoch nach einer Traumvision verlassen haben, um in den Südosten zu gehen. 479 v.BF starb Nemekath in Palakar, 385 v.BF fiel die Stadt einem Vulkanausbruch zum Opfer. Daraufhin zogen die Überlebenden Nemekathäer unter ihrem Oberpriester Nihman zurück aufs Festland nach Mengbilla, von wo aus sie den Boron-Kult viele hundert Jahre später weiter nach Al'Anfa brachten.

Erst Yarum-Horas reagierte mit dem ersten Teil der *Lex Imperia* (476 v.BF) auf die Zustände im Süden durch eine Neuordnung der südlichen Provinzen des Bosparanischen Reiches. Belenas (Mengbilla) und Corapia (Chorhop) unterstellte er seinem Horasiat (sie wurden Kaiserliches Kronland). Brabak – aufgrund seiner Lage natürlicher Mittelpunkt des Südens – wurde zur Hauptstadt eines lehenspflichtigen Herzogtums erhoben.

Der Name dieser dünnstbesiedelten Provinz zwischen Südask und Altoum wurde mehrfach von Brabakien in Mysobien geändert – und umgekehrt. Die horrenden Steuern lieferte man größtenteils in Form von Naturalien ab: Kaiser Yarum, der sich durch extrem abstoßenden Körpergeruch ausgezeichnet haben soll (noch heute ist die Pflanze Yarumsstab nach ihm benannt), liebte die Duftstoffe des Südens. Aber

auch Sklaven und Rauschgifte fanden reißenden Absatz. Insbesondere der Besitz exotischer Leibdiener kam in Mode, was im Süden zu einem Aufleben der Jagd auf Waldmenschen und Utulus führte.

DAS GROßSULTANAT ELEM (267–106 v.BF)

Typisch für die wechselvolle Geschichte Südaventuriens sind Aufstieg und Fall des Großsultanates Elem. Auch im Land der Ersten Sonne herrschten die Dunklen Zeiten: Nach dem unnatürlich späten Tod Sultan Sheranbils V. im Jahre 415 v.BF zerfleischten sich die tulamidischen Sultanate gegenseitig. In der Hauptstadt Khunchom wechselten Diamantene Sultane und Thronräuber, während das reiche Elem zunehmend tat, wie ihm beliebt.

Schon 405 v.BF vertrieben seine Söldner – vor allem Marus, angeblich sogar drei Leviatanim – die Bewohner des Shadif (die in einem berühmten Exodus Al'Mada begründeten). Mit der Gründung Hôt-Elems (tulamidisch: Groß-Elem, das spätere Hôt-Alem; 341 v.BF) am Tirop durch Prinz Ukhraban gelang wieder die Etablierung einer weiteren größeren Stadt im Süden. Die hungernden Siedler kamen aus Brabak, das Geld jedoch aus Elem – wohl nicht zuletzt mit dem Ziel, die Kemi versklaven zu können.

Binnen weniger Jahre kam es zum Zusammenstoß mit den Horden der Wudu. Hôt-Elem hätte eigentlich fallen müssen, wäre nicht der Widerstand der örtlichen Sonnenpriester, einem Entsatzheer aus Brabak und einem Bündnis mit den gleichfalls bedrohten Stämmen der Syllanischen Halbinsel (namentlich den Kemi und den Napewanha) gewesen. In der großen Schlacht 336 v.BF, an der sogar ein Greifenreiter aus Bosparan beteiligt gewesen sein soll, wurde die Macht der Wudu zum ersten Mal schwer angeschlagen. Daraufhin wurden die Länder südlich des Hanfla vom Reich des Todes zugunsten des Nordens fast aufgegeben.

Zunehmend stützten die Elemiten ihre Macht auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd, irgendwo im westlichen Perlenmeer. Etwa 250 v.BF standen Krakonier, Ziliten und andere amphibische Wesen vor dem ehemaligen Emirat Mirham, das inzwischen von Wudu bewohnt wurde.

Nach dem vernichtenden Sieg über die Hauptmacht der Wudu und somit der Zerschlagung ihres Reiches war Elem unbestrittene Vormacht am südlichen Perlenmeer. Gestützt auf die Provinzen von Elem, Mirham (inklusive der Stadt Al'Anfa) und Thalusa konnten die Großsultane sogar bis an das Meer der Sieben Winde vordringen. Dort vernichtete Großsultan Ghulshev von Elem etwa 200 v.BF in der Dreivölkerschlacht die bosparanischen Entsatztruppen.





Anschließend eroberte er das bis dato faktisch unabhängige Belenas, das unter dem neuen Namen Mengbilla in das weit gespannte Reich eingefügt wurde. Neue Siedler strömten ins Szintotal, und 187 v.BF riefen sie das Großemirat Mengbilla aus, in welchem, wie in Elem selbst, vielen Göttern und jenseitigen Wesenheiten gehuldet wurde. Auch die Besiedlung der Süd-Elementischen Halbinsel durch das Großsultanat Elem fällt in diese Zeit.

Ab 180 v.BF umfasste das Elementische Großreich auch Sylla und die vorderen Waldinseln – das letzte Erblühen alttulamidischer Macht. In der Hauptstadt Elem herrschten indessen Zustände, die selbst in der an Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung reichen Historie Süd-aventuriens nicht ihresgleichen finden.

DAS MÄRCHEN VON DEN GRASSAMEN

Die Schamanen der Wudu hatten das ehemalige Emirat Mirham einem Märchen zufolge mit einem riesigen Dornenwall umgeben. Nachdem die monströsen Söldner daran gescheitert waren, ließ der Großsultan – dem Rat einer kleinen Reisbäuerin folgend – aus Seidenpapier Drachen bauen und damit Grassamen aussäen. Nach der Regenzeit verdorrte das Gras, und als man es in Brand setzte, verbrannte auch der Dornwall. Die elementischen Kataphrakten stürmten, fast unverwundbar, durch die letzten Flammen und machten alle Wudu nieder, die das Feuer überlebt hatten. Bis heute gilt das Märchen von den Grassamen als Inbegriff tulamidischer Tugenden wie Geduld, Klugheit und Gnadenlosigkeit.



DIE DREIVÖLKERSCHLACHT

Während sich die legendären mittelländischen Schlachten durch Heldentum auszeichnen und die der Tulamiden durch die blutige Vernichtung einer Seite, ist mit den meisten Schlachten Süd-aventuriens eine Sage von List und Tücke verbunden:

Etwa 200 v.BF entsandte das Großsultanat Elem ein Heer unter Großsultan Ghulshev westwärts Richtung Mengbilla. Kataphrakten und Kriegselefanten kämpften hier Seite an Seite mit Krakoniern und Ziliten aus dem Unterwasserreich Wajahd.

Kaiser Usim-Horas II. sah die Südprovinz Chababien gefährdet und setzte eine Legion in Marsch. Mengbilla, das um seine faktische Unabhängigkeit fürchtete, versuchte, präventiv die Arralcor-Höhen zu besetzen. So kam es zur Dreivölkerschlacht. Alle drei Parteien zögerten, im Bewusstsein, dass die erste Bewegung einen Gegenangriff beider Gegner provozieren würde. Da sandte Großsultan Ghulshev quer über das Schlachtfeld einen berittenen Boten zum Befehlshaber Mengbillas. Usim-Horas' General war klar, was ihm drohte, falls sich die beiden Kontrahenten auch nur kurzfristig verständigen sollten, und gab seiner Reiterei den Angriffsbefehl. Nichts anderes hatte Großsultan Ghulshev beabsichtigt. Elem und Mengbilla schickten den Kaiserlichen ihre Einheiten entgegen und zerschlugen deren Angriff. Als Mengbillas Truppen bis zum kaiserlichen Feldlager vordrangen, hielt Großsultan Ghulshev seine Truppen zurück und warf sie in die Flanke des kurzfristigen Verbündeten. Mengbillas Befehlshaber und Usim-Horas' General kapitulierten noch auf dem Schlachtfeld.

Im Süd-Elementischen Tiefland fand erstmals die 'Dreifache Krönung des Großsultans' statt. Ghulshevs Macht reichte von Thalusa bis Mengbilla, von der Khôm-Wüste bis nach Hôt-Alem. Einzig Corapia widerstand und blieb die ganze Zeit treu bosparanisch.

DIE KURZE ÄRA DES ALTEN REICHS (162 v.BF BIS ZUM FALL BOSPARANS)

Im Jahr 162 v.BF endeten mit der Thronbesteigung Brigon-Horas' die Dunklen Zeiten des Alten Reiches. Unter den Kusliker Kaisern sollte auch seine Macht wieder aufblühen. Die Rückeroberung des Südens fand ihren ersten großen Erfolg in der erneuten Inbesitznahme Syllas im Jahr 115 v.BF. Die eigentliche Zerschlagung des Großsultanats Elem jedoch erfolgte durch höhere Mächte: 106 v.BF setzten anscheinend die Götter dem dämonischen Treiben selbst ein Ende – ein glühender Himmelstern stürzte in die Bucht von Selem. Durch die entstehende Flutwelle brach etwa dort, wo der Arrati in einer Lagune ins Meer mündete, eine natürliche Landbrücke. Das Meer drängte in das dahinter liegende Tiefland ein und verwüstete auch das Umland von Elem. Die Hauptstadt selbst versank zu großen Teilen in den Fluten.

Die Flutwelle erreichte in ihrer Wucht auch Mirham. Elems und Mirhams Zedrakken und Talukken – ob nun auf See oder im Hafen – waren zerstört (in Mirham soll eine dreimastige Zedrakke bis zum Bazar geschwemmt worden sein), und auch die Schiffe in den etwas geschützteren Häfen Syllas, Al'Anfas und Nabuleths wurden ramponiert. Die tulamidische Seemacht war gebrochen, die elementische Hochkultur zerstört. Mirham wurde in den folgenden Jahrhunderten Schlupfwinkel für tulamidische Räuber und Waldmenschen. Brabak konnte in den kommenden Jahren dagegen seinen Einfluss auf Hôt-Alem mehren.

Brigons Nachfolger Silem sollte das Alte Reich nun zur Herrschaft über nie zuvor besessene Gebiete führen. Etwa um 100 v.BF ließ er die berühmte Straße von Grangor nach Dról bauen, die die Rückeroberung Mengbillas ermöglichte. Nach dem Fall Elems hatte die Stadt, in der die gleichen echsischen und dämonischen Wesenheiten verehrt wurden, den kaiserlichen Truppen nicht mehr viel entgegenzusetzen. Einer Mengbillaner Sage zufolge erließ er als Reaktion auf die dortigen Zustände, wo sich die Religionen der Güldenländer, Tulamiden, Achaz und Waldmenschen vermengt hatten und zahlreiche Götzenkulte entstanden waren, das Zwölfgötteredikt (auch Silem-Horas-Edikt genannt), das alle Kulte außer dem der Zwölfgötter verbot. Auf dem Weg nach Elem ließ Silem-Horas 89 v.BF Al'Anfa besetzen und den Piratenhafen Nabuleth einäschern. Mirham, von der Flutwelle verwüstet, wurde ignoriert. Im gleichen Jahr wurden dann Elem und Thalusa durch die kaiserliche Flotte besetzt.

Mit Kaiserin Obra-Horas wurden die Süderoberungen konsequent weitergeführt. Etwa um 70 v.BF besetzten sie wieder das Kemereich, das von den Nachbarstämmen bis zu diesem Zeitpunkt fast ausgerottet worden war. Ab 67 v.BF ordnete Obra die Ansiedlung liebheldischer Siedler in Al'Anfa an, wobei merkwürdigerweise der Name 'Alphana' (die damalige Bezeichnung für Ilmenblatt) verwendet wurde. Im Jahre 17 v.BF erneuerte Obras Enkelin Hela-Horas diesen Befehl, um so bald als möglich die frühere Siedlungsgeschichte auszulöschen.

Im Jahr 15 v.BF reiste die oberste Peraine-Geweihte, die Dienerin des Lebens Hylaria Phraisop, eigens mit dem Honinger Tiegel an, um in Brabak und Al'Anfa die heilige Aussaat vorzunehmen. Bis heute liegt nahe der Stadtmauern ein großes Feld, auf dem – völlig untypisch für das Klima – phecadischer Weizen wächst.

Ihr Hass auf die Tulamiden, die 'Mörder' ihres Vaters, war so groß, dass Hela-Horas nach dem Fall des Diamantenen Sultanats zwei Jahre lang grausam alles Tulamidische unterdrückte, verfolgte oder versklavte. Ebenso wurden unter Hela gezielt heute legendäre tulamidische Kulturgüter zerstört, darunter wohl die meisten der berühmten Seidenspinnereien. Angeblich gingen auch Errungenschaften wie die Samthauch-Orchidee-Plantagen oder die Verfahren zur Bestimmung des Längengrades in diesen Zeiten verloren. Mit ihren von Rache beseelten Tulamidenverfolgungen machte sich Hela-Horas im Süden mehr als unbeliebt. Längst waren die Güldenländer, Waldmenschen und Tulamiden zu einem Mischvolk geworden. Als



sich die Garether erhoben, rief die Schöne Kaiserin ihre Legionen aus den Tulamidenlanden über den Seeweg zur Hilfe. Der Schlüssel zu einem raschen Gelingen eines solch gewagten Unternehmens lag aber in der Hand von Hadrokles Paligan in Sylla, dem kaiserlichen Befehlshaber aller Land- und vor allem Seetruppen zwischen Mengbilla und Selem. Kurz entschlossen sperrte er die Straße von Sylla,

womit wesentliche Teile der bosparanischen Truppen am Eingreifen in die Zweite Dämonenschlacht bei Brig-Lo gehindert wurden. Nach dem Sieg der Garether und der Götter über die 'Schöne Kaiserin' und ihre Dämonenscharen riefen die Garether das 'Neue Reich' aus und brannten die altreichische Hauptstadt nieder. Das Bosparanische Reich fiel.

DAS VIZEKÖNIGREICH MERIDIANA (0-948 BF)

Der Wechsel vom Alten zum Neuen Reich war für den Süden wenig mehr als eine Formsache. Kaiser Raul setzte im Jahr 1 nach Bosparans Fall Hadrokles Paligan für dessen Verdienste als Vizekönig der Provinz Meridiana ('die Südliche' bzw. 'die Mittägliche') in der Hauptstadt Sylla ein, die die wichtigsten Siedlerstädte zusammenfasste: In Brabak und Alphana wurden vizekönigliche Grafen eingesetzt, in Khefu hatte sich der Gouverneur zum Fürst ernannt, aber seine Stadt sowie Hôt-Alem Gareth und damit Sylla unterstellt. Zuerst war die Provinz wenig mehr als eine Art 'Inselreich'. Zwischen den isolierten Städten bestanden praktisch nur Seeverbindungen. Ein Jahr später ordnete man die Meridiana noch einmal neu in die drei Grafschaften Altoum (Hauptstadt Sylla), Aurelia (Hauptstadt Alphana) und Mysobien (Hauptstadt Brabak) sowie das Fürstentum Trahelien, das das Kemireich und Hôt-Alem umfasste. Bis 11 BF annektierte Kaiser Raul Mengbilla und Corapia (Chorhop), die mit dem übrigen Yaquirien bosparanisch geblieben waren. Bei ihrer Gründung im Jahre 56 wurden Mengbilla als Grafschaft Nord-Askanien und Corapia als Grafschaft Süd-Askanien Teile der Markgrafschaft Drôl.

Mit der Annektion der ehemals yaquirischen Zyklopeninseln durch das Neue Reich wanderten zunehmend Zyklopäer in den Süden aus. Sie ließen sich bevorzugt in Brabak nieder, was in den kommenden Jahrhunderten auch zyklöpäische Einflüsse, etwa bei der Namensgebung, zur Folge hatte.

Das gerade erst erblühende Alphana war dagegen 20 BF vom Ausbruch der Zweiten Seuche betroffen gewesen und wäre beinahe vernichtet worden. Erst allmählich, etwa seit der Thronbesteigung Kaiser Nardes' im Jahre 100, siedelten vor allem auf der Halbinsel von Al'Anfa immer mehr Bauern und Holzfäller. Ihre Erfahrungen mit dem Pionierleben leisteten später auch bei der Besiedlung Maraskans wertvolle Hilfe.

Im Jahre 140 war die Bedeutung des Festlandes so gestiegen, dass Kaiser Sighelm den Sitz des Vizekönigs von Meridiana aus der nur als Hafen nutzbaren Stadt Sylla in das aufstrebende Alphana verlegte. Dieses war zur Ausbeutung des Binnenlandes weit besser gelegen und erhielt zu diesem Anlass seinen alten Namen Al'Anfa zurück.

Das bosparanische Erbe der Sklaverei, 185 BF mit Kaiser Gerbalds Verbot "jeglichen Haltens von und Handels mit Menschen als Sklaven" abgeschafft, wurde schon von seinem Nachfolger Menzel ab 230 BF für die Tulamiden (was auch Al'Anfa, Sylla und Hôt-Alem mit einschloss) wieder zugelassen. Grund dafür waren nicht zuletzt die tulamidischen Räuber, die sich in Mirham angesiedelt hatten. Im gleichen Jahr noch zerstörten die kaiserlichen Conquistadoren die Stadt und versklavten die Räuber.

DIE PRIESTERKÄISER (335-465 BF)

Als 335 BF Rude II., der Thronfolger des Neuen Reiches, ermordet wurde, nutzten der Priesterrat der Praios-Kirche unter dem Greifenfurter Illuminatus Aldec Praiofold II. dieses plötzliche Erlöschen der Familienlinie der Klugen Kaiser zur Machtergreifung in Gareth. Wie das ganze Reich wurden auch die Provinzen im Süden alsbald unter die Kontrolle der Praios-Priesterschaft gezwungen. Der Priesterrat degradierte die Paligans bereits im Jahre 333 zu einfachen Grafen, und die Priesterkaiser richteten Meridiana – wie fast im ganzen Reich – als Gouvernement ein.

Brabak, Hôt-Alem und Khefu wurden 336 BF aus der Provinz Meri-

diana herausgelöst und zum Gouvernement Brabakien zusammengefasst. Aldec nutzte damit die Unzufriedenheit der Brabaker über die 'Degradierung' des einstigen Herzogtums unter den Klugen Kaisern zum eigenen Machterhalt. Der Wähler der Ordnung fühlte sich zudem bemüßigt, der Tradition der großen Abwehrschlacht gegen die Wudu zu folgen, und unterwarf die Kemi der Inquisition.

In Al'Anfa wurde 360 BF sogleich mit dem Bau einer priesterkaiserlichen Zwingfeste begonnen, die 395 fertig gestellt war. Zur Zeit des ersten Schismas der Praios-Kirche fand sogar Priesterkaiser Gurvan in den Jahren 421-440 in der Schwarzen Perle Zuflucht. Schon damals waren die Tempel von Al'Anfa von einer Atmosphäre Aventurien umspannender Intrigen erfüllt, die die reisende Phex-Geweihte Maffia Vellia zu ihrem Werk *Wahn der Verfolgung* inspirierte. In diesem enttarnte und beschrieb sie einige der wichtigsten Geheimorganisationen der Stadt.

Noch schlimmer ging es in Mengbilla zu: Unter der Erleuchteten Hildemara von Wehrheim bildete sich ab 360 BF eine Schreckensherrschaft der Praios-Kirche heraus. Bis 420 wurden die meisten Kulte außer dem des Sonnengottes aus der Stadt oder in den Untergrund gedrängt. Auch die mengbillanische Zuflucht Al'Bor wurde in diesem Jahr gegründet.

Doch der Widerstand gegen die Praios-Priester mehrte sich schließlich auch im Süden. Ab dem Jahr 450 sandten tulamidische Boron-Geweihte aus Mengbilla Missionare zu entfernten Stammesbrüdern im Szintotal. Vierzehn Jahre später (464) kam es zur Eroberung Mengbillas' durch boronbekehrte Beni Szintauti. Die Ausrufung des Sultanats unter Großemir Kermal ibn Aldar erfolgte im Zuge des Siegs über die Praios-Herrschaft. Damit war die Stadt die zweite, die (nach Rashdul) das Joch der Priesterkaiser von sich abschütteln konnte.

DAS SCHICKSAL EINER GÜLDENLANDEXPEDITION

In jene Zeit fällt auch die vermutlich größte Expedition aus dem Guldland seit der ersten Besiedlung. Im Jahr 433 tauchten in der Goldenen Bucht drei große Segelschiffe auf. Der Kontakt zwischen den beinahe 500 guldnländischen Forschern und Matrosen und der fanatischen Inquisition verlief denkbar schlecht. Die führenden Gesandten hatten Priesterkaiser Gurvan kaum ihre Aufwartung gemacht, als es zu hitzigsten Religionsstreitigkeiten kam. Binnen zweier Tage standen die Segelschiffe in Flammen, im Hafen lagen und trieben die Leichen hunderter Tempelwachen und Guldnländer, und die Gesandten lagen in Ketten. Da sie sich weigerten, ihrem 'Götzen', dem Thearchen, abzuschwören, wurden sie alle dem Scheiterhaufen überantwortet. Die Protokolle der Verhöre, ohnehin ohne jede hesindianische Offenheit geführt, landeten ebenfalls im Feuer. So wurde die wahrscheinlich beste Gelegenheit, authentische Berichte über den sagenhaften Nachbarkontinent zu erlangen, vereitelt. Die seit der ersten Besiedlung vermutlich größte Expedition aus dem Guldland wurde vernichtet.



Nur ein Jahr später, 465, führte der 'plötzlich aufgetauchte' Rohal der Weise in Gareth einen Volksaufstand an und vertrieb den letzten Priesterkaiser Gurvan Praiobur II. Dieser wurde ins Exil nach Jilaskan geschickt, wo er noch 45 Jahre als 'Kaiser des Neuen Reiches' einem kleinen Haufen Getreuer befahl und sich einen Kleinkrieg mit dem kaiserlichen Grafen der Insel lieferte. Doch die aventurienweite Regentschaft der Praios-Kirche war durch die Thronbesteigung Rohals gebrochen.

ΚΑΡΤ'Π ΒΡΑΒΑΚΚΙΑΝΟ

Rings um die Syllanische Halbinsel trieb seit Ende des 4. Jh. der legendäre Kapitän Brabacciano sein Unwesen. Über 70 Jahre lang schrieb man ihm – auch unter den Namen Schwarzbart und Einauge – fast jeden Piratenüberfall zu. Er verfügte zwischen Selem, Sylla und Brabak über ein weit verzweigtes Informantennetz und – wenn man dem Seemannsgarn trauen darf – über ein Dutzend Schatzhöhlen. Wenn man nur einem Bruchteil der kursierenden Karten glaubt, muss er auf fast jeder Waldinsel einen Schatz vergraben haben. Erst nach Jahrzehnten gelang es zwei priesterkaiserlichen Kriegsgaleeren, Brabaccianos Kogge vor der Jalobmündung (andere Quellen nennen vor Chorhop) zum Kampf zu stellen. Der Pirat, dessen Taten seit jeher Zeichen seines fortschreitenden Wahns trugen, entfesselte am 28. Peraine 449 einen Kampf, in dem schließlich alle drei Schiffe im Mengbiller Feuer explodierten und er selbst darin ums Leben kam.

AL'ANFA UND DIE THORWALER I

Zwischen 400 und 500 BF wurde Al'Anfa, das ununterbrochen die Sklaverei beibehielt, zweimal von Thorwalern angegriffen, das Umland Dutzende Male geplündert. Aus jener Zeit stammt ein Gesetz, das vorschreibt, jedem gefangenen Thorwaler die 'gute Hand' abzuschlagen – basierend auf dem Aberglauben, Thorwaler kämpften nur mit zweihändigen, so genannten Barbarenstreitäxten.

Während der Rohalszeit begann sich Al'Anfas zukünftige Vorherrschaft abzuzeichnen. 502 BF fand eine Expedition im Regenwald etliche Zeugnisse uralter Hochkulturen. Der bei dieser Expedition gefundene Löwenhelm wird noch heute vom Schwert der Schwerter getragen. Diese Ergebnisse inspirierten Rohal, seine berühmte Gesandtschaft unter der Führung Niobaras zu dem allwissenden Drachen Fuldigor ins Eherne Schwert zu schicken.

Thamos Nostriacus schrieb im Exil die *Alanfanischen Prophezeiungen*, die seit der Rückkehr Borbarads als die bedeutendsten Vorhersagungen der Geschichte gelten.

Als Rohals Verhüllung bekannt wurde und die berüchtigten Magierkriege auch im Süden ausbrachen, sah die Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Jahre 594 die Gelegenheit, Al'Anfa die Macht über Südaventurien wieder zu entreißen. Nach verschiedenen Angriffen durch Geister und Dämonen setzte der Vizekönig in Al'Anfa ein Söldnerheer in Marsch, und auch der Gouverneur von Brabak entsandte seine Truppen. Doch der Brabaker Akademieleiter rief Isyahadin, den Nebel der Niederhöhlen, und sandte ihn den Al'Anfanern entgegen. Die entfesselte dämonische Entität trieb nacheinander beide Heere in den Wahnsinn. Die wenigen Überlebenden waren voller Irrsinn, so dass man sie nach Selem schaffte. Dort erbarmte sich ihrer 20 Jahre später die Heilige Noiona von Selem und stiftete den nach ihr benannten Orden.

DIE ROHALSZEIT (465–589 BF)

Die Nachricht vom Sturz der Priesterkaiser wurde im Süden überall erleichtert, aber mit unterschiedlichen Reaktionen aufgenommen: In Sylla setzte man die Praios-Geweihten in eine Thalukke und befahl ihnen, ebenfalls Jilaskan anzusteuern. In Khefu erschlugen die tobenden Kemi den Großinquisitor mitsamt Gefolge, während im traditionell praiosgläubigen Hôt-Alem Ruhe herrschte.

In den folgenden Jahren (bis etwa 473 BF) wurden die merkwürdigsten Regierungen ausgerufen: Grafen und selbsternannte Potentaten schlangen sich in den Städten auf. In Khefu herrschte der beliebte Magier Zenubal, während sich der Großwesir von Mengbilla bereits ein Jahr nach Rohals Machtergreifung freiwillig als Statthalter dem Neuen Reich unterstellte. Rohal der Weise gliederte im gleichen Zug Corapia und Mengbilla aus der Dröler Mark aus.

In Al'Anfa herrschte einige Jahre zweifelhafte Ruhe – zumindest kam es zu keinen Exzessen und Aufständen wie in den anderen Städten. Ab 473 BF regierten in der Stadt mehrere selbsternannte Markgrafen (nur teilweise aus dem Hause Paligan), die versuchten, den ganzen Süden unter ihre Macht zu zwingen. Tatsächlich aber ging ihr Einflussbereich kaum über das Umland Al'Anfas hinaus. Schließlich entschied Rohal der Weise im Jahre 489, die alleine kaum überlebensfähigen Stadtstaaten und Kleinstprovinzen wieder zu einem Vizekönigreich Meridia unter alanfanischer Krone zusammenzufassen. Er bestätigte den Wunsch der Al'Anfaner nach einem Vizekönig aus ihren eigenen Reihen und ließ aus der Bürgerschaft Themodates von Shoy'Rina zum neuen Vizekönig von Meridia wählen. Diese Würde blieb, sehr zur Zufriedenheit Al'Anfas, der Paligans und zum Unwillen der übrigen Städte, für viele Jahrhunderte in der Familie. Auch das bis dahin mehr oder weniger unabhängige Sylla wurde dem Vizekönigreich angegliedert.

499 BF gründeten syllanische Siedler auf Altoum Charypso, das rasch wuchs und durch Sklavenhandel an Macht gewann.

DER AUFSTIEG AL'ANFAS

Auch die Almadaner Kaiser beließen die Vizekönige von Shoy'Rina im Amt und statteten sie sogar mit weiteren Privilegien aus. So wurde die vizekönigliche Zwingburg auf dem Silberberg bald zum Inbegriff alanfanischer Herrschaft über den Süden. Der Sklavenhandel wurde zur Nationalwirtschaft, die ersten der Grandenfamilien gelangten zu Macht und Ansehen. Während sich Mirham und Al'Anfa ausdehnten, wurden einige Waldmenschen-Stämme ausgerottet und die Anoiha immer weiter in die Berge abgedrängt. Derweil äscherte der Große Brand von Brabak die Stadt 602 BF beinahe völlig ein, vernichtete das königliche Archiv und machte die Stadt auf Jahrhunderte zum wehrlosen Vasallen Al'Anfas. Nach dem Ende des Gouvernements Brabakien wurde auch Hôt-Alem zum Spielball südlicher Mächte. Al'Anfa aber versuchte im wiederholten Wettstreit mit Sylla, die Kontrolle zu erlangen.

Auf Souram legte Al'Anfa große Plantagen an und versklavte die tulamidischen Altsiedler.

632 BF gründete Admiral Corrad von Hardenstein im Namen Eslams I. an der Mündung des Osdask (Arrati) einen Hafen: Port Corrad. Dass die alte Silem-Horas-Straße von Dröl aus um 650 BF Richtung Port Corrad verlängert und die Siedlung mit dem Handelshaus Rhudainer wichtiger Handelshafen wurde, gilt heute dennoch als schwerer Fehler des Kaisers. Denn letztlich führte dies zum Abfall Mengbillas und Corapias, die sich zu Recht vernachlässigt fühlten.

640 begann das stolze Al'Anfa damit, über der Hafeneinfahrt den Koloss von Al'Anfa zu errichten, die größte Bronzestatue aller Zeiten.



AL'ANFA UND DIE THORWALER II

Ein vizeköniglicher Erlass aus der Zeit um 650 verlangte angesichts der immer gefährlicheren Thorwalpiraten von allen Kaufahrern, unter dem Schutz Meridianas im Konvoi zu fahren und dafür hohe Zölle an den Vizekönig zu zahlen. Durch das Siegel Kaiser Tolaks wurde dieser Konvoi-Erlass zum Reichsrecht und ist heute noch ein Grund für die Herrschaftsansprüche Al'Anfas.

Ab dem Jahre 655 begannen die malträtierten Waldmenschentämme sich zu wehren. Der Schamane Manaq (tulamidisch Manach: Der Alte, bosparanisiert: Manakus), dem auch die Entdeckung des Jaguartempels von Gulagal zugeschrieben wird, einte in den kommenden Jahren sämtliche Stämme von den Chirakahs im Norden bis zu den Haipus auf Altoum. In Al'Anfa lösten seine Verheißungen eines friedlichen Lebens einen gigantischen Aufstand aus. Über 60.000 Sklaven lebten zu diesem Zeitpunkt im Gebiet der Stadt, und plötzlich hatte jeder ein Hackmesser und eine Fackel zur Hand. Binnen eines Jahres wurde ein Drittel aller Plantagen und Minen zerstört. Drei vizekönigliche Heere – 3.000 Gardisten, Söldner und Aufseher – wurden auf freiem Feld mit Wildfeuer, Nachtangriffen, Giftmorden und schierer Menschenmasse niedergemacht.

Erst Walkir Zornbrecht, einem friedlosen Thorwaler, gelang es 660 BF, zwischen Fasar und Hylailos ein Heer von 2.000 Söldnern aufzustellen: die Alanfanische Fremdenlegion. Durch gezielte Manipulation des Aberglaubens der Sklaven provozierte er das übermütig gewordene Sklavenheer dazu, sich am Berg Visra in offener Feldschlacht zu stellen. Gegen die eisenstarreren Totschläger konnte auch die sechsfache Übermacht der barfüßig auf Obsidianfelsen kämpfenden Sklaven nichts ausrichten. Mit eigens angefertigten almanischen Boronssicheln, Schnittern und Sklaventoden mähten sich die Söldner durch die verzweifelten Verteidiger. Hunderte stürzten sich in der ausweglosen Situation in den Vulkanschlott, die anderen wurden umzingelt und festgesetzt.

Da man hart durchgreifen wollte, Al'Anfa aber auch nicht all seiner Sklaven berauben konnte, wurde beschlossen, die Hälfte aller Sklaven – aufständisch oder nicht – zu töten. Walkir Zornbrecht war es schließlich beschieden, diesem Gemetzel die Krone der Grausamkeit aufzusetzen. Um die Hinzurichtenden zu bestimmen, ließ er dreißigtausend Sklaven paarweise gegeneinander würfeln. Ein einziger Wurf auf einer Söldnertrommel bestimmte, wer zurück auf die Plantagen musste und wer zu Richtblock, Galgen, Klippe, Krokodilpfählen oder Haibecken geschleift wurde. Die Machtergreifung Zornbrechts brachte ungeahnte Dekadenz und Korruption in die Stadt, und das 'Silberberger Würfelspiel' gilt bis heute als Inbegriff alanfanischer Grausamkeit.

DAS KÖNIGREICH AL'ANFA

Nach dem Manaq-Aufstand konnte Walkir Zornbrecht fordern und tun, was er wollte, während der völlig überforderte Vizekönig und die schockierten Sklavenhändler sich in Orgien und Rauschmittel flüchteten. Wöchentlich drangen neue Nachrichten von Dekadenz und Korruption aus dem Süden. 662 BF wurde es Kaiser Tolak zu bunt, und er beschloss, persönlich in Al'Anfa für Ordnung zu sorgen. Vorbereitung und Durchführung der Reise benötigten über ein Jahr. Der Kaiser ließ sich in Mengbilla und Brabak triumphale Empfänge bereiten.

Nichts aber kann den Prunk übertreffen, mit dem Al'Anfa seinen Monarchen begrüßte. Der Koloss wurde gerade rechtzeitig fertig gestellt und mit einem 40-Schritt-Seiden-Gewand in den Reichsfarben gekleidet. Die Stadt, durch den Sklavenhandel reich wie Elem geworden, strotzte von Silberschmuck, Seidenfahnen und Blumen zu

BERÜHMTE FORSCHER IN DER BLÜTEZEIT AL'ANFAS

Um 650 schrieb der berühmteste Geograph der Neuzeit, Bastan Munter, den dritten Teil seines Standardwerkes: *Die dampfenden Waelder – Von den mittäglichen Eilanden*. Ein weiterer berühmter Forscher war Kapitän Belsarius Süderstrand aus Brabak, der ebenfalls im 7. Jahrhundert nach Bosparans Fall – inspiriert vom Auftauchen der Güldenlandflotte 200 Jahre zuvor – fünf vergebliche Güldenlandfahrten durchführte. Die wesentlichsten Errungenschaften seiner Reisen sind sein philosophisches Werk *Mein Leben auf der Insel*, der Titel eines Admirals von Brabak und die beliebte Geschichtensammlung *Süderstrands abenteuerliche Fahrten*.

Ehren des Kaisers. In Erinnerung an Gareths Situation bei Besuch des Haldur-Horas aus Bosparan warteten die Mächtigen am Sklavenmarkt gespannt auf Kaiser Tolaks Urteil. Es ist dem geschichtlichen Vorbild vergleichbar: Al'Anfa sollte ein Herzogtum unter einem noch zu benennenden Vertrauensmann des Kaisers werden, die Steuern wurden angesichts des übersteigerten Vermögens auf ganze Schiffsloadungen erhöht, und alle Sklaven waren freizulassen. Keine Viertelstunde nachdem der Kaiser diese Erklärung abgegeben hatte, brachen wild gewordene Arbeitselefanten in die Reihen der Löwengarde ein. Als sich die erste Aufregung legte, fand man Kaiser Tolak mit gebrochenem Genick.

Walkir Zornbrecht, plötzlich mit der Fremdenlegion auf dem Marktplatz, ließ den kaiserlichen Geweihten und Gardehauptleuten keine Zeit zu reagieren. Ehe sie sich auch nur auf Forderungen einigen konnten, ergriff Zornbrecht Richterstab und Henkersschwert: Einhundert 'Schuldige' – Elefantenführer, alanfanische Gardien, nichts ahnende Schaulustige – ließ er wegen Kaisermord und Hochverrat verurteilen und lebend an die Klippen des Silberberges schmieden. Zehn andere, darunter der Vizekönig und zwei weitere Konkurrenten um die Macht, wurden zum ersten Mal als Opfer an Boron vom Rabenfelsen gestürzt – der erste Flug der Zehn.

Ende 663 BF – der Leichnam des Kaisers war eben in Gareth eingetroffen – rief sich Zornbrecht zum 'König des Südens' aus. Er bestieg den eigens angefertigten Opalthron und ließ die Goldene Krone auf Schwarz hissen, betonte aber falschzüngig die Oberhoheit des jungen Kaisers Alik.

DIE KARTE DES PARINOR RESS

Bis heute ist eine Geschichte überliefert, die gern alle paar Jahre in den Hafentavernen des Südens, aber auch unter gelehrten Historikern oder abenteuerlustigen Mythenforschern erzählt wird. Demnach entdeckte im Jahr 643 BF der Brabaker Freibeuter Parinor Ress auf einer der Südmeerinseln (schon hier ist nicht klar, ob damit eine der Waldinseln oder tatsächlich eine unentdeckte Insel im Südmeer gemeint ist) eine angeblich uralte, aber erstaunlich detaillierte Karte des nördlichen Aventuriens. Ob sie rein geographischer Natur war oder ob es sogar Hinweise auf bestimmte Zivilisationen gab, ist nicht überliefert. Ebenso ist über den Verbleib der Karte nichts bekannt, so dass weitere Erkenntnisse wohl nur aus der Lokalisation dieser sonderbaren Insel gezogen werden könnten.



Fünf Jahre lang lebte Zornbrecht wie ein Rondrikan. Er führte die Proskription (sprich: eine Reichsacht) ein. Nach dieser wurden alle Personen, die die Fremdenlegion verhaftete und hinrichtete, enteignet; ihr Vermögen fiel an den König. Im Jahre 668 brach Zornbrecht – er hatte soeben den dritten Giftanschlag überlebt – aus unerfindlichen Gründen mit 1.000 Fremdenlegionären in den Dschungel auf, und bis heute fehlt von ihnen jegliche Spur – nicht einmal Tayas der Waldmenschen geben Aufklärung über ihr Schicksal.

Kaiser Alrik bestätigte 669 BF Huntas I. von Shoy'Rina als neuen Vizekönig. Dieser nannte sich weiterhin König von Al'Anfa und begann auf den Grundmauern der vor über 400 Jahren zerstörten tulamidischen Siedlung sofort mit dem Bau der Palaststadt Mirham, wo er Zornbrechts Opalthron aufstellen ließ. Auch am Jalob, auf den Ruinen Nabuleths, legte er den Grundstein für eine neue Kolonie namens Tyrinth. Im Jahr 680 BF wurde die Palastanlage schließlich fertig gestellt – Huntas bestieg den Opalthron in Mirham und begann die gesamte Verwaltung des Vizekönigreiches in die neue Residenzstadt zu verlegen.

DIE GROßE SEUCHE UND DER AL'ANFANER BORON-RITUS (686 BF)

Aus dem Meer aus Blut und Asche, das der Manakus-Aufstand hinterlassen hatte, erhob sich Al'Anfa zur mächtigsten Stadt des Kontinentes. Sie hatte nach vorsichtigen Schätzungen 150.000 Einwohner (ohne Sklaven) und übertraf damit das eslamidische Gareth um Längen. Die Schwarzen Galeeren (außer Koggen gab es noch kaum konkurrierende Schiffstypen) beherrschten die Meere von Mengbilla bis Khunchom. Der wirtschaftliche Schaden des Aufstandes war binnen weniger Jahre wettgemacht. Dafür hatte die Stadt einen Ruf unübertrefflicher Grausamkeit und unvergleichlichen Reichtums erworben. "Besser Sklave in Al'Anfa als freier Bauer anderswo", heißt es noch heute an vielen Küsten Aventuriens.

Aber Al'Anfas schwarzes Herz war faulig. Die düsteren Geheimnisse der Vergangenheit holten die Stadt ein. Totenkulte blühten auf, gaben den Massakern einen tieferen Sinn. Der König hatte sich nach Mirham zurückgezogen und war, von Rauschgiften umnebelt, tagelang nicht ansprechbar. In Tyrinth wurden regelmäßig Menschenjagen abgehalten. Die Geweihten hatten ihren Glauben verloren: Die Praios-Diener feilschten am Sklavenmarkt, die Rondra-Geweihten profilierten sich in der Arena als Gladiatoren, und die Diener des Boron handelten mit Traumkräutern. Die Dämonologen der Dunklen Halle zu Brabak, die im Magierkrieg beeindruckt hatten, wurden zu den Orgien gebeten, um zum allgemeinen Grusel und zur 'Volksbeustigung' Kreaturen der Niederhöhlen zu rufen. Man fluchte mit den Namen der Erzdämonen, Thargunitoth und Charyptoroth wurden im Plauderton erwähnt. Es war ein offenes Geheimnis, dass junge Granden und obskure Sklavensekten auf dem Berg Visra Menschenopfer brachten. Kurz: Seit den legendären Sündenpfählen Selem und Zhamorrah war keine Stadt mehr so nahe daran, ein einziges gewaltiges Tor zu den Niederhöhlen zu werden.

Keiner machte sich Gedanken über die Raben, die plötzlich in Scharen auf den Masten, Giebeln, Plätzen und Tischen saßen und zutraulich aus der Hand fraßen. Man fütterte sie, man streichelte sie, man drehte ihnen den Hals um – wie es einem gerade beliebte. Innerhalb einer Woche im Boron-Mond aber wurden es so viele, dass sie in jedem Haus, in jedem Bett zu finden waren. Man bat den Deuter Golgaris, den Boron-Hochgeweihten, um eine Erklärung. Der Legende zufolge wollte er gerade zu einem Banfluß ansetzen, als die 150.000 Raben aufflogen, in schwarzen Wolken ihre Federn verloren und nackt und tot zu Boden stürzten. Die wirbelnden Federn aber trieben durch die ganze Stadt, und wo sie einen Menschen berührten, da wurde seine Haut schwarz und blasig. Die Schwarze Pest ging um. Tausende starben schon bei der Berührung, Zehntausende fielen mit faulender Haut nieder. Es gab kein Heilmittel; die Fiebernden starben den Pflegern unter den Händen. Binnen weniger Tage waren die Straßen voll mit

Toten, keiner dachte daran, einen Leichnam anzufassen. Die Lebenden verkrochen sich, drängten sich in Trauben um die Altäre, flehten zu den Göttern – und noch immer starben sie. Viele drängten aus der Stadt, aber sie kamen nicht weit. Fieberkrämpfe warfen sie auf den Plantagen darnieder. Diejenigen, die entkamen, trugen die grausige Botschaft in alle Richtungen. Noch Monate später wurden am ganzen Perlenmeer Geisterschiffe voll schwarzer Leichen angetrieben.

Es war der letzte Tag des Boronmondes im Jahre 686 nach Bosparans Fall, als auf dem Silberberg, auf der äußersten schwarzen Klippe, ein gigantischer Rabe landete, angeblich Golgari selbst, der Rabe Borons. Er sprach die berühmte Prophezeiung aus, die heute in der Stadt des Schweigens in goldenen Lettern die Wände ziert: "Das nächste Mal wird Unsere Strafe nicht so milde sein!"

Kaum die Hälfte der Einwohner hatte die Große Seuche überlebt. Etwa 100.000 Opfer – Granden, Geweihte, Söldner wie Sklaven – waren zu bestatten. Die durchaus an Seuchen gewohnten Al'Anfaner wussten, dass die Strafe der Götter sie zu Recht getroffen hatte. Eine Welle religiöser Begeisterung wehte durch die Stadt. Einige junge Geweihte führten das Wort. Man war sich einig, dass ein Tempel gebaut werden musste, damit der Botschaft für alle Zeiten gedacht werden würde. Die Geweihten und die wichtigsten Granden bildeten den Rat der Zwölf, der fortan die Regierungsgewalt innehatte. König Huntas wurde untersagt, nach Al'Anfa zurückzukehren; auch seine Adligen wurden nach Mirham vertrieben. Dort regierte der König fortan weiter – zumindest auf dem Papier, und wie alle Herrscher der nächsten Jahrhunderte als sprichwörtliche 'Mirhamionette'. Al'Anfa führte fortan eine rein schwarze Fahne. Die goldene Krone gebührte – so beschloss man – dem Boronsraben, dessen Statuen bis heute nur noch gekrönt dargestellt werden.

Diese Entscheidung und weitere Aspekte des begeisterten jungen Kults führten schnell zu Rügen aus Punin. Der Rabe zu Punin entsandte einen neuen Hochgeweihten nach Al'Anfa. Die versammelten Boron-Geweihten bestanden darauf, dass sie Borons Willen folgen müssten. Sie beschlossen, dass durch das Rabenwunder alle Eide gelöst seien, und die Boron-Geweihte des Rates, Velvenya Karinor, ernannte sich zur ersten Matriarchin des unabhängigen Al'Anfaner Kultes. Bereits im Jahr 700 BF brachten Al'Anfaner Missionare den Ritus des 'Boron als Götterfürst' nach Mengbilla.

DIE UNABHÄNGIGKEIT AL'ANFAS (AB 686)

Als Kaiser Alrik von der Vertreibung des Vizekönigs hörte, entsandte er nur einen scharfen Protest – angesichts der Zustände in Havena und im Lieblichen Feld hatte er andere Sorgen.

Im Jahr 702, zur Zeit des 100. Regierungsjubiläums der Almadaner Dynastie, kam es zum großen Erdbeben von Havena – und auch zum Einsturz des Kolosses von Al'Anfa. Doch unbeirrt setzten die Al'Anfaner ihren Weg fort. Die Schwarzen Galeeren begannen, den Konvoi-Erlass mit Waffengewalt durchzusetzen. Dutzende Schiffe, die sich weigerten, die Zölle zu bezahlen, wurden einfach 'beschlagnahmt'. Während Al'Anfa immer reicher wurde, wurden die Kaisersteuern jedes Jahr geringer, wobei man stets auf den Bevölkerungsschwund und vor allem die Thorwalpiraten verwies. Tyrinth – da von Al'Anfa gegründet – bezahlte überhaupt keine Steuern. All dies geschah stets im Name des Königs der Meridiana, der auf seinem Opalthron in Mirham fast alles unterschreiben musste, was ihm der Rat der Zwölf aus Al'Anfa vorlegte.

Die Nachfolger Kaiser Alriks sahen sich außerstande, diesen und anderen Anmaßungen entgegenzutreten oder sie auch nur als solche zu verdammen. Denn die Beziehung zwischen Gareth und Al'Anfa folgte für Jahrzehnte den gleichen skurrilen Spielregeln: Der jeweilige Kaiser sendete seinen Botschafter, Inquisitor, Herold, Gaugraf oder Hofinspektor in den Süden, der dort für ein halbes Jahr 'versumpfte' und dann, von wochenlangen Orgien und verschwenderischen Bestechungsgeldern korrumpiert, mit einem beruhigenden Bericht zurückkehrte. Die wenigen Gesandten, die sich der al'anfa-



DER GAUKLERGOUVERNEUR VON BRABAK

Neben Al'Anfa als neuer Königin des Südens verblasste Brabak zusehends. Bezeichnend ist eine Episode aus dem Jahr 735 BF: Brabak erwartete damals, wie oft zuvor, seinen neuen Gouverneur aus Al'Anfa. Ein Gaukler erfuhr zufällig in einer Piratentaverne, dass das Schiff des Gouverneurs von Thorwalern versenkt worden war. Kurz entschlossen organisierte er sich eine prachtvolle Uniform und ließ sich in den Hafen rudern. Tobend schilderte er hier den Überfall und wie er ihn mit einigen Getreuen überlebte. Die Stadtväter vereidigten den Hochstapler und übergaben ihm die Stadtschlüssel. Einige Wochen führte der Gauklergouverneur ein herrliches Leben, erließ Edikte, begnadigte Streuner, verführte Bürgerstöchter und verprasste die Stadtkasse. Als eine vizekönigliche Galeere eintraf, konnte er sich rechtzeitig absetzen, und die Brabaker hatten zum Schaden den bis heute währenden Spott.



nischen Korruption entziehen konnten, fanden ein schnelles Ende durch, so hieß es, 'Jagdunfälle' oder 'Attentate wildgewordener Sklaven'. Die Al'Anfener verstanden es stets, ihre Betroffenheit und Treue zu vermitteln, indem sie den heimkehrenden Leichnam kunstvoll einbalsamieren ließen und ihm den Kopf mindestens eines 'Schuldigen' mitgaben.

Wem derartige Verhältnisse als lächerlich und dumm erscheinen, der bedenke, über welche Zeiträume und Strecken hinweg sich diese Ereignisse abspielten: Eine kaiserliche Untersuchung fand nur etwa alle zehn Jahre statt und benötigte zumeist ein ganzes Jahr. Und so erlebte kaum ein Kaiser mehrmals, dass sein Botschafter überraschend ums Leben kam.

Im Jahr 744 begann mit dem Schwur von Balirii der Befreiungskampf der Liebfelder gegen das Garethher Kaiserhaus. Im Süden Aventuriens wurde noch im gleichen Jahr Mengbilla zum Aufmarschplatz kaiserlich-garethischer Truppen im Krieg gegen das Liebliche Feld. Ein Jahr später, im Rahja 745, konnten chababische Aufständische aus Neetha die kaiserliche Seestreitmacht in der Seeschlacht von Neetha aus Mengbilla vertreiben. In den Jahren 779–805 befahl Kaiser Bodar allen Provinzen der Westküste die Seeblockade gegen das Liebliche Feld. Mengbilla und Corapia stellten nur murrend ihre Flotten zur Verfügung, Brabak drückte sich lange, ehe es einige alte Kähne aufbrachte, während Al'Anfa in machtpolitischer Überzeugung schlichtweg ablehnte.

MAGIER UND ALCHIMISTEN IM AUFWIND

Nachdem Al'Gorton, der Hofmagier des Königs von Mirham, diesen im Jahr 763 vor einer Giftschlange gerettet hatte, erhielt er die Erlaubnis, die Akademie der Vier Türme (heute: Schule der Variablen Form) in Mirham zu gründen. Noch im selben Jahr setzte er sein Vorhaben zusammen mit der Verwandlungsmagierin Janana Irsgrim in die Tat um.

Magier und Alchimisten aus ganz Aventurien schlossen sich 766 im Bund des Roten Salamanders zusammen – in Brabak, wo noch heute das Haupthaus der Gilde steht. Einen großen Rückschlag für die Alchimie gab es 815, als die Explosion der alchimistischen Akademie Mengbillas ein ganzes Stadtviertel zerstörte.



Im Jahr 761 schließlich fiel der neureichische Herzog des Balash, Kynos von Cres, wegen seiner Kritik und seinen reformerischen Ideen bei Kaiser Eslam IV. in Ungnade. Da er zudem nicht dem aufkommenden Rastullah-Glauben Herr werden konnte, wurde er mit einem Lehen auf Altoum quasi verbannt. Dennoch machte er mit der Gründung der Stadt Altaïa im Hochland von Altoum weiter von sich reden. Charypso war indessen zu einer bedeutenden Stadt herangewachsen; angeblich lebten hier zeitweise mehr als 4.000 Menschen – vor allem von der Piraterie und dem Sklavenhandel. Allerdings fielen 802 BF die bluttrinkende Kriegerkaste der Haipu und die mysteriösen Darna über die Stadt her und vernichteten sie.

Nach dem Erscheinen Rastullahs im Jahre 760 in der Oase Keft drängten die bedrohlichen Reiternomaden der Beni Novad an die Ränder der Khôm-Wüste. Im Jahr 767 scheiterten sie jedoch durch Thalionmels Opfer an der Stadt Neetha. Der gemäßigte Malkillah ibn Hairadin wurde daraufhin in die Oase Manesh verbannt, wo er eigene Pläne entwickelte.

Im Jahr 774 gelang ihm die Eroberung Selems, ein Jahr später wurde Malkillah erster Kalif und Herrscher aller Wüstensöhne. Markgraf Heliario III. von Dröl versuchte im Jahr 800, den Weg nach Port Corrad freizukämpfen. Die Straße wurde zwar befreit, doch bei seinem anschließenden Vorstoß nach Selem unterlag er den Beni Novad und verlor sein Leben. Diese Niederlage trieb die Herrscherfamilie von Dröl in den Ruin und führte zum Aufstieg des sogenannten 'Schattenkabinetts' im Phex-Tempel. Zur Beschaffung neuen Geldes erfolgte sogar 806 BF für mehrere hunderttausend Dukaten der Verkauf des reichen Bergwerkes Istina an Mengbilla.

Währenddessen organisierte 792 BF Kanzler Randolph von Rabenmund für den Garethher Kaiser Bodar die Reichsreform: Die Einführung des von den meisten Provinzen geforderten Grafenkonventes als weitere mitbestimmende Kammer. Al'Anfa sah darin jedoch keine Errungenschaft. Der (Vize-)König und auch einige Grafen der anderen Städte, die schon zu den jährlichen Reichskongressen nicht anreisten, hatten keinerlei Interesse, alle paar Monate zum Grafenkonvent zu reisen, um die Außenpolitik eines Reiches mitzubestimmen, zu dem sie kaum noch Bindung empfanden. Die Kaiser der Almadaner Dynastie mussten weiter auf die Gewohnheit zurückgreifen, sich von ihren zurückkehrenden Gesandten bestätigen zu lassen, dass alles seinen rechten Weg nahm. Fünfzig Jahre lang beendete Al'Anfa seine Berichte an den Kaiser mit der berühmt gewordenen diplomatischen Floskel: "Al'Anfa weiß, wer der Herr ist, auch wenn er die Peitsche nicht spüren lässt."

DAS ORAKEL VON ALTAÏA

Im Jahr 796 wurde in den Minen von Altaïa eine grün leuchtende, magische Kugel gefunden, die seitdem im Hesinde-Tempel der Stadt aufbewahrt wurde. Zusammen mit dem Orakel Hesindes, das ebenfalls in Altaïa lokalisiert war, wurden viele Hesinde-Gläubige und Ratsuchende herbeigelockt und ließen den Kult um das Orakel von Altaïa erblühen.



Im Jahr 848 schließlich – die Bevölkerung war wieder deutlich angewachsen – fühlte sich die Königin des Südens mächtig genug, den endgültigen Schritt zu tun. Die formelle Lossagung Al'Anfas samt der Reste der Provinz Meridiana vom Kaiserreich wurde mit einem Abschiedsgeschenk in Gestalt einer kompletten edelsteinbestickten Seidengarderobe für die kaiserliche Familie garniert. Kaiser Eslam V. – als Mann von Welt – war angeblich derartig beeindruckt, dass er überhaupt keine Zeit hatte – als Kaiser – zu toben. Sofort begann Al'Anfa mit der Prägung seiner eigenen Währung: Die Dublonen überschwemmten den südaventurischen Markt, wenn auch die Söld-



ner noch lange Zeit in Dukaten bezahlt wurden, namentlich die Dukatengarde.

Nach und nach stellten die Siedlerstädte ihre Tributzahlungen und ihre Gefolgschaft für des Kaisers Kriege ein. Die hungernde meridiane Legion meuterte **849 BF** in Brabak und folgte – aus ähnlicher Selbsteinschätzung – der Unabhängigkeitserklärung Al'Anfas auf dem Fuße. Damit trennte

man sich auch von dem jahrhundertalten Rivalen, was in kürzester Zeit bereits zu ersten Reibereien führte. Der Gouverneur Thiralon De Sylphur wurde als Ariakon I. zum König von Brabak ausgerufen.

Sylla blieb nominell Grafschaft Al'Anfas, meldete aber **854 BF** mit der Neugründung Charypsos seine Ansprüche auf Altoum an und dehnte seinen Einfluss auf Hôt-Alem aus. **894 BF** kam es in Charypso zu einem kurzen und unblutigen Bürgeraufstand unter der Führung des dortigen Praios-Hochgeweihten, der die Syllaner Korsaren wieder aus der Stadt verjagte. Mit der Lossagung Charypsos von Sylla wurden beide zu erbitterten Gegnern.

Im Jahre **858** folgte die Sezession Mengbillas als Großemirat von dem (zu diesem Zeitpunkt noch neureichischen) Drôl. Ein Massaker an Praios-Geweihten führte dort zwei Jahre später zur Schließung des Tempels, und in der Folge kam es zum Verbot des Praios-Kultes im Großemirat Mengbillas.

Drôls Trennung vom Kaiserreich erfolgte **858 BF**, und der Einfluss Mengbillas auf das nunmehr unabhängige Drôl stieg stetig – einem mengbillanischen Generalissimus gelang mit seinen Soldaten **862** die Übernahme der Stadt.

Als **864 BF** fast die ganze damalige Westflotte des Neuen Reiches auf dem Weg zu den beiden rebellierenden Städten in die 'Große Havarie' bei den Zyklopeninseln geriet und fast vollständig vernichtet wurde (Mengbillaner Boronis deuteten dies als Gotteszeichen), wagte **866** auch das bis dahin immer besonders loyale Corapia (Chorhop) den Schritt in die Unabhängigkeit.

Als der letzte Almadaner Kaiser des Neuen Reiches, Valpo der Trinker, **902 BF** verstarb und keine regierungsfähigen Nachkommen hinterließ, begann in Gareth die Kaiserlose Zeit, die durch Thronfolgekriege geprägt wurde. Noch im gleichen Jahr überfiel Brabak das mittelreichische Trahelien. In Port Corrad nutzte im darauf folgenden Jahr die Händlerfamilie Rhudainer die Erbfolgekriege für die Unabhängigkeitserklärung. Zur gleichen Zeit vereinigte Wapiya vom Stamm der Mohaha die Waldmenschen auf Sokkina, Token und Il-token zum neuen Stamm der Miniwatu, dessen erste Königin sie wurde. Die Miniwatu errichteten nach dem Vorbild der Weißen Plantagen, auf denen sie einheimische Utulus schufteten ließen.

Die Thorwaler begannen im Jahre **906** wieder mit Überfällen auf die verhassten Sklavenhalterstädte des Südens. Binnen dreier Wochen plünderte Hetmann Hyggelik der Große sämtliche Vorstädte Mengbillas und die Stadt Corapia, wobei er die berühmtesten Geschütztürme von Land aus umging. Die oberste Hetfrau Olverja Kendrifari schloss **907 BF** mit dem völlig verschuldeten König Ariakon III. von Brabak einen Friedensvertrag, der den Thorwalern freies Hafenrecht gab und gegen einen Teil der thorwalschen Schätze endgültig die

Sklaverei abschaffte. Die Otta der Blauen Rochen tyrannisierte jahrelang vor allem das südliche Perlenmeer und plünderte sogar einige al-anfanische Plantagen, wobei sie die befreiten Sklaven stets auf Nikkali aussetzte und so zur Entstehung der Miniwatu beitrug. Als Höhepunkt brandschatzten sie Tyrinth und ließen nur rauchende Trümmer zurück, die bald wieder vom Dschungel überwuchert wurden. Erst Admiralissima Gerlita Ulfhart konnte die Thorwaler **934 BF** in der Seeschlacht vor Selem stellen und vernichtend schlagen. Nur dem jungen Torgal Hammerfaust gelang es, seine angeschlagene Otta zurück nach Brabak zu segeln und später nördlich davon eine Ottaskin zu gründen.

Um **954 BF** beendet die Thorwaler ihre Plünderungen und beschränkten sich auf Handel und Seepiraterie von ihren südlichen Stützpunkten aus (siehe auch die Regional-Spielhilfe 2: Unter dem Westwind).

Im Jahr **920** erreichte die Grangorer Admiralin Yaquiria ter Rijßen die Insel Sukkuvelani. Die Ära des Waldinsel-Kolonialismus begann.

DIE REGIERUNGSZEIT BAL HONAKS

Im Jahre **917** kam ein Boron-Geweihter unbekannter Herkunft nach Al'Anfa, der sich Balphemor Honak nannte und mit unglaublicher Geschwindigkeit in der Hierarchie der Boron-Kirche emporstieg. Der ernste und stets beherrschte Fremdling war ein charismatischer Führer, und viele seiner Ideen fanden Anklang bei der Geweihtenschaft. So wurde er schließlich im Jahre **938** zum Patriarchen des Al'Anfaner Kultes geweiht.

Honak war ein unerbittlicher Herrscher und regierte mit unnachgiebiger Härte. Niemand wagte, ihm zu widersprechen, und allein ein Blick aus seinen Augen brachte die meisten Gegner zum Verstummen. Dennoch beseitigte er gnadenlos alle Feinde, Kritiker, Zweifler und Andersdenkenden. Nacht für Nacht schrieb er, der kaum Schlaf brauchte, seine Erlasse und Todesurteile.

Dies war die Zeit, als jeder Al'Anfaner zusammenzuckte, wenn er Marschschritte vor seinem Haus hörte. Wenn es hieß: "Im Namen des Patriarchen! Komm mit in die Stadt!", wusste jeder, dass die Stadt des Schweigens gemeint war. Doch niemand vermochte zu sagen, was ihn dort erwarten würde: Verhör oder höfliche Befragung, Einladung des schlaflosen Patriarchen, Anklage wegen Hochverrats oder ohne Umschweife ein kalt blitzender Dolch.

Außenpolitisch dehnte Bal Honak den Einfluss bis nach Charypso (**940**) und Hôt-Alem aus, die die Stationierung Schwarzer Galeeren zulassen – und bezahlen! – mussten. Unter seiner Ägide drangen die Schiffe auch nach Osten und Süden vor, wo sie das legendäre Adamantenland entdeckten. Der jährliche Konvoi mit den Diamanten wurde binnen weniger Jahre zum Traum jedes Seeräubers zwischen Olport und Neersand.

Nach den Unabhängigkeitserklärungen war zwischen Al'Anfa und Brabak eine zunehmend gespannte Stimmung entstanden. Einer der Streitpunkte bildete das unabhängige Königreich H'Rabaal. Dieses wollte seine Lage zwischen den feindlichen Städten zum eigenen Vorteil nutzen, geriet allmählich aber immer stärker in die Schlingen



der Al'Anfaner und unterzeichnete schließlich **943 BF** einen Freundschaftspakt mit der Königin des Südens.

Im Jahr **944** rief Bal Honak angesichts der Auseinandersetzung mit Brabak das Kriegerrecht aus, das ihm vollkommene Regierungsgewalt gab. Der Versuch Al'Anfas, das unabhängige Königreich H'Rabaaal durch Vertrag und Söldnermacht zu annektieren, scheiterte allerdings an einem Manöver des Brabaker Königs: Peleiston forderte im Namen der Brabaker Krone die Aufkündigung dieses Paktes und erklärte H'Rabaaal, als es ablehnte, den Krieg. Das in der Tempelstadt herrschende Geschlecht der Charazzar erwies sich jedoch als Meister der Militärdiplomatie und schloss seinerseits ein Bündnis mit dem unwahrscheinlichsten Verbündeten: der Thorwalersippe Hammerfaust, den ehemaligen Blauen Rochen. Den Seeräubern wurde die Stadt Brabak und alle Küstendörfer versprochen, wenn sie durch einen Angriff auf Brabak König Peleiston in die Zange nehmen würden.

Tatsächlich landete Torgal Hammerfaust **946 BF**, nachdem er das Küstendorf Vinay erobert hatte, an der Mündung des Mysob. Der König lud ihn daraufhin höflich zu einer Geheimverhandlung unter vier Augen. Niemand weiß genau, was damals besprochen wurde, doch am nächsten Tag wurde bekannt gegeben, dass die Hammerfausts künftig als 'Große Familie' Brabaks das Lehen Vinay innehaben und dafür dem König gegen H'Rabaaal folgen würden.

Auf ihren flachen Ottas brachten die Thorwaler die Truppen des Königs den Mysob hinauf, bis sie überraschend hinter den am Ufer abwärts marschierenden H'Rabaaalern standen und diese mit der Eroberung ihrer wehrlosen Hauptstadt bedrohen konnten. Statt einer solchen Aktion kam es allerdings im gleichen Jahr zu Verhandlungen. An deren Ende standen die Aufkündigung des Paktes H'Rabaaals mit Al'Anfa und der Abschluss eines ähnlichen Paktes zwischen H'Rabaaal und Brabak, der auch den Charazzar die Würde einer 'Großen Familie' gewährte. Diese Verhandlungen wären beinahe an der Kampfeslust der Thorwaler gescheitert, doch schließlich hatte König Peleiston ohne einen Toten den Machtbereich Brabaks mehr als verdoppelt. Weiterhin übernahm Brabak ein formelles Protektorat über Hôt-Alem, welches sich so ebenfalls vor dem al'anfanischen Joch bewahren konnte.

In Folge konnten die Armada und ihre charyptischen Verbündeten die Brabaker Flotte jahrelang nicht zum Kampf zwingen – möglicherweise auch wegen solcher 'Irrtümer' wie dem Kampf zweier al'anfanischer Kaperschiffe unter falscher Flagge, die sich gegenseitig versenkten. Als die königlich-Brabaker Flotte nach über zwei Jahren vor Charypso erschien, hatte sie sich neben den Hammerfausts auch mit Sylla (das bis dahin noch nominell al'anfanisch war) zur so genannten Liga Freier Reiche verbündet.

Die Seeschlacht von Charypso am **28. Ingerimm 947 BF** schließlich war ein dreitägiges Katz- und Mausspiel, bei dem die zahlreichen unterschiedlichen Gegner einander überraschende und empfindliche Verluste zufügten. Am dritten Tag kam es durch den Mut Torgal Hammerfausts und die Unfähigkeit von Admiralissimus Jonnar Wilmaan zu einem Desaster, bei dem zwölf Biremen, zu einem brennenden Haufen verkeilt, an den Klippen Altoums strandeten, während die Brabaker das Flaggschiff erbeuteten, selbst aber kaum Verluste zu verzeichnen hatten.

Die Schlacht gilt als durchschlagender Erfolg der Liga Freier Reiche, die sich sofort danach wieder auflöste. Sylla hatte mit der Unterstützung Brabaks vor Charypso de facto den Schritt zur Unabhängigkeit getan, während Brabak durch die kommenden internen Probleme so beschäftigt war, dass die Protektoren von Hôt-Alem praktisch unabhängig waren.

Letztendlich war die Seeschlacht im Wesentlichen das, was man in Aventurien einen Admiral-Vikos-Sieg nennt (nach dem Eroberer Thorwals **291 BF**): Wenn man mehr verliert als der Gegner, sich dies aber im Gegensatz zu jenem leisten kann ... Jedenfalls war die Flotte des schwer verschuldeten Brabak noch Jahrzehnte später ein trauriger Anblick, die Piraten Syllas und Charypsos waren in gegenseitigem Hass gebunden, während die Schwarze Armada eine echte Großmacht darstellte.

DAS GEHEIMNIS DES BAL HONAK

Schon am ersten Tag seines Patriarchates befahl Bal Honak den Bau des Labyrinthes, ein gigantisches Projekt, das den Al'Anfanern, da es keinerlei Pläne gab, als Aushöhlung des gesamten Silberberges erschien. Tausende Sklaven wurden beschäftigt und Hunderte kostete es das Leben – nicht zuletzt, weil bei zahlreichen Einbauten nach Vollendung alle Zeugen getötet wurden. Nach einigen Jahren begann Seine Erhabenheit, ausgewählte Gefangene im lichtlosen Labyrinth auszusetzen. Von nur einer Gefangenen hat man je gehört, dass sie entkommen konnte. Es war die Elfe Sirinda Eulensang, die einen Faden aus ihrem Bauschkleid benutzte, um im Labyrinth eine Fährte zu legen. Die anderen verhungerten und verdursteten elendig. Bal Honak aber schien rastlos und schickte jede Woche ein neues Opfer ins Labyrinth, als suche er etwas Bestimmtes.

Ja, überhaupt schien es, als hätte der seltsame Fremde von seiner ersten Stunde an in Al'Anfa jeden Schritt bereits geplant und als gälten all seine Anstrengungen einem geheimnisvollen, großartigen, schwarzen Ziel. Aber bis zu seinem Tod konnte niemand auch nur eine Vermutung äußern, was dieses Ziel hätte sein können. Prinz Storko von Gareth, der zu dieser Zeit (etwa **973–993**) als Botschafter nach Al'Anfa abgeschoben worden war, schätzte Bal Honak als viel gefährlicher ein als seinen eigenen Onkel – und der war immerhin der grausame Kaiser Perval.

Mit über **60** Jahren nahm der Patriarch – so unvorhersehbar wie alles, was er tat – eine tulamidische Prinzessin zur Gemahlin, die jedoch kurz darauf bei der Geburt seines Sohnes Tarquinio **952** unvermittelt starb.



Der Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa schwelte noch jahrelang weiter. Immer wieder kam es zu Überfällen auf H'Rabaaal, "um entflozene Sklaven zurückzuholen". Allein die Reederei Geraucis in Brabak büßte binnen dreißig Jahren ein Dutzend Potten namens *Heilige Elida* ein. Die berühmte 'Hand Borons' wurde ihrem Namen unter Bal Honak mehr als gerecht und dezimierte den Brabaker Adel mit einem halben Dutzend Attentaten.

Allerdings kam es **970 BF** zu einer Brandkatastrophe im Zentrum Al'Anfas, wo sich heute nur noch das ruinierte Stadtviertel Schlund ausdehnt. Alte, halb verrückte Al'Anfaner behaupten bis heute, damals inmitten des glühenden Stadtkernes feurige rote Salamander und mächtige schwarze Spinnen kriechen gesehen zu haben. In der Folge legten sich alle Granden Leibmagier zu, die vor allem mit Exorzismen vertraut waren.

Währenddessen gelang dem zwei Jahre zuvor in der Schlacht von Olbris am Lieblichen Feld gescheiterten Kalif Chamallah **961 BF** die Eroberung Corapias, das nun seinen alten tulamidischen Namen Chorhop zurück erhielt. Doch schon fünf Jahre später übergab der von einer Revolte in Unau zum Abzug gezwungene Kalif die Stadt (bei weiterer nomineller Zugehörigkeit zum Kalifat) der einheimischen Familie Zeforika.

Ebenfalls **966 BF** setzte das Bornland mit der Gründung Port Stoerbrands auf Iltoken als neue Kolonialmacht erstmalig seine Füße nach Südaventurien. Auch das Neue Reich konnte unter Kaiser Reto seine Machtansprüche im Süden behaupten. Im Jahr **975** zog sich Brabak nach kurzen Verhandlungen und dem Auftauchen eines mittelreichischen Kriegsschiffes aus dem besetzten Kemi-Reich zurück, und Trahelien konnte unblutig wieder zurückgewonnen werden.



DAS ALANFANISCHE IMPERIUM

Der 96-jährige Bal Honak wurde 981 eines Morgens in seinem Arbeitszimmer tot aufgefunden – aufrecht sitzend, in der Hand noch die Feder, vor sich ein vollendetes Testament. Demzufolge wurde sein einziger Sohn Tarquinio, genannt Tar, neuer Patriarch von Al'Anfa. Tar Honak regierte nur geringfügig rücksichtsvoller als sein Vater, wenn ihm auch dessen überwältigendes Charisma fehlte. Zunächst hatte er vor allem mit der Festigung seiner Macht zu tun – als Sohn des Emporkömmlings zwischen den Granden. Zu diesen mächtigen Familien gehören seit alters her die Paligans, denen es 983 sogar gelang, ihre Tochter Alara Paligan mit dem Sohn Kaiser Retos, Hal, zu verheiraten. Gerüchte sprachen von pikanten Details, die mit dieser Heirat verknüpft waren, doch an die Öffentlichkeit gelang davon nichts.

DIE WEITERE ERKUNDUNG DER WALDINSELN

Ruban der Rieslandfahrer trug ab 985 unfreiwillig zur Erkundung der Waldinseln bei, als er auf mehreren seiner berühmten neun Fahrten (von denen er übrigens erst sieben absolviert hat) auf die äußersten Eilande verschlagen wurde.

Im Jahr 998 beauftragte der Kaiser Admiral Rateral Sanin XII. mit der Kartographierung der Ostküste, um endlich den westorientierten *Grossen aventuerischen Atlas* zu ergänzen. Der Admiral lieferte 1012 sein berühmt gewordenes Logbuch der *Seeadler von Beilunk* ab, das die Kaiserlich Geographische Gesellschaft 1014 unter dem Titel *Von den Küsten und Häfen des Perlenmeers, ihren Vorteilen und Widrigkeiten* herausgab. Sanin wurde dafür zum Großadmiral und Markgraf von Windhag ernannt.



Im Jahr 993, dem Jahr, in dem Kaiser Reto starb, brachen die Zorgan-Pocken in Al'Anfa aus. Viele sahen darin bereits das während der Großen Seuche vor dreihundert Jahren prophezeite endgültige Strafgericht, aber diesmal kam die Stadt mit 8.000 Toten noch recht glimpflich davon. Ebenfalls zu dieser Zeit begannen wiederholte Manifestationen natürlicher Gewalten, die ganze Plantagen vernichteten.

In den folgenden Jahren versuchte Tar Honak ständig, die Macht Al'Anfas auszudehnen, was aufgrund mehrerer Geschehnisse im Tiefen Süden zunächst nur mit großer Anstrengung machbar schien. Dämonischen Mächten gelang es 996 mit Hilfe echsischer Verbündeter aus dem immer noch (oder wieder?) aktiven Unterwasserreich Wajahd, den im bornländischen Notmark aufbewahrten vorletzten der Sieben Magischen Kelche in ihre Gewalt zu bringen. Der Erzmagier und Echsenexperte Rakorium Muntagonus, der schon 985 zusammen mit dem späteren Schwertkönig Raidri Conchobair Expeditionen nach Wajahd unternommen hatte, machte sich sofort mit einiger Bedeckung auf den Weg nach H'Rabaal, wo Siebenstreich vor nunmehr 1500 Jahren eingeschmolzen worden war. In H'Rabaal gelang es schließlich 997, die Wiedererstehung Siebenstreichs durch finstere Kultisten zu verhindern und die Kelche in ihre Verstecke zurückzubringen.

Im gleichen Jahr nahm die kemsche Boroni Setepen den Titel einer 'Nisut' (Königin) an und proklamierte als Peri III. das seit Rohal völlig vernachlässigte Gouvernemen Südmeer als 'Königreich Trahelien' unter Oberhoheit des Kaisers zu Gareth. Das Land blieb zwar weiterhin südlichste Provinz des Mittelreichs, doch es zeichnete sich ab, dass die Kemi langfristig andere Ziele verfolgen.

Als im **Boron 1006** in Gareth der Bericht von der gnadenlosen Hin-

richtung charyptischer Kriegsgefangener auf Aeltikan durch kemsche Soldaten eintraf, reagierte Kaiser Hal äußerst verärgert und ordnete die Einrichtung eines kaiserlichen Inquisitionsamtes in der kemschen Hauptstadt Khefu an. Doch Ende **Hesinde 1006** weigerte sich Königin Peri III. von Trahelien, Kaiser Hal erneut die Lehenstreue zu schwören. Vertreter des Reiches in der Hauptstadt Khefu bemühten sich in den folgenden Monaten um eine Beilegung der Krise, doch vergeblich. Ende des Jahres rief Peri III. das unabhängige Königreich Kemi aus und sagte sich von Gareth endgültig los.

Schon **Anfang 1007** offerierte Al'Anfa unter Tar Honak einen Freundschaftsvertrag an das Kemi-Reich, der jedoch aufgrund seiner versteckten Aufforderung zur Unterwerfung zurückgewiesen wurde. In der Folgezeit erhöhte Al'Anfa konsequent den Druck auf das unabhängige Königreich und stellte sich in den Grenzstreitigkeiten mit Höt-Alem schützend vor den kleinen Stadtstaat. Die Lage spitzte sich zu, als ein gescheiterter Anschlag auf Peri III. dem mutmaßlichen Auftraggeber Tar Honak zugeschrieben wird. Im **Tsa 1007** beschloss Al'Anfa den Waffengang gegen die Kemi. Eine offizielle Kriegserklärung blieb zunächst aber aus. Stattdessen griff man nun auf Seiten Höt-Alems in den Grenzkonflikt ein, es wurde sogar ein Zweckbündnis mit König Mizirion III. von Brabak geschlossen. Nach ersten Grenzkämpfen zwischen Brabak und dem Kemi-Reich Ende des Jahres kam es dann **1008** zur Besetzung des Königreiches durch Al'Anfa. Die beiden Töchter Königin Peris III. wurden verschleppt; die Königin selbst stellte im Boron ihr Land unter alanfanische Herrschaft und begab sich in Gefangenschaft.

Doch Tar Honak war erst am Anfang seiner Vision eines alanfanischen Imperiums. Während der damals noch unbekannte Boron-Geweihte Vitus Werdegast **1007** in Al'Anfa die Visaristensekte gründete, wurden die Gebete des Patriarchen an den Schwarzen Gott offenbar tatsächlich erhört. Dessen Offenbarung lautete angeblich: "Von dieser Stunde an kann kein Sterblicher Tar Honak töten, keines Menschen Hand und keine Waffe ihn berühren."

Mit dieser Gabe Borons und – als Oberhaupt des alanfanischen Kultes – im Besitz des göttlichen Talismans wagte Tar Honak den Angriff auf das Kalifat der Novadis. Als der novadische Pirat El Harkir im **Rondra 1008** im Hafen von Al'Anfa das Flaggschiff *Golgari* enterte und den Hochadmiral der Armada, Darion Paligan, entführte, nahm Tar Honak diese Frechheit zum Anlass, dem Kalifat den Krieg zu erklären. In einer schnellen Kampagne besetzte er ab **Firun 1008** zunächst Selem. Das Reiterheer der Novadis wurde in der Schlacht am Szinto mit Hilfe göttlichen Beistands geschlagen. Wenig später folgten dann





der Fall von Unau und Mherwed, während das mit Al'Anfa verbündete Mengbilla in Port Corrad einfiel. Wegen der Bedrohung der Hafenstadt Kannemünde erklärten nun wiederum das Bornland und speziell Festum Al'Anfa und Mengbilla den Krieg. Im Jahr **1009** griff auch das Mittelreich in den nun entflammten Khôm-Krieg ein – wengleich unverständlicherweise auf der Seite der 'Heiden' durch den Geheimauftrag Leomars vom Berg.

RANDNOTIZEN DES KHÔM-KRIEGS

Vor allem der Überfall auf Trahelien löste beim jungen Adel der Mittelreiche romantische Begeisterung aus. Dutzende von Freischärlern beteiligten sich, nachdem Khefu am 20. Boron 1008 kapituliert hatte, an dem Widerstandskampf gegen Statthalter Merkan von Al'Anfa, der schließlich am 27. Praios 1010 mit der Befreiung der Hauptstadt endete. In der Zwischenzeit hatten die Al'Anfaner auch die kemsche Insel Aeltikan gestürmt und dort Port Honak gegründet.

Selem geriet unter alananischen Einfluss. Nachdem jedoch binnen fünf Jahren drei Statthalter (natürlich mit den fantasievollsten Titeln und reichlich Söldnern ausgestattet) Meuchelmord oder Wahnsinn zum Opfer fielen, erlahmte jedoch das Interesse, und die Herrschaft wird heutzutage nur noch nominell durch den Marschall-Gubernator in Port Corrad ausgeübt. Die Besetzung Port Corrads durch mengbillanische Truppen wiederum endete recht bald durch Bündnisprobleme. Seit 1012 ist Port Corrad alananische Generalpräfektur.



Der Krieg fand im **Efferd 1009** seine erste Wendung, als die Festumer Einsatzflotte drei alananische Galeeren in der *Schlacht in der Tränenbucht* versenken konnte und im Travia-Mond 300 Kefter Novadis unter der Führung von Leomar vom Berg die Mengbillaner Kavallerie vernichteten.

Am **30. Boron 1009** rief sich Tar Honak zum 'Imperator des Südens' aus und ernannte Oderin du Metuant zum Marschall-Gubernator sowie Phranya Yalma Zornbrecht zur Großadmiralissima. Am 25. Rahja kam der Patriarch in Mherwed unter geheimnisvollen Umständen ums Leben. Die schnell rankenden Legenden in der Stadt des Schweigens besagen, dass er von der Magierin Nahema (und der Königin Peri III.) getötet worden sei. Für Al'Anfa bedeutete dies die endgültige Wende im Khôm-Krieg. Nach dem Rückzug Mengbillas verlor die Schwarze Perle bis zum Ende des Krieges **Mitte 1010** fast sämtliche Eroberungen wieder an die Novadis.*

DAS TRIUMVIRAT VON AL'ANFA

Nach Tar Honaks überraschendem Tod und einigen Wirren kam es im **Boron 1010** zur Bildung des Triumvirates, das neben dem neuen Patriarchen Amir Honak, dem einzigen Sohn Tar Honaks, die zwei militärischen Oberbefehlshaber Oderin du Metuant und Phranya Yalma Zornbrecht umfasste. Zugleich gewann der Rat der Zwölf wieder viel von der verlorenen Macht zurück. So konnte man es sich **1011** sogar leisten, zur Unterstützung der aufständischen Isora von Elenvina gegen Fürst Cuanu ui Bennain von Albernia einige Galeeren nach Havana zu schicken. Port Corrad wurde alananische Generalpräfektur unter Oderin du Metuant und unter Kriegsrecht gestellt. Mit der Eroberung Dröls durch das Horasreich **1012** verlor Mengbilla zudem im gleichen Jahr noch einen leicht zu dominierenden Nachbarn.

*) Eine detaillierte Beschreibung des Khôm-Krieges – der heute bereits nur mehr als Feldzug bezeichnet wird – können Sie dem Doppel-Abenteuer **Der Löwe und der Rabe I+II** und dem **Aventurischen Archiv I** entnehmen sowie zum Teil auch in der Romantrilogie **Drei Nächte in Fasar** nachlesen.

In diesem Jahr nahm Amene-Horas, Kaiserin des Lieblichen Feldes, nach der Annektion einiger Waldinseln den Titel einer Königin vom Südmeer an und schloss mit dem Kemi-Reich einen Vertrag, der unter anderem Benbukkula zu einem horasischen Lehen machte und zur Gründung Neu-Bosparans auf Bilku führte. Zwei Jahre zuvor hatte die Kemi bereits mit Brabak und Sylla eine Allianz geschlossen. Zwischen Festum und Khefu kam es währenddessen zu Streitigkeiten um die Moskitoinsel Javalasi. Zudem flammten **1013** erneut massive Grenzstreitigkeiten mit Hôt-Alem und dem Kemi-Reich auf, die sich mit der Rückeroberung ihrer Hauptstadt Khefu Ende **1010** endgültig von der alananischen Herrschaft befreit hatten.

Die zunehmenden Konflikte mit den Kemi veranlassten Hôt-Alem **1013** dazu, einen Schutzvertrag mit dem Mittelreich zu schließen, der mit zahlreichen Privilegien einherging. Hôt-Alem entzog sich dem – ohnehin nur mehr formellen – brabakischen Einfluss, für das Mittelreich bedeutete dies dagegen den Erwerb der ersten loyal-kaiserlichen Südmeerkolonie seit Jahrhunderten.

DIE GEGENWART

Von den Schrecknissen, die der Invasion des Dämonenmeisters folgten, blieb der aventurische Süden weitestgehend verschont. Einzig mit dem versuchten Übergriff auf den Jaguartempel in Gulagal **1016/17** und der Zerstörung Altaïas **1017** waren größere borbaradianische Aktivitäten zu verzeichnen. Allerdings liefen insbesondere aus den schwarzmagischen Akademien zu Brabak und Al'Anfa die Magier ins borbaradianische Lager über, wengleich die Akademieleitungen versuchten, sich neutral zu verhalten. Einzig Mirham unter Salpikon Savertin nahm den aktiven Kampf mit seinen 'Schatten' gegen Borbarad auf, scheiterte aber **1019** in der desaströsen Seeschlacht von Andalcan. **1020** kam es in Al'Anfa erneut zum Ausbruch einer Seuche, der viele Einwohner zum Opfer fielen.

Aus dem Kemi-Reich brachen während der Borbarad-Invasion zahlreiche Freiwillige – insbesondere Angehörige des borongetreuen Laguna-Ordens – nach Norden auf. Auf Seiten der alananischen Boronis führte der Kampf gegen den Sphärenschänder zum ersten Mal seit dem Schisma der Boron-Kirche zu einer gewissen Annäherung mit Punin. Neben einigen inoffiziellen Kooperationen kämpften in der Dritten Dämonenschlacht 1021 alananische Truppen mit Puniner Golgariten an gleicher Seite gegen die Untoten- und Dämonenheere. **1022** kam es im Kemi-Reich zu Umsturzversuchen seitens der tief borongläubigen Prinzessin Rhônda Setepen, die schließlich aber an die östlichen Grenzen des Reiches fliehen musste. In den folgenden Jahren mischten sich die alteingesessenen Kemi-Familien vermehrt in die Politik ein. Dies führte in den Westprovinzen zur Schaffung eines nahezu eigenständigen Staatsgebildes unter rigoroser Herrschaft fundamentalistischer Boron-Geweihter, die sich mehr oder weniger in offenem Widerspruch zur Boron-Kirche und zum Thron befanden.

Auch in Al'Anfa konnte die Rabenkirche ihre Machtansprüche wieder festigen, als der Rat der Zwölf im **Praios 1027 BF** per Gesetz das herrschende Triumvirat auflöste und Seine Erhabenheit Amir Honak als alleiniger Herrscher über das Imperium bestätigt wurde.

Auf der anderen Seite scheint nun der alleinige Vorherrschaftsanspruch der Schwarzen Allianz zum ersten Mal seit Generationen einen ernsthaften Konkurrenten bekommen zu haben: Mehrere Parteien und Verbündete haben sich im Süden zusammengefunden, um mit der Wiederauflebung der Großen *Goldenen Allianz* dem Konkurrenten an der Perlenbucht die Stirn zu bieten.

Mit der Thronbesteigung Prinzessin Ela XV. zu Khefu **1027** fand die von langer Hand zwischen den Königshäusern geplante Vermählung mit Kronprinz Peleiston von Brabak statt. Damit sind Horasreich, Kemi und Brabak zusammen mit Sylla in gemeinsamen Interesse in Meridiana verbunden. Daneben wird auch auf den bereits 1026 vollzogenen Friedensschluss der Kemi mit dem Mittelreich große Hoffnung für die Zukunft gelegt.



Heute hat Südaventurien insgesamt bestimmt 250.000 Einwohner – auf fast ein Dutzend Reiche und Kleinstaaten verteilt, von denen die Hälfte sich in offenen Allianzen oder geheimen Bündnissen kurz-

oder langfristig einen Großmachtsanspruch sichern will. Eine Situation, die man wohl am besten mit einer Ladung Mengbiller Feuer und vielen Blinden mit Fackeln in den Händen vergleicht ...

DIE GESCHICHTE DER REGION MERIDIANA

Vorzeit: Entstehung oder Einwanderung der Waldmenschen und mythischer Wesen (Sphingen, Greifen, Rote Jaguare – siehe *Mysteria et Arcana*), möglicherweise vom Südkontinent Uthuria stammend.

45.–9. Jh. v.BF: Der Süden Aventuriens wird vom Echsenreich von H'Rabaal dominiert, dessen Macht allmählich schwindet.

um 3000 v.BF: Märchen zufolge Aufstand der Menschen, den die Echsen mit einem Salamander-Artefakt niederschlugen.

28.–21. Jh. v.BF: Hochblüte des Kemi-Reiches

um 1750 v.BF: Bastrabuns Bann vertreibt die Leviatanim nach H'Rabaal.

16.–7. Jh. v.BF: Gründung Al'Anfas und Mirhams als Grenzposten von Elem aus; in der Folgezeit Aufstieg des Emirates Mirham.

15 Jh. v.BF: Das Emirat Mirham begründet den märchenhaften Reichtum Elems.

um 1500 v.BF: Der Purpurgewurm Glowasil tyrannisiert das Emirat Mirham und wird von Arika getötet.

um 1500–1000 v.BF: Gerons vierte Heldentat, der Sieg über die Bestie Harodia

um 1400 v.BF: erstmals tulamidische Seefahrer an den Küsten des Perlenmeeres

um 1200 v.BF: Beginn des geordneten Kampfes der Kataphrakten gegen die Echsen unter Sultan Amr al-Dhubb; Fall der Zikkurats von H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth.

10 Jh. v.BF: Tulamidische Zedrakken erreichen die Waldinseln Souram und Al'Toum (Altoum); Entdeckung von As-Shabija al-Charypdosor und Gründung des Tempels Al'Taia. Gründung Chorhops durch tulamidische Deserteure.

881–866 v.BF: Mirhamer Siedler bluten für das Diamantene Sultanat im Krieg gegen die Güldenländer.

876 v.BF: erster Kontakt der Güldenländer mit Waldmenschen am Nordask; Bosparan beginnt mit Stadtgründungen im Süden, darunter Corapia (Chorhop) und Belenas (Mengbilla).

874–855 v.BF: Entdeckungsfahrten der Admiräle Sanin, Sanin II. und Sanin III. im aventurischen Süden

um 800 v.BF: entscheidender Schlag gegen das Echsenreich mit dem Sieg der Kataphrakten des Emirates Mirham über H'Rabaal. Gründung Shilas (Sylla) durch aranische Korsarinnen.

8. Jh. v.BF: Kaiser Nasul-Horas treibt Südausbreitung voran, erste Travia-Missionare im Süden.

762 v.BF: Siedler aus Methumis und Neetha gründen Brabak.

um 700 v.BF: Bosparanische Helden reisen (angeblich) zur Mirhamer Brautwerbung.

641 v.BF: Khunchomer Korrespondenz: In der Folge vertreiben die Bosparaner die Tulamiden aus dem Süden.

etwa 640–250 v.BF: Das Reich der Wudu um Al'Anfa und Mirham, zeitweise auch bis Sylla.

618 v.BF: Annexion Syllas durch das Bosparanische Reich

606 v.BF: Fran-Horas besucht die Halbinsel von Al'Anfa.

602 v.BF: Errichtung der horasischen Kronkolonie Brabak

548 v.BF: nach dem Syllanischen Turmsturz Unabhängigkeit Syllas

513 v.BF: Erstürmung H'Rabaals und Einschmelzung Siebenstreichs unter Basilius dem Großen; in der Folge tulamidische Besiedlung H'Rabaals.

476 v.BF: Neuordnung der südlichen Provinzen des Bosparanischen Reiches durch die Lex Imperia: Einrichtung des Herzogtums Brabakien, Belenas (Mengbilla) und Corapia (Chorhop) werden Kaiserliches Kronland.

341 v.BF: Gründung von Höt-Elem (dem späteren Höt-Alem) von Elem aus

336 v.BF: Schlacht um Höt-Elem: Rückzug der Wudu bis zum Hanfla.

267–185 v.BF: Aufstieg des Großsultanats Elem: Gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd steigt Elem zur Großmacht auf, erobert die Emirate Mirham (Märchen von den Grassamen), Thalusa und Mengbilla (Dreivölkerschlacht) und zerschlägt das Reich der Wudu.

etwa 180 v.BF: Sylla schließt sich Elem an; letzte Blüte alttulamidischer Macht bis zu den Waldinseln.

107 v.BF: Der als Stern von Selem bekannte Meteor zerstört Elem und damit das gleichnamige Großsultanat.

115–15 v.BF: Unter den Kusliker Kaisern Eroberung Syllas, Mengbillas und Elems sowie Neugründung von Al'Anfa (unter den Namen Alphana und Al'Anfang).

0 BF: Hadrokles Paligan sperrt die Straße von Sylla für die tulamidischen Legionen der Hela-Horas, womit er sie am Eingreifen in der Zweiten Dämonenschlacht hindert. Zerstörung der Stadt Raxx'Mal durch Mengbilaner.

1 BF: Kaiser Raul errichtet das Vizekönigreich Meridiana unter Vizekönig Hadrokles Paligan mit der Hauptstadt Sylla.

2 BF: Ordnung der Meridiana in drei Grafschaften (Sylla, Aurelia, Mysobien) und ein Fürstentum (Trahelien)

56–467 BF: Mengbilla und Corapia (Chorhop) Teil der Markgrafschaft Dröl

etwa 100 BF: Die Region der Halbinsel von Al'Anfa gewinnt zunehmend an Bedeutung.

140 BF: Kaiser Sighelm verlegt die Hauptstadt der Meridiana von Sylla nach Alphana, das seinen alten Namen Al'Anfa zurückerhält.

185 BF: Kaiser Gerbald verbietet die Sklaverei.

230 BF: Kaiser Menzel führt die Sklaverei für die Tulamiden (was auch Al'Anfa, Sylla und Höt-Alem miteinschließt) wieder ein (siehe auch Geschichte Mirhams).

4./5. Jh. BF: Käpt'n Brabacciano treibt sein Unwesen zwischen Selem, Sylla und Brabak.

333 BF: Die Priesterkaiser degradieren die Paligans zu Grafen und richten die Meridiana als Gouvernement ein.

336 BF: Priesterkaiser lösen das Gouvernement Brabakien aus der Meridiana heraus, ihre Inquisition geht gegen die Kemi vor.

5. Jh. BF: Thorwaler plündern zweimal Al'Anfa und mehrmals das Umland.

421–440 BF: Priesterkaiser Gurvan Praiobur I. residiert im Exil in Al'Anfa.

433 BF: blutiges Ende der Güldenländischen Expedition in Al'Anfa

464 BF: Eroberung Mengbillas durch boronbekehrte Beni Szintau; Ausrufung des Sultanats Mengbilla unter Großemir Kermal ibn Aldar.

465–473 BF: Die Statthalter der Priesterkaiser im Süden werden vertrieben, über die Städte herrschen einzelne Grafen und selbsternannte Potentaten.

473–489 BF: Verschiedene Grafen versuchen als selbsternannte Markgrafen die Macht über den ganzen Süden an sich zu bringen.

489 BF: Rohal der Weise entmachtet die Paligans, stellt die Meridiana wieder her und ernennt Themodates von Sho'Rina zum Vizekönig.

499 BF: Siedler aus Sylla gründen Charypso.

594 BF: Magierkrieg zwischen Al'Anfa und Brabak

7. Jh. BF: Forschungsreisen des berühmten Belsarius Süderstrand

602 BF: Großer Brand in Brabak – die geschwächte Provinz wird als Gouvernement Mysobien wehrloser Vasall Al'Anfas.

632 BF: im Namen Eslams I. Gründung des Hafens Port Corrad unter Admiral Corrad von Hardenstein

um 650 BF: Bastan Munter schreibt sein berühmtes Werk *Die dampfenden Waelder*.



648 BF: Kaiser Tolak siegelt den Konvoi-Erlass.

655–660 BF: Nach dem Manakus-Aufstand regiert in Al'Anfa Walkir Zornbrecht.

663 BF: Kaiser Tolak und der Vizekönig finden in Al'Anfa den Tod – Zornbrecht ruft sich zum 'König des Südens' aus.

668 BF: Zornbrecht verschwindet auf seiner Expedition in den Dschungel.

669 BF: Kaiser Alrik bestätigt Vizekönig Huntas I. von Shoy'Rina, der sich weiterhin König nennt und die Palastanlage in Mirham erbauen lässt.

680 BF: Huntas besteigt den Opalthron in Mirham und beginnt, die gesamte Verwaltung des Vizekönigreichs in die neue Residenzstadt zu verlegen.

686 BF: die Große Seuche und Erscheinen Golgaris in Al'Anfa – Vertreibung von König und Adligen nach Mirham, Schisma von Punin unter der ersten Patriarchin Velvenya Karinor

735 BF: Der Gauklergouverneur in Brabak

761 BF: Gründung von Altaïa

779–805 BF: Kaiser Bodar befiehlt die Seeblockade gegen das Liebliche Feld; Mengbilla, Corapia und Brabak fügen sich unwillig, Al'Anfa aber weigert sich.

792 BF: Die Reichsreform wird im Süden praktisch ignoriert.

802 BF: Zerstörung Charypsos durch die Haipu und Darna

848 BF: Al'Anfa sagt sich formell vom Mittelreich los.

849 BF: Brabak sagt sich von Mittelreich und Al'Anfa los, das Königreich Brabak wird ausgerufen – ein ständiger Rivale von Al'Anfa.

854 BF: Neugründung Charypsos durch Sylla

858 BF: Mengbilla löst sich als Großemirat vom Mittelreich.

864 BF: Die Große Havarie besiegelt die Unabhängigkeit Mengbillas.

866 BF: Corapia (Chorhop) folgt Mengbilla in die Unabhängigkeit.

um 890 BF: Charypso sagt sich von Sylla los und wird zu dessen erbittertstem Gegner.

894 BF: unblutiger Aufstand in Hôt-Alem; die Korsaren Syllas werden aus der Stadt vertrieben.

902 BF: Brabak erobert die mittelreichische Kolonie Trahelien.

903 BF: Unabhängigkeit Port Corrad's vom Mittelreich unter der Händlerfamilie Rhudainer

906–954 BF: Thorwaler, vor allem Hetmann Hyggelik der Große sowie die Blauen Rochen, plündern die südlichen Sklavenhalterstädte; Sklavenbefreiungen führen zur Entstehung der Miniwatu.

907 BF: Friedensvertrag Brabaks mit den Thorwalern, die Sklaverei in Brabak wird abgeschafft.

920 BF: Die horasische Admiralin Yaquiria ter Rijßen erreicht Sukkuvelani; Beginn des Waldinsel-Kolonialismus.

934 BF: In der Seeschlacht vor Selem schlägt Al'Anfa die Blauen Rochen.

938–981 BF: Balphemor Honak Patriarch von Al'Anfa

940 BF: Bündnis zwischen Charypso und Al'Anfa; Charypso wird Teil der Schwarzen Allianz.

944–947 BF: Alanfanisch-Brabakischer Krieg: Al'Anfa ruft das Kriegerecht aus, Brabak annektiert H'Rabaal und siegt in der Seeschlacht von Charypso; endgültige Unabhängigkeit von Sylla und Hôt-Alem.

961–966 BF: Chorhop unter der Herrschaft von Kalif Chamallah

966 BF: Das Bornland gründet als neue Kolonialmacht Port Stoerrebrandt.

970 BF: dämonische Brandkatastrophe im Zentrum Al'Anfas, oft als ein Anschlag Brabaks gedeutet

975 BF: Brabak zieht sich aus Trahelien zurück, das mittelreichisch wird.

981–1009 BF: Tarquinio Honak Patriarch von Al'Anfa

985 BF: Ruban der Rieslandfahrer trägt unfreiwillig zur Entdeckung der äußeren Waldinseln bei.

997 BF: Unabhängigkeitserklärung Traheliens

998 BF: Scharmützel bei H'Rabaal und Tod der letzten Marus

1007–1010 BF: alanfanische Besetzung Traheliens

1008–1010 BF: Der Khômkrieg – Al'Anfa überfällt und besetzt das Kalifat, unterliegt aber und behält von allen Eroberungen nur Selem und Port Corrad.

1009 BF: Al'Anfa erobert Aeltikan und gründet Port Honak.

1010 BF: Amir Honak Patriarch von Al'Anfa, seine Macht ist aber eingeschränkt durch das Triumvirat.

1012 BF: Amene-Horas nennt sich 'Königin vom Südmeer'; Benbukkula wird horasisch, Gründung Neu-Bosparans.

1013 BF: Hôt-Alem wird zum Fürstprotectorat des Mittelreichs.

1016/17 BF: Angriff auf Gulagal

1017 BF: Zerstörung Altaïas

1020 BF: erneut Seuche in Al'Anfa

1022 BF: Umsturzversuche im Kemi-Reich

1027 BF: Rat der Zwölf löst das Triumvirat auf

1027 BF: In Kemi besteigt Ela XV. den Thron; neue Goldene Allianz geschlossen





AL'ANFA – STADT UND IMPERIUM

»An den Hängen des mächtigen Visra thront die Schwarze Perle über den blauen Wassern der Goldenen Bucht. Reich ist sie, diese Stadt, und wohl nur Vinsalt selbst mag sie an Pracht übertreffen. Auf jeden vierten Einwohner kommt ein Sklave: kupfer- oder dunkelhäutige Nachkommen der Waldmenschen, die noch vor wenigen Generationen zu Tausenden von den Jägern in die Knechtschaft geführt wurden. Aber hier finden sich auch Nordländer, Tulamiden und Novadis, deren ruhmreicher Kampf gegen die Eindringlinge einst auf dem Sklavenmarkt Al'Anfas endete. Auf den Plantagen und in den Bergwerken arbeiten sie und schürfen, säen und ernten den Reichtum der Stadt. Andere folgen ihren Herrn auf Schritt und Tritt, fein herausgeputzt in seidenen Gewändern. Sie haben einen Kohlstrich um die hübschen Augen, vielleicht eine Schreibtafel in der Hand oder einen Fächer, um die drückende Schwüle zu vertreiben, während der unruhige Blick furchtsam jeder Bewegung des Herrn folgt. Denn dessen Gunst schwindet ebenso schnell, wie sie geschenkt wird.

Und doch leben viele von ihnen besser als so mancher Freie, der in den ärmlichen Hütten nahe des Hafens oder in den ausgebrannten Ruinen des Schlunds sein Dasein fristet. Ein Großteil der Bevölkerung der Königin des Südens lebt von der Hand in den Mund, getrieben von der Sorge, morgen zu hungern und übermorgen zu sterben. Der Tod ist allgegenwärtig in der Stadt Borons, sei es die Bettlerin, die von einigen Straßenkindern erschlagen wird, die sich der wenigen Dirham in ihrer Schüssel bemächtigen wollen, sei es der Grande, der dem Giftanschlag seines Nebenbuhlers zum Opfer fällt. Denn ebenso wie furchtbare Armut das Leben in den engen Gassen bedrückt, so erdrückt unermesslicher Reichtum die Seelen der Granden, die auf dem Silberberg in prachtvollen Palästen residieren und die Geschicke der Stadt in ihren Händen halten.

Gehört Al'Anfa auch dem Königreich Meridiana an, wie Ihr vielleicht hörtet, so liegt die wahre Macht bei dem Patriarchen Amir Honak. Er ist der Enkel jenes legendären Kirchenoberhauptes Bal Honak, der einst das Kriegrecht ausrief und sich selbst als obersten Kriegsherrn. Ihm zur Seite steht der Hohe Rat der Zwölf, sechs Geweihte und sechs Bürger der Stadt, gewählt von jedem, der sich zu fünf Dublonen eine Stimme kaufen kann. Viel Geld wechselt im Vorfeld der Wahlen den Besitzer, und es scheint eine ungeschriebene Übereinkunft der acht mächtigen Familien zu sein, die wenigen Ratssitze unter sich aufzuteilen. So ist mir von keinem Fall bekannt, dass es jemandem gelungen sei, gegen den Willen der Granden und den Wunsch des Patriarchen in den Hohen Rat einzuziehen.

Doch sollte nicht der Eindruck entstehen, als herrschten die Herren der Stadt in unermesslichem Reichtum über ein Volk von Bettlern: Viele Handwerksleute gibt es, die ihrem Tagwerk nachgehen – eifrige, anständige Männer und Frauen, für die die Spiele in der Arena die Belohnung für eine arbeitsame Woche sein mögen. Kaufleute und Gelehrte leben in stattlichen Häusern unweit der Universität oder in den Villen am Hafen, manche mit kaum einem Oreal in der Tasche, andere unermesslich reich, so dass sie an Prunk kaum einem Granden nachstehen. So bemühen sie sich auch ihr Leben lang, den Herren der Stadt ähnlich zu sein. Sie ahmen ihre Gepflogenheiten nach, in der Hoffnung, das Augenmerk ihrer Patrone auf sich zu lenken oder gar den Travia-Bund mit einem 'Silberberger' eingehen zu können, um selbst in den Kreis der Erlauchten aufgenommen zu werden. Denn hier ist Al'Anfa anders als unser gutes Horasreich oder das Rauls: Einem jeden scheint es möglich, hier aufzusteigen und eines Tages in der schwarzen Sänfte die Gassen zu durchqueren, in denen seine Vorfahren noch die Beutel reicher Kaufleute schnitten. Doch es ist ein harter Weg, und in den letzten 200 Jahren sind es meinen Quellen zufolge nur zwei Familien, die sich in den Kreis der Silberberger einkaufen konnten, während viele andere vergingen und in Bedeutungslosigkeit versanken.

Der Reichtum der Stadt beruht auf dem Handel mit Waren, die uns ein wahrer Luxus, jenen hingegen nur alltäglicher Tand sind. Gewürze, Kakao, Tee, edle Hölzer, Perlen, Pfeffer, Palmwein, Tinte, Purpur, Perlmutter, Jade, Gold, Silber und Diamanten – dies alles sind Güter, die man auf den Märkten der Stadt handelt und die in großen Konvois gen Norden geschifft werden, geschützt durch die waffenstarrten Galeeren der

Schwarzen Armada. Die wichtigste Ware aber ist die Seide, deren Geheimnis eifersüchtig gehütet wird. Nur hier könnt Ihr echtes Seidentuch erstehen, dessen Preis die Granden nach eigenem Gutdünken festsetzen. Seide kleidet auch die Reichen und Mächtigen der Stadt. Und wer es sich nicht leisten kann, bemüht sich wenigstens, seinen Gewändern den sanften Schwung der fließenden Bahnen zu geben. Ein besonderes Augenmerk verdienen aber die Roben der Boron-Geweihten. Ihr kennt die schwarzen Kutten, die die Priester unseres Herren Boron daheim kleiden, unscheinbar und verschwiegen wie der Tod, der leise über uns kommt. Nicht so hier: Goldborten schmücken die seidenen Roben der höheren Geweihten, goldene Stickerien, die manchen Fürsten vor Neid erblassen ließen. Protzige Ringe zieren die hageren Finger, und ein großes Gefolge, Wachen, Sklaven, Lustknaben, begleitet einen Priester, wenn er hinabsteigt in die Stadt. Prachtvoll ist auch der Tempel selbst, der hoch über der Stadt an jener Stelle prunkt, wo einst der göttliche Rabe seine Weissagung tat. Doch auch die anderen Elf haben Häuser in der Stadt, die sich keines Vergleichs scheuen müssen. Sogar dem grimmigen Herrn der Jagd hat man einen Tempel errichtet, wenngleich kaum einer hier je des Nordens ewiges Eis erblickt haben mag.

Ihr seht, Al'Anfa ist nicht götterlos, wie man es gern erzählt in den Salons, die Ihr geruht aufzusuchen. Und doch habt Acht, wenn Ihr Euer Vorhaben in die Tat umsetzen und die Schwarze Perle besuchen wollt. So reich sie auch sein mag, so arm ist sie doch. Lieblich und grausam zugleich, sanft und tödlich – dies ist die Stadt Borons.«

—Brief der Grangorer Kauffrau Efferdaine Therman an ihren Geschäftsfreund Sandor Lobeler anlässlich einer bevorstehenden Reise nach Al'Anfa

Al'Anfa – Imperium

Geographische Grenzen: Loch Harodröl, Regengebirge

Landschaften: Askanien, Südelemitische Halbinsel, Aurelia, Schicksalsbucht

Gebirge: Regengebirge

Gewässer: Hanfla, Nordask, Arrati (Osdask)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000

Wichtige Städte und Dörfer: Al'Anfa, Mirham, Patras, Pinnacht, Port Corrad, Port Visar, Shoy'Rina, Va'Ahak

Wichtige Verkehrswege/Handelsrouten: Karawanenweg von Port Corrad nach Mengbilla, Palaststraße von Al'Anfa nach Mirham

Vorherrschende Religion: bei Stadtbewohnern überwiegend Zwölfgötterglaube (mit Schwerpunkt auf der alanfanischen Boron-Verehrung); bei den nominell unterworfenen Waldmenschen überwiegend animistische Traditionen; geringer Anteil an Rastullah-Anhängern

Sozialstruktur/Regierung (Al'Anfa): Theokratie (Patriarch Amir Honak), Rat der Zwölf (Plutokratie aus Granden und Boron-Geweihten), Sklavenhaltergesellschaft

Einflussreiche Familien: Grandenfamilien, Shoy'Rina (Mirham)

Wundersame Örtlichkeiten (Imperium und Anspruchsgebiete): Sümpfe von Al'Bor (mysteriöser Bezirk von Mengbilla, mit geheimem Boron-Tempel), Hexeninsel, Ruinen von Tyrinth

Wappen: die goldene Silhouette eines gekrönten Raben auf Schwarz
Sprachen: vorherrschend Garethi (Brabaci), daneben Tulamidyä, Mohisch

Währungen: Dublone ('Doppelstück'; Goldmünze zu 2 Dukaten), Oreal oder Schilling (Kupfer-Gold-Gemisch oder Silbermünze zu 1 Silbertaler), Kleiner Oreal (Kupfer-Gold-Gemisch oder Silbermünze zu 5 Heller), Dirham (Kupfer zu 1 Kreuzer)

Zeitrechnung: Golgaris Erscheinen: 1 GE = 307 v.H. = 686 BF = 2178 Horas



AL'ANFA: GEOGRAPHIE UND UMLAND

Klima

Mörderische Luftfeuchtigkeit und sintflutartige Regenfälle zu Mittag und während der zwei Regenzeiten in den Monaten Tsaphex und Rondra/Efferd prägen das Klima Südaventuriens. Dann fällt das Wasser fässerweise auf die Dächer, und ein ununterbrochenes Rauschen und Dröhnen, begleitet von grollendem Donner erfüllt die Luft. Doch bringt dieser Regen nur kurze Abkühlung. Das Wasser verdunstet in der Hitze rasch, und die Luft lastet danach umso schwerer auf dem Land. Drückende Schwüle und ständiger Feuchtigkeitsverlust schwächen Körper und Geist und zehren an Nerven und Entschlossenheit. In den Jahren 914 und 1005 BF hat es in Al'Anfa erstaunlicherweise geschneit. Vorherrschender Wind ist der Siral, der mittelstark, aber stetig aus Nordost bläst und bisweilen sogar Flugsand aus der Khôm mitbringt.

Die Goldene Bucht

Die Bucht, die durch die vorspringende Landzunge der Halbinsel von Al'Anfa und durch die Mündung des Jalob begrenzt wird, heißt spätestens seit Bastan Munters Reise die 'Goldene Bucht'. Diesen Begriff entnahm der große Geograph dem Logbuch Admiral Sanins III., und er beschreibt treffend das Glitzern der Sonnenstrahlen auf dem türkisblauen Wasser.

Im starken Kontrast dazu stehen die finsternen Mangrovensümpfe entlang der Küste, deren Stelzwurzeln bei Flut dem beinahe größten Gezeitenhub Aventuriens (vier Schritt) trotzen. Während Vollmonden in Herbst und Frühjahr treten binnen kürzester Frist tückische Springfluten auf, bei denen bisweilen sogar die Morfus oder Tlalucswürmer, die sich hier zu Hunderten herumtreiben, überrascht werden und ertrinken.

Im Inneren der Bucht haben Fischerdörfer jeden geeigneten Landeplatz und Hafen vereinnahmt. Dort liegen Schinakeln, Kutter und andere Fischerboote vor Anker, dort trocknen Netze oder der letzte Fang auf Spalieren in der Sonne. Einige Einheimischen tauchen nach den versunkenen Schatzgaleeren, die überladen oder von Piratenkämpfen angeschlagen, in Ausläufern eines Kaucaus kenterten. Die bis heute nicht gefundene Piratenkogge Käpt'n Brabaccianos ist das bekannteste dieser Schiffe.

Am Ende der Bucht färbt sich das Wasser dunkel. Das liegt weniger am trüben Wasser des Hanfla als an den schwarzen Lavamassen des Visra, die sich hier über Äonen ins Meer ergossen haben. Überreste der größten Ausbrüche sind die Palastinseln einige Meilen vor der Stadt, die fünf Festungsinseln und die berühmte Sklaveninsel, die eine halbe Meile vor dem Hafen liegen, und die kleine Inselkette der Wassergärten direkt unterhalb des Rabenfelsens.

Die Halbinsel von Al'Anfa

Die fruchtbare Halbinsel von Al'Anfa erstreckt sich zwischen der Goldenen Bucht im Süden und der Schicksalsbucht im Norden. Einst mit Regenwald bedeckt, ist sie heute größtenteils gerodet, besiedelt und von rechteckigen Plantagen überzogen. Nur einige Dschungelflecken, meist keine zehn Meilen im Durchmesser, haben die jahrhundertelange Landnahme überlebt, insbesondere einige Mangrovensümpfe an der östlichen Küste. Kaum 50 Meilen von der Boronsstadt entfernt bilden die jäh aufragenden, grün glitzernden Feuersteingipfel des Regengebirges den westlichen Horizont.

Die einzigen größeren Siedlungen sind der Freibeuterhafen **Port Visar** (an der Küste, 100 Meilen östlich von Al'Anfa), der große Markt **Patras** (40 Meilen ostnordöstlich), der alte Adelssitz **Shoy'Rina** (25 Meilen nordöstlich), die Festung **Pinnacht** (am nordöstlichsten Zipfel) und die Veteranenstadt **Va'Ahak** (10 Meilen Hanfla-aufwärts). Eine gut ausgebaute und unterhaltene Straße führt in die alte Königs-

stadt Mirham, eine schlechter gepflegte Straße nach Pinnacht und eine schmale Strecke, die vom Dschungel überwuchert wird, südwärts bis zur Jalob-Mündung. Eine Gabelung führt nach H'Rabaal.

Vulkanasche des Visra und ständige Brandrodungen düngen die fruchtbare Schwarzerde des Dschungels und haben dazu beigetragen, Al'Anfa zur reichsten Stadt des Kontinentes zu machen.

Das Gebiet der Plantagen umfasst im Norden eine Fläche von mehr als 2.000 Rechtmilen. Diese großflächigen Monokulturen, auf denen teils Kulturpflanzen, teils wilde Pflanzen unter enormem Arbeitseinsatz gezogen werden, haben so prächtige Namen wie Gran Dorada, Gran Paligana oder Aria Paradisa. Alleine die Vielfalt der Feldfrüchte zeigt schon, wie sehr Peraines Segen über der Halbinsel liegt.

Wie an der ganzen Ostküste wird Reis gepflanzt, dessen dünne Ähren aus den künstlich bewässerten Feldern ragen. Daneben wird Shatak-wurz angebaut, die billige Grundnahrung der Sklaven, oder Zuckerwurz, eine Luxuspflanze, aus der Kandiszucker und Rum hergestellt werden. Zudem finden sich einige Haine mit Feigenbäumen und Dattelpalmen; auf dem Feld der Heiligen Aussaat der Peraine wächst sogar Weizen. Die bedeutendsten exotischen Produkte sind die Perain-Äpfel, die in blühenden Hainen gezogen werden, namentlich Arange, Anfelsine, Pampelmuse, Pomeranze, Citrone, Mandarine und Limone. In jüngerer Zeit hat man zudem mit dem Anbau der Mohischen Banane und von Kakao begonnen – Errungenschaften, die Al'Anfa den Waldmenschen verdankt und deren Monopolisierung weiteren Reichtum in die Stadt schwemmt.

Den größten Reichtum der Schwarzen Perle bilden jedoch die einzigartigen Seidenfarmen, auf denen Seidenspinnen gezüchtet werden. Zuletzt gibt es auch zahlreiche Wasserfarmen zur Krabben-, Muschel- und Fischzucht.

All dieser Wohlstand beruht auf der Arbeit von tausenden Unglücklichen. Die Arbeiter, die Palmwedel schneiden, sind ebenso Sklaven wie jene, die in den Sägemühlen am Hanfla Edelhölzer verarbeiten und in Ziegeleien sonnengetrocknete oder ofengebrannte Lehmziegel für Stadthäuser fertigen. Zuckerwurz- und Reismühlen werden nicht von Wasser oder Wind, sondern von Sklaven oder blinden Eseln gedreht. Vor allem aber schwitzen die Sklaven auf den Plantagen, wo sie vornübergebeugt Reisbüschel stecken, Kakaobohnen sammeln und Shatakwurz rupfen, aber auch Perain-Äpfel pflücken oder mühevoll die Kokons der Seidenspinnen abhaspeln.

So groß, scheint es, sind die Schätze, die der Natur abgerungen werden, dass sie ihre mächtigsten Diener schickt, um sie zurückzuerobern. Um wilde Elefanten, Morfus, Söldnerameisen, Gelbschwanzskorpione und anderes gefährliches Getier abzuhalten, sind alle Plantagen mit brusthohen Ziegelmauern oder Palisaden, mindestens aber mit Wassergräben gesichert. Zuweilen fällt ein Riesenlindwurm über eine Plantage her und raubt oder erpresst einige Sklaven und Gold.

Vor allem aber tobt der Kampf gegen den unbesiegbaren Dschungel. Die Sklaven sind die Soldaten der ewigen Landnahme, die mit Entermesser und Beil gegen das ständig vordringende Grün kämpfen. Bevor die Regenzeit einsetzt, werden jedes Jahr große Flächen Regenwald in Brand gesetzt. Wochenlang brennen und schwelen Baumriesen und Dickicht, bis endlich der Regen fällt und die Asche den verbrannten Boden in fruchtbares Ackerland verwandelt – bis sich der Dschungel auch dieses wieder einverleibt.

Der Vulkan Visra

Der schwarze Vulkan, der heilige Berg Al'Anfas, liegt keine drei Meilen nördlich der Stadt inmitten von tief hängendem Nebel. Trotz seiner relativ geringen Höhe von 1.500 Schritt überragt er das übrige Küstenland und wirkt so höher als mancher Berggigant. Sein kristallener Obsidian, mattschwarzer Basalt und die zu Erde gewordene Asche haben die gesamte Küste geformt. Manche Villa liegt zu seinen



Füßen, angenehm kühl in Schatten, Nebel und Aufwinden, ebenso der gigantische Boronsanger mit fast einer halben Million Grabstellen. Hier tanzen Dohlen und Fledermäuse durch wehende Nebelschleier, und bisweilen brausen Feuergeister und Schlackenwirrlinge aus alten Vulkanschlotten hervor.

Berühmt ist der Visra jedoch für die Schwarzen Pyramiden an seinen Flanken. Diese sind prächtige – teils gestufte, teils verkleidete – Grabanlagen voller Fallen und Schätze, von denen die ältesten schon in vormenschlichen Zeiten entstanden sein sollen.

Nach gängiger Auffassung ist der schwarze Riese ein erloschener Vulkan. Andere behaupten dagegen, er sei eine so gigantische Pyramide, dass Menschen sie nicht als künstlich erkennen könnten. Belegt ist, dass der düstere, schwarze Berg einst das geistige Zentrum der Wudu war, die hier ihrem Todestgott Visra die Herzen und Gehirne unglücklicher Kriegsgefangener zum Opfer brachten.



Schon die gepanzerten Reiter Elems zerstörten die meisten Tempel an seinem Hang und raubten viele der Schätze aus Jade und Obsidian. Die endgültige Zerstörung aller offenkundig heidnischen Gebäude befahl erst Nardes, der Kaiser des Neuen Reiches, seinen Heerscharen, die die letzten Wudu erschlugen. Vor den zwölf großen Schwarzen Pyramiden aber mussten sie kapitulieren. Zwei der ältesten zeigen in zwanzig Schritt Höhe noch Spuren der Versuche, sie abzutragen. An der überaus feinen Verfugung, dem schieren Gewicht der Steinblöcke und vor allem an einer Serie unheimlicher Todesfälle scheiterten die neureichischen Eroberer.

In der Umgebung des Berges erheben sich schwarze Pyramidengräber von wenigen Schritt Höhe. Diese sind so zahlreich, dass selbst die wildesten Eiferer der Priesterkaiserzeit sie nicht alle schleifen und die gierigsten Grabräuber sie nicht alle plündern konnten. Nach der Großen Seuche wurden sie Schritt für Schritt in den Boron-Kult

integriert, nachdem sie die erste Matriarchin Velvenya Karinor als "Zeugnisse frommen, wenn auch fehlgeleiteten Boron-Kultes" unter staatskirchlichen Schutz gestellt hatte. Heute dienen die meisten den Grandenfamilien als Begräbnisstätten.

Nur eine Legende dürfte die Vampirgrotte sein, die, so heißt es, einen frommen Diener (oder gottlosen Frevler? – die Quellen sind hier unklar) des Todestgottes in den 'Erzvampir' eines ganzen Jahrhunderts zu verwandeln vermag.

DER HANFLA

Durch die Schluchten des Regengebirges braust eiskalt und klar der Hanfla, auf dem bis knapp oberhalb Al'Anfas Baumstämme und Obsidianblöcke geflößt werden. Ehe er aber, durch das harte Gestein des Visra abgelenkt, im Bogen südwärts in die Goldene Bucht mündet, ist er zu einer trüben Brühe geworden. Und wie alle Flussläufe hierzulande wimmelt er von Piranhas und Krokodilen. Es vergeht kaum ein Tag, an dem nicht ein Wasserträger oder Wäscher von einem Riesenkaiman oder Alligator angefallen wird – und nur wenige entkommen.

Zehn Meilen flussaufwärts von Al'Anfa liegt die Söldnerstadt Va'Ahak, die Bal Honak für seine Veteranen gründete. Hier findet sich auch 'Alwinas Sprung': Zwei Klippen nähern sich einander auf sieben Schritt, während sich darunter der Hanfla gurgelnd hindurchzwängt. An dieser Stelle soll während der Siedlerzeit eine Questadora, von drei Anoihas gehetzt, den rettenden Sprung gewagt haben. Oberhalb von Va'Ahak, so heißt es, spuken die Geister der ertrunkenen Sklavenhändler, Schatzsucher und Questadores, die in ihrer niemals endenden Gier die Lebenden ins Wasser zu zerren trachten.

DER DSCHUNGEL

Jenseits des urbar gemachten Landes liegt wie eine Mauer die fieberschwangere Grüne Hölle. Hier ist die Luft schwer von Feuchtigkeit und Fäulnis, glühende Augenpaare folgen dem Eindringling, und, so heißt es, unter jedem Blatt lauert ein giftiges Tier, hinter jedem Baum ein Kopffäger.

Die Kultivierung des Landes ist ein steter Kampf gegen den wuchernen Regenwald und seinen unerhörten Tierreichtum: tausende Arten von bunten Vögeln und Schmetterlingen, Schlangen und Affen, dazu blutgierige Insekten, Piranhas, Raubkatzen, Raubechsen und Riesenschildwürmer.

Zwischen der alanfanischen Zivilisation und der Wildnis liegt das Schlachtfeld der Landnahme: eine scheinbare Ödnis aus rauchenden Baumstümpfen, herausgewählten Wurzelstrünken, zerstückelten Baumriesen und schwarzer Asche. Hier ist der Dschungel besiegt, niedergerungen von der Arbeit abertausender Sklaven. Aber wehe dem Menschen, wenn seine Kräfte jemals ermüden. Ganze Städte liegen unter dem Dschungel begraben, verloren und vergessen für immer.

AL'ANFA – DIE SCHWARZE PERLE DES SÜDENS

Al'Anfa

Geschätzte Bevölkerungszahl: 85.000 (davon 25 % Sklaven); Mischlinge, Tulamiden, Waldmenschen, Mittelländer und Utulus, 5 % Einwanderer (viele Maraskaner), einige wenige Nichtmenschen

Sozialstruktur/Regierung: Theokratie (Patriarch Amir Honak), Rat der Zwölf (Plutokratie aus Granden und Boron-Geweißen), Sklavenhaltergesellschaft

Wappen/Flagge: goldene Krone auf Schwarz (selten verwendet); als Flagge schwarz, mit oder ohne gekröntem Raben

Einflussreiche Familien: Honak, Zornbrecht, Paligan, Karinor, Bonareth, Ulfhart, Wilmaan, Florios, Kugres

Garnisonen: 1 Banner Ordenskrieger der Basaltfaust (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Raben (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Löwen (Kor), 5 Kompanien Dukatengarde (Söldner), 5 Kompanien Schwarzer Bund des Kor (Söldner), 2 Banner Tempelgarde, 6 Kompanien Stadtgarde, 2 Schwadronen Alanfanische Fremdenlegion, 300 Freibeuter

Vorherrschende Religion: 90 % Zwölfgötterglaube (mit Schwerpunkt auf der alanfanischen Boron-Verehrung), 5 % Kor, 3 % Rastullah, 2 % andere

Tempel: Boron und alle anderen Zwölfgötter, Kor, Marbo, Levthan (geheim), Rur und Gror



Magie: ca. 600 Magiekundige, davon 25 % gildemagisch organisiert, einige wenige Hexen-Schwesternschaften (meist Schwarze Witwen), Scharlatane, Alchimisten und Dilettanten. Schamanismus bei den Waldmenschen.

Besonderheiten: Unweit der berühmten Sklaveninsel im Hafen erhebt sich der Koloss, eine gewaltige Monumentalstatue. Die Bal-Honak-Arena ist für blutige Gladiatorenkämpfe bekannt, die Universität mit Fakultäten für Jura, Medizin, Naturkunde, Al'Gebra, Nautik, Kriegskunst und Magie (Hellsicht/Schaden, schwarz) hingegen als Hort der Bildung. Auf dem Silberberg über der Stadt liegen die Anwesen der acht großen Familien, aber auch die unheimliche Stadt des Schweigens mit dem Boron-Tempel, Prozessionsweg, Gräberfeldern und dem hoch aufragenden Rabenfelsen. Drei Meilen nördlich der Stadt erhebt sich der dunkle Vulkan Visra
Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotel *Perle von Al'Anfa* (Q10/P14/S10; beste Adresse am Platz), Hotel *Residenz* (Q10/P10/S18; größer als die Perle, konkurriert, kann aber nicht mithalten, tulamidisches Flair), Herberge *Madamal* (Q5/P6/S12; solides Gasthaus ohne große Überraschungen), Herberge *Travias Segen* (Q4/P2/S9; Kolga ui Mair bemüht sich mit sehr viel Gottesfürchtigkeit und wenig Geschäftssinn um die armen Seelen einsamer Reisender, hat aber leider kein Händchen für Haushalts-

führung), Schenke *Schlundloch* (Q1/P1/S2; hier sind jeden Abend etwa 500 Jahre Kerker am Tresen versammelt), Schenke *Bidenhänder* (Q5/P5/S0; Söldnerkneipe), Schenke *Simia* (Q5/P3/S10; Studenten- und Gelehrtenkneipe mit Schlafkammer für herumreisende Studiosi), Bordell *Rahjas Hauch* (Q7/P7/S0; nur männliche Liebesdiener)

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Rahja bis 1. Praios: Fest der Freuden; ab dem 2. Boronstag im Boron, vier Tage lang: Warenschau und Sklavenauktion; 30. Boron: Tag des Großen Schlafes

Landschaften: Halbinsel von Al'Anfa, Goldene Bucht, Mangrovensümpfe, Palastinseln, Sklaveninsel, Wassergärten

Wundersame Örtlichkeiten: Rabenfelsen, Feld der Heiligen Aussaat der Peraine, Vulkan Visra, Labyrinth, Silberberger Rohal

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Nemekath (Boron-Heiliger), Velvenya Karinor (erste Matriarchin und Boron-Heilige), Balphemor Honak (Patriarch), Tarquinio Honak (Patriarch und Boron-Heiliger), Oderin du Metuant (legendärer Feldherr), Lucan Queseda (Schwertmeister)

Stimmung in der Stadt: Die zweitgrößte Stadt Aventuriens schläft nie, auch bei Nacht lässt das geschäftige Treiben in den Gassen nicht nach. Die Granden sind arrogant, mitleidlos, zynisch, raffiniert und vergnügungssüchtig, und ihre Untertanen eifern dem nach.

ΠΑΠΟΡΑΜΑ

Al'Anfa ist auf den Ausläufern der schimmernden Obsidiansklippen des Visra erbaut, dort, wo die erkaltete Glut sich vor Äonen ins Meer ergoss und erstarrte. Auch optisch wird Al'Anfa von dem kristallinen glitzernden Silberberg im Westen beherrscht, gekrönt vom Rabenfelsen mit der Stadt des Schweigens. Im Osten liegt der Hafen mit den Schwarzen Galeeren, bewacht von dem breitbeinigen Koloss, der größten Bronzestatue Aventuriens.

Die eigentliche Stadt liegt auf drei deutlich unterscheidbaren Terrassen und einigen schmaleren Simschen dazwischen. Sie ist ein größtenteils weißes Meer aus Häusern, die mit Palmwedeln gedeckt und mit bunten Fensterläden geschmückt sind. Dazwischen finden sich goldene Kuppeln und prächtige Paläste. Sie stehen im reizvollen Kontrast zu den schwarzen Klippen, die allenthalben durchscheinen. Im Hintergrund liegt mächtig, aber nicht beherrschend, der Vulkan Visra mit den Schwarzen Pyramiden.

ΕΙΝ ΕΡΣΤΕΡ ΕΙΠΔΡΥΚ

Al'Anfa ist laut, sehr laut – selbst für südliche Maßstäbe. Einzige Oasen der Ruhe bilden die gut abgeschirmten Villen der Granden und wenige Tempel. Ansonsten aber wird man von einem schier unbeschreiblichen Strudel der Geräusche mit sich gerissen. Marktschreier preisen ihre Waren in den höchsten Tönen an, irgendwo schreit sich ein Kind die Lunge aus dem Leib, ferne Musik erklingt, irgendetwas Ekelhaftes wird gurgelnd in die Gosse geleert. An der Ecke streiten zwei Männer um ihre Anteile der letzten Gladiatorenwette, um dann einigen Gardisten Platz zu machen, die sich im Laufschrift mit harschen Worten oder hier und da einem Schlag mit Geißel oder Säbelknäuf den Weg durch das ewig murmelnde Gewühl bahnen.

Schier unvorstellbar sind die Vielfältigkeit und das bunte Gemisch der Bewohner, das die schmalen Stiegen zwischen den Terrassen, die Straßen und Gassen und die Märkte beherrscht. Neben Söldnerinnen mit gefiederten Helmen, Arena-Besuchern, die die jüngsten Erfolge ihrer Lieblingsgladiatoren diskutieren, hellhäutigen Sklavensjägern und Questadores, Novadis, Waldmenschen mit Pferdeschwanz oder Scheitelbürste findet man Schweinehirten mit ihren Selemferkeln. Lastenträger, die mit riesigen Ballen beladen über die Treppen taumeln, drängen sich vorbei an Kokosnusspflückerinnen mit ihren abgerichteten Affen. Die trostlosen Blicke der Kettenklaven, die zur Versteigerung getrieben werden, kreuzen die der Garköche. Eine junge Grandessa, die auf dem Sklavenmarkt ihren Blick gelangweilt

über die dargebotene Ware wandern lässt, zeigt sich unbeeindruckt von einer keifenden Hausfrau, die mit dem Brabaker Rohr auf einen kauernenden Sklaven einschlägt. Ein Mädchen zieht einen beinlosen Invaliden im Wägelchen durch den Straßenschmutz, vorbei an ausgegorgelten Hunden, die versuchen, den Hungernden zu entkommen. All diese Gestalten und viele, viele mehr erfüllen die Straßen und Plätze zu immer quirligem Leben.

Der Gestank schwitzender, schmutziger Menschen ist ewig präsent, und über den schäbigen Hütten der Brabaker Baracken liegt der Hauch von Armut und Tod. In der 'Pestbeule des Südens' könnte es gar nicht soviel regnen, als dass der ganze Schmutz ins Meer hinaus gewaschen würde, und an heißen Tagen entsteigt der Goldenen Bucht ein fauliger Hauch. Doch keine hundert Schritt weiter duften verlockend tausende Blumen und frisch aufgeschnittene Früchte. Der scharfe Geruch von Gewürzen erfüllt die Märkte, die Luft wird von Schwaden zahlreicher verbrannter Räucherkräuter und Rauschmittel geschwängert, und mancher Sänfte entweicht der Wohlgeruch schwerer Duftwässer.

ΜΑΡΚΤΕ

Auf den meisten Plätzen sind ständige Märkte eingerichtet; und auch in den Gassen gibt es unzählige Straßenhändler – Obsthändler, Stände mit Süßholz und Lakritze, Schlangenfleisch, Gedörrtes (das einzige Fleisch, das sich hält), Lederwaren aus Schlangen- und Krokodilleder, Waldmenschen mit ihren selbstgeschnitzten Figuren, Schmuck und Tellern. Zudem kann man hierzulande nahezu jede Art von Waffen und fast jedes Gift kaufen, das im Mittelreich durch den Wehrheimer Index verboten ist. Auf einigen wenigen Plätzen herrscht auch des Nachts noch emsiges Treiben im flackernden Licht der Ölfackeln, einzig gestört durch die Stadtgarde. Diese achtet peinlich genau darauf, dass jeder, der hier zu dieser Stunde noch seine Waren anbietet, die dafür fällige Abgabe auch geleistet hat.

ΣΤΡΑΒΕΠ ΥΠΔ ΒΕΡΚΕΗΡ

Al'Anfas Straßen sind in den nobleren Vierteln blitzblank. Generationen von Sklaven haben mit Besen und Bürsten den letzten Hanflaschlamm beseitigt, und die glänzende Obsidianschicht darunter wurde abgemeißelt und poliert. Auch die steilen Treppen, die sich in den Wänden der Brüche hinaufarbeiten, sind stets sauber. So viele Träger haben sich hier Arm und Hals gebrochen, dass es bei einem Oral Strafe verboten ist, etwas auf die Treppen zu werfen. Und so



pfleifen die Träger einander mit hämischer Freude zurück, wenn sie auch nur ein Salatblatt verloren haben. Nur die großen Plätze sind gepflastert, durch den Marktbetrieb aber häufig verschmutzt. Die meisten Gassen sind jedoch braune Rinnsale, in denen die Abwässer der oberen Stadtviertel bergabwärts gluckern. In den wichtigsten Straßen liegen aus schwarzem Basalt gemeißelte Laufstege (in der Mitte, nicht als Bordsteine), die vor allem für die Sänfenträger gedacht sind. Die Granden achten peinlich auf die Wartung und Säuberung dieser Laufstege. Ein einziges Stolpern eines Sklaven, und man muss nicht nur einen teuren Heiler rufen, um das gebrochene Bein zu schienen, sondern auch noch die Alphana-Krümel aus den Falten der seidenen Kleidung bürsten!

Übrigens ist es verblüffend, wie sich im Gewühl der Menge Gassen für die Mächtigen und Reichen bilden. Sobald eine Sänfte erscheint, brauchen weder der Vorläufer noch einer der Leibwächter auch nur den Arm zu heben. Augenblicklich bildet sich eine Gasse, durch die man ungestört passieren kann.

Der Hauptverkehr erfolgt durch Lastenträger und Handkarren, dazu kommen Schwarze Thaluser und Mherwati-Esel, die sogar auf einigen der flacheren Treppen und Rampen steigen können.

In den ärmeren Städten Nord- und Mittelaventuriens brennt nach

Sonnenuntergang allenfalls noch in einzelnen Tavernen, Gelehrtenstuben und Tempeln Licht, und selbst im Horasreich bleibt nächtliche Beleuchtung nur den Wohlhabenderen vorbehalten. In Al'Anfa aber ist das Palmöl derart billig, dass fast in jedem Häuschen ein kleiner Docht glimmt und sogar manche Straßen mit eigens dafür errichteten Lampensäulen erleuchtet werden. Lastenverkehr mit Radfahrzeugen darf nach altem, vizeköniglichen Gesetz nur nachts stattfinden, damit die Straßen nicht völlig verstopft sind. Und so rumpeln die Fuhrwerke und Karren nächtens über die Straßen, bis die Gassen und Märkte im Morgengrauen wieder zu neuem Leben erwachen.

Anmerkung: Einige der hier beschriebenen Gebäude sind auf dem Stadtplan mit Buchstabensymbolen (V, X) markiert. Hinter jedem Gebäudenamen stehen das Planquadrat und der Buchstabe, unter dem das entsprechende Haus zu finden ist. Sollten Sie die Beschreibung zu einem bestimmten Gebäude des Stadtplans suchen, dann schauen Sie in der nach Planquadraten geordneten Tabelle am Ende des Kapitels nach. Dort steht für jedes Gebäude eine laufende Nummer, unter der Sie die jeweilige Beschreibung im folgenden Text finden können.

DIE FESTUNGSINSELN

Fünf kahle, schwarze Felsen liegen eine halbe Meile vor der Küste, jeder gekrönt durch eine waffenstarrende Basaltfestung. Zwischen ihnen verlaufen die Fahrrinnen in den Al'Anfaner Hafen, unter Wasser gesichert durch mächtige, mit schrittlangen Eisenspießen gespickte Mohagoni-Pfähle, die den Bauch eines Schiffes mühelos aufreißen können. Die eigentlichen Fahrrinnen sind so schmal, dass man sie nur mit einem Lotsen passieren sollte.

Jedes einheimische Schiff wird durchgewunken, während fremde Schiffe aus Sicherheitsgründen an einem Steg anlegen müssen und einer strengen Inspektion unterzogen werden. Außer den Beamten der Hafenmeisterei besetzen 50 Männer und Frauen der Stadtgarde, manchmal sogar ein Kontingent der Basaltfaust, die fünf Festungen mit ihren Böcken, Rotzen und Repetierarmbrüsten. Gegen eine entsprechende Bestechung in klingenden Dublonen sehen die Beamten allerdings davon ab, Bordgeschütze zu plombieren, und erweisen auch manch andere Dienste. Sobald die stellvertretende Oberst-Hafenmeisterin die Durchfahrt frei gegeben hat, geht ein offizieller Lotse der Armada an Bord (den der Kapitän natürlich aus eigener Tasche bezahlen muss). Zwei bis sechs Bugsier-Schinakeln schleppen das Schiff dann in den Hafen.

Mit Ausnahme der Entführung von Admiral Darion Paligan durch El Harkir und eines früheren thorwalschen Korsarenstückes ist kein Fall bekannt, in dem ein Schiff die Festungsineln unbehelligt passiert hätte.

DIE PALASTINSELN

Einem ganz anderen Zweck dienen die 'Palastinseln', eine Inselgruppe fünf Meilen vor der Küste. Früher schaffte man Gefangene hierher, die in quälender Sichtweite von Al'Anfa darüber nachdenken konnten, wem

sie ihr Schicksal zu verdanken hatten. Schon aus diesen Zeiten stammt der Name der Inselgruppe, der mittlerweile nicht mehr sarkastisch gemeint ist.

Vor gut einhundert Jahren ist einer besonders extravaganten Grandessa aufgefallen, dass man hier, anders als auf dem Silberberg, vom Unmut des Fanas nicht berührt werden kann. Und als der Pöbel besonders aufgebracht erschien, verlegte sie ihre Residenz vom Silberberg hinaus auf das Meer. Was bei dieser Gelegenheit mit den Gefangenen geschah, bleibt ein Geheimnis der Streifenhaie. Die Grandessa scheute weder Kosten noch Mühen, um sich angemessene Lebensumstände zu schaffen. Und wo ein Grande sich hervor tut, da können die anderen unmöglich zurückstehen, und so wurden alle Palastinseln der Reihe nach zu Sommerresidenzen ausgebaut, mit eigenen Anlegemöglichkeiten, Gärten und einer raffinierten Wasserleitung, die die Paläste mit Regenwasser versorgt. Hier kreuzen die Granden und Grandessas auf Vergnügungsbooten, statten sich gegenseitig Höflichkeitsbesuche ab und überbieten einander in Prunk und Lebensart. Wer seine Gäste nicht auf den Silberberg laden will, lädt sie hierher ein – böse Zungen behaupten, weil niemand kontrollieren kann, ob auch alle Gäste die Inseln lebendig verlassen. Aufgrund der allgegenwärtigen Gefahr durch Piraten sind die Inseln gut bewacht, aber es mag nur eine Frage der Zeit sein, bis jemand seine Tollkühnheit beweist.

SKLAVENINSELN

Die berühmteste Sklavensinsel (N 11 X) ist mit etwa einer Viertelmeile Durchmesser fast schon ein eigener Stadtteil. Je etwa eine halbe Meile vom Hafen und vom Silberberg entfernt, liegt sie vor der Mündung des Hanfla in der Bucht. Im Gegensatz zu den anderen Inseln der Goldenen Bucht hat sich auf ihr so

viel Vulkanasche gesammelt, dass sie von Hibiskussträuchern und Purpurfarnen bewachsen ist. Der Großteil der Insel ist von einer drei Schritt hohen Mauer aus grob gefügten Basaltblöcken umgeben – ein Hindernis, das sowohl Angreifer draußen als auch Flüchtlinge drinnen halten soll. Im Inneren, bewacht von einer eigenen kleinen Zwingfeste, in der zehn Dukatengardisten sowie eine Horde von Aufsehern stationiert sind, liegen die Sklavenhäuser der acht Grandenfamilien sowie einige weitere kleinere Häuser bedeutender Händler.

An der Südseite legen die Schwarzen Galeeren mit ihrer menschlichen Fracht an, wenn sie von den Küsten Aventuriens und den Waldinseln zurückkehren. Sobald sich das Eisentor hinter den Neuankömmlingen geschlossen hat, werden sie – nach zukünftiger Aufgabe – getrennt entweder in die stinkenden Pferche für Gladiatoren und Arbeitssklaven getrieben oder in die Zellen des Haus- und Lustsklaventraktes gebracht. Dort werden sie dann so lange 'abgerichtet', bis sie für eine Versteigerung geeignet sind. Gewöhnlich befinden sich etwa 100 Sklaven auf der Insel, vor der großen Auktion im Boromond können es aber auch bis zu 500 sein. Diese Zahlen erscheinen auf den ersten Blick gering, doch muss gesagt werden, dass man lieber auf Sklaven zurückgreift, die bereits in Gefangenschaft geboren sind und sich so meist mit ihrem Los abgefunden haben. Zu Sonder-Versteigerungen kommen auch einige auserlesene Kunden auf die Insel, um das Angebot vorab in Augenschein zu nehmen.

Eine Flucht ist hoffnungslos: Selbst wenn Sklaven mit den Fußseisen aus dem Pferch, dem Sklavenhaus und über die Mauer entkommen, reißen die scharfkantigen Klippen ihnen Hände und Füße blutig, so dass sie, sollten sie das Wasser tatsächlich erreichen, unweigerlich die allgegenwärtigen Streifen-



haie anlocken. Die wenigen, die das Wetschwimmen mit den Haien zu gewinnen drohen, werden mit Booten und Armbrüsten gejagt. Nach altem Gesetz müssen die Aufseher jeden entkommenen Sklaven bezahlen – tote Sklaven hingegen nicht.

WASSERGÄRTEN

Im Halbring um den Rabenfelsen liegen unzählige kleine Inseln (L 16 X, K 14 X, K 17 X) dicht beieinander, von denen nur sechs groß genug sind, um genutzt zu werden. Dafür haben Sklaven mühevoll Erde herbeigebracht, und so gedeihen hier die schönsten Pflanzen des Südens: Perainapfel- und Tulpenbäume, Hibiskus, Tamarisken, Hyazinthen und Goldsamer. Brücken und Stege aus weiß lackiertem Edelmholz verbinden die großen Inseln miteinander, Pavillons und Statuen säumen die Wege. Die einzige Verbindung zum Land führt zum Tempelhafen am Fuß des Silberberges – und so ist die Nutzung dieser Gärten auch ausschließlich den Silberbergern vorbehalten.

Die Fana hasst den Anblick der Granden, die mit aller Zeit der Welt in den Wassergärten ihren Vergnügungen frönen und Intrigen spinnen, im Hintergrund die abgestellten Säufte, die wartenden Dukatengardisten und die Leibsklaven, die ihnen Luft zufächeln und Früchte reichen. Am Tag des Großen Schlafes werden hier Diwane und große Pavillons für die Granden und ihre Gäste aufgebaut, die dann bei einem Kelch Bosparanjer den malerischen Blick auf den Rabenfelsen und die Todesspringer genießen, die sich beim 'Flug der Zehn' von der Klippe stürzen.

DER HAFEN

Der Hafen umfasst insgesamt ein Drittel der Stadt, namentlich im Westen das Villenviertel und die Brabaker Baracken, in der Mitte die Altstadt, im Osten den Sklavenmarkt mit der Arena und dem Alten Fischmarkt – und natürlich den Kriegshafen und den Frachthafen. Es ist ein Bild von Macht, Größe und Poesie: das tiefblaue Meer, die sanft schaukelnden schwarzen Galeeren und auswärtigen Handelssgler, die Kommandorufe von den Bugsierschinakeln, das geschäftige Treiben der Schauerleute und Träger, die Rudersklaven, die am Ufer angekettet wenige Stunden die frische Luft genießen, das Knarren der Takelage, das Knattern der Flaggen – und all das überschaut vom gigantischen Koloss von Al'Anfa.

Die Schiffe laufen wegen des starken Tidenhubs nur mit be-

ginnender Ebbe aus. Zur Zeit des Kaucas sammeln sich hier riesige, Schutz suchende Möwenschwärme. Unheimlichstes Zeichen ist es, wenn sie sich zu Tausenden auf Dächern, Molen und Masten niederlassen und dann stundenlang lautlos warten – ein sicheres Zeichen, dass der Kauca direkt auf die Stadt zu-rast.

Direkt über der Einfahrt in den Hafen ragt, auf zwei Felsen stehend, breitbeinig der bronzene Koloss (N 8 X) auf, mit 50 Schritt Höhe die größte Monumentalstatue des Kontinents und eines der 'Zwölf Menschenwunder'. Schon einmal erhob sich eine derartige Statue über dem Hafen, bis sie fast gleichzeitig mit dem Untergang Havenas einstürzte. Nach fast 40-jähriger Bauphase trägt der heutige Koloss in der einen Hand ein Leuchfeuer, das dem des Leuchtturms von Sylla ebenbürtig ist, in der anderen eine Waage aus mit Hylailier Feuer gefüllten Fackelschalen, die gekippt werden können, um eindringende Schiffe gebührend zu empfangen. Die Waage aber ist zugleich Symbol für Handel und Reichtum und Borons Totenwaage.

Die Statue zeigt das Haupt eines gekrönten Raben. Vom Gold seiner Krone könnte man alle Armen Al'Anfas ein Jahr lang ernähren. Im Inneren befindet sich eine riesige Glocke, mit der einlaufende Schiffe begrüßt werden. Sobald der Gong ertönt, stürzt

ein Beamter der Hafenmeisterei an das Nabelloch, um abzuschätzen, wie viel bei dem Fremden wohl zu holen ist. Dann signalisiert er es seinen Kollegen im Hauptgebäude mit komplizierten Fahnsignalen.

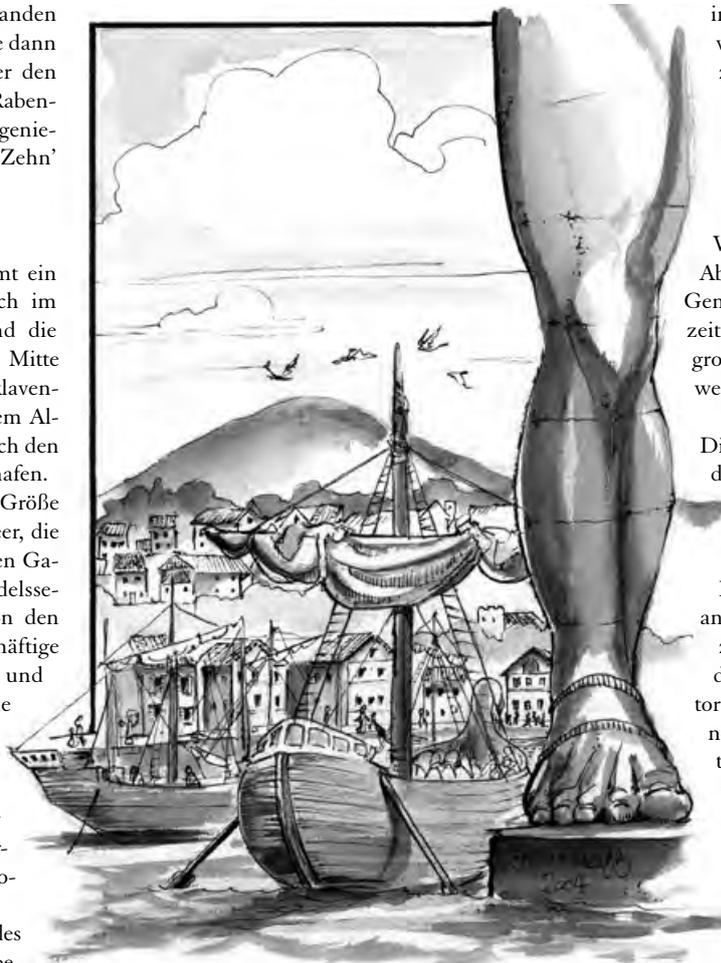
Je prächtiger das Schiff, um so größer die freundlich lächelnde Begrüßungsdelegation, um so besser der Anlegeplatz – und der Hafenzoll.

Durch die Beine des Kolosses gelangt man in den Frachthafen (J 7 X). Das Hafenbecken ist durch die zahlreichen Lavazungen derart verwinkelt, dass alle Schiffe von mehr als 10 Schritt Länge nur mit Bugsier-Schinakeln bewegt werden können.

Der Hafen ist dafür berüchtigt, stundenlang blockiert zu sein, wenn ein Dutzend Schiffe bedingt durch den Tidenhub 'gleichzeitig', also binnen zwei Stunden, einlaufen. Dabei haben die einheimischen Schwarzen Galeeren Vorrang, und für einen fremden Kauffahrer kann es bis in die Nacht dauern, bis sein Schiff einen Liegeplatz gefunden hat. Die außerhalb der Zollschraken sitzenden Geldwechsler verlangen natürlich allesamt einen halsabschneiderischen Kurs – aber ohne Dublonen und Oreale ist man in Al'Anfa ein Niemand.

Danach gilt es, die Hafenmeisterei (H 7 X) aufzusuchen, ein dreistöckiges Gebäude, in dem Beamte unter der Aufsicht von *Jassandra Bonareth* Ankerplätze zuweisen, Zölle und Gebühren erheben und Pässe sowie andere Papiere ausstellen. Es kann durchaus vorkommen, dass man hier eine Waffenerlaubnis erstet und erst später feststellt, dass kaum eine Waffe in Al'Anfa verboten ist. Die Abwicklung erfolgt mit tulamidischer Gemütlichkeit: Einige Stunden Wartezeit sind üblich, können aber durch großzügige Schmiergelder verkürzt werden.

Direkt neben der Hafenmeisterei liegt die Börse (H 8 X), ein prachtvoller vierstöckiger Bau im früh-hellaischen Stil, wie man ihn sonst nur im Lieblichen Feld und in Khunchom findet. Dies ist der Ort, an dem alle einlaufenden Kapitäne zunächst zusammenkommen. Auf dem Hof und in dem kleinen Kontor mit den Hockern aus abgehauenen Elefantfüßen werden täglich tausende Dublonen umgesetzt. Hier werden Ladungen, Schiffe und ganze Handelshäuser verkauft, getauscht und beliehen, hier lassen Prospektoren ihre Säckchen mit Rohopalen schätzen, hier werden die neuesten Fundstätten im Dschungel kartographiert.





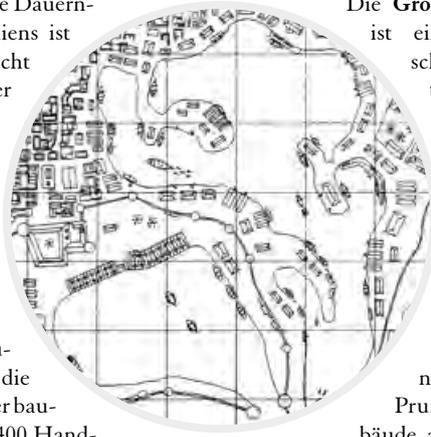
In das eigentliche Gebäude gelangt man nur bei ausreichend gepflegter Erscheinung. Im Foyer steht eine ein Schritt durchmessende Glasflasche (möglicherweise die größte Aventuriens), fast randvoll mit Hummern und Austern. Hier steigt Pokallos ab, ebenso wie Ebenezon de Sylphur, Onkel und Botschafter König Mizirions III. Die Dauern- de Gesandtschaft Araniens ist hier ebenso untergebracht wie die Botschafter der meisten kleineren Reiche, die der Rat der Zwölf lieber auf einem Fleck beisammen hat.

Im Westen des Hafenbeckens liegt die **Werft**, eine der größten Aventuriens; anders ließe sich die Schwarze Armada weder bauen noch erhalten. Fast 400 Handwerker und Sklaven dichten die Planken nicht nur mit Selemmer Pech ab, sondern legen sie darin ein, so dass sie ihre charakteristische Farbe bekommen. Seiler drehen Täu aus Mirhamer Seidenlianen, Zimmermeister setzen die silbernen Beschläge und Armaturen am Rumpf und die Schlangenaugen- Opale am Bug ein. Zur Werft gehört auch das einzige **Schwimmdock** Aventuriens, eine katamaranartige Ponton-Konstruktion, die erlaubt, Schiffe im Wasser zu warten. Sie beruht auf Konstruktionsplänen, die alanfanische Agenten vor gut 20 Jahren aus der Werkstatt Leonardos von Havena geraubt haben. Hier werden Schiffe nach Morfus abgesucht, Planken erneuert oder beschädigte Rammsporne ausgetauscht.

Die **Magazine** sind die Vorratskammern Al-Anfas, in denen Getreide und andere Waren fachkundig in kühlen Hohlziegelbauten gelagert werden – so verrottet hier trotz des feucht-heißen Klimas nur ein Drittel der Vorräte.

Im **Kriegshafen (L 5 X)**, der von einer mächtigen basaltenen Mauer umgürtet und von etlichen Türmen und Geschützen gesichert ist, liegt die Schwarze Armada vor Anker. Auch das Flaggschiff, die *Golgari*, und ihre Schwesterschiffe liegen hier, außerdem bis zu drei Dutzend der berühmten schwarzen Galeeren, seien es klassische Biremen wie die *Schwärze Orchidee* und die *Borons Schwinge* oder die neuen kleinen Dromonen. Die Einfahrt wird durch die berühmte Kette versperrt, 50 Schritt lang und aus faustgroßen Gliedern geschmiedet, die aus den beidseitigen Türmen abgesenkt werden kann. Palisaden im Fahrwasser erschweren ein Eindringen noch zusätzlich. Den alten Leuchtturm hat man abgerissen und durch eine Bastion mit einem experimentellen, an der Universität ent-

wickelten vierarmigen Katapult ersetzt, der 'Boronstrommel'. Auf einer drehbaren Lafette gelagert, kann diese das gesamte Hafenbecken anpeilen und, einmal justiert, jedem Treffer mit Hylailer Feuer drei weitere hinzufügen.



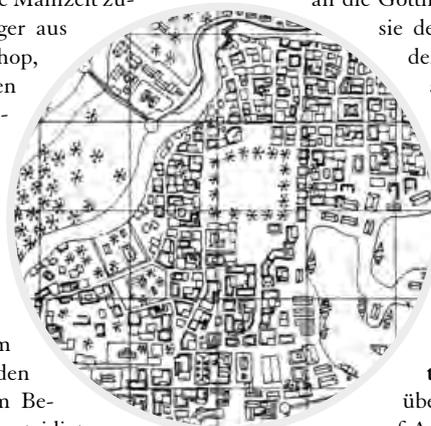
Die Großadmiralität (K 4 X)

ist ein riesiger, völlig in schwarzem Obsidiankristall gehaltener Bau. Im Westurm ist der Kerker untergebracht, im Ostflügel befinden sich die Räumlichkeiten der Seeoffiziere. Die Großadmiralissima *Phranya Yalma Zornbrecht* selbst hält sich jedoch nur selten in dem vor Prunk überquellenden Gebäude auf. Weit mehr schätzt sie es, sich auf der Brücke ihres Schiffes die Gischt ins wettergegerbte Gesicht sprühen zu lassen.

Das für seine vier Stockwerke niedrige Bausaltgebäude daneben ist die **Garnison des Schwarzen Bund des Kor (M 4 X)**. Ganze 500 Mann sind hier auf viel zu engem Raum untergebracht – auf gute Laune legt die Großadmiralität bei diesen Seesöldnern offenbar keinen Wert. Die beiden Haukerle auf dem Hof (Zielfiguren für den Nahkampf) werden denn auch ständig zu Klump geschlagen, und wenn die Söldner exerzieren, kann einem schon beim Zuschauen angst und bange werden.

Die Brabaker Baracken

Das Einwandererviertel im Westen des Frachthafens, die Brabaker Baracken, bietet ein Bild des Elends: invalide Söldner, die versuchen, sich die nächste Mahlzeit zusammenzubetteln, Pilger aus Mengbilla und Chorhop, zerlumpte Kinder, deren Wohnort und Arbeitsplatz ein Berg Melonen ist, aber auch Fischerinnen, die billigen Beifang und Efferdsfrüchte feilbieten. Selemferkel suhlen sich zwischen den ärmlichen Katen im Schlamm (und werden nicht selten von ihrem Besitzer mit dem Leben verteidigt, wenn der Hunger einen der Bewohner dazu treibt, eines der Tiere zu erschlagen und noch roh zu verzehren). Und die Ärmsten hausen gleich auf den Treppen der tulamisch verschachtelten Gebäude.



Der **Efferd-Tempel** ('Der Regen, der auf die Wellen fällt'; J 4 X), der von den Werkstätten der Seiler und Netzknüpfer umgeben ist, ist bereits von außen Aufsehen erregend. Die Größe, der Pilgerstrom und die seltsame Färbung, ein Goldgelb aus handverlesenen Muschelschalen, das mit zunehmender Höhe des Tempels zu einem zarten Himmelblau verblasst, fesseln den Blick des Besuchers. Ungewöhnlicherweise wird der Tempel von einer Statue gekrönt. Sie stellt die Heilige Elida von Salza dar, die den Ankommenden ihre Arme entgegenstreckt. Die Heilige ist vor allem im Süden die beliebteste Schutzpatronin der Seeleute. Doch das wahre Wunder offenbart sich erst im Inneren. Die Wände schimmern in geheimnisvollem Blaugrün, hinter Muscheln und Korallen aus Gold, Marmor und Edelsteinen glimmt schummriges Licht. Der prächtige Altar befindet sich inmitten eines riesigen, tränenförmigen Bassins, in dem sich zwei Delphine tummeln. Das sonst unzugängliche Allerheiligste darf hierzulande gegen eine Spende an Hohepriesterin *Efferaine H'Rordin-Kugres* aufgesucht werden. Efferaines ehrgeizigstes Ziel wird sie wohl nicht erreichen: Der Meister der Brandung, Emmeran Traloper, residiert weiterhin in Brabak. Am *Tag des Wassers* finden sich zehnbis zwanzigtausend Gläubige an den Hafemauern ein, um dem Segnen der Schiffe beizuwohnen.

Neben dem Efferd-Tempel liegt der den Zwillingsgöttern Rur und Gror geweihte **Maraskantempel (J 4 V)**. Das Gebäude ist äußerlich unscheinbar, karg und schlicht, einige würden auch heruntergekommen und verludert sagen. Derlei Meinungen aber äußert man besser in Abwesenheit der streitlustigen Hochgeschwister und vor allem der zahlreichen Exilmaraskaner, die inzwischen eine große Gemeinde in der Stadt bilden. Neben den traditionell laut vorgetragenen Gebeten an die Göttlichen Zwillinge nutzten sie den bunt bemalten, runden Tempelinnenraum auch als Versammlungsort, Marktplatz und schlicht zum Palaver über den neuesten 'Kladj' aus ihrem Viertel oder die Geschehnisse in ihrer fernen Heimat.

Der massige **Gespenserturm (J 3 X)** ragt hoch über dem restlichen Viertel auf. Auf der obersten Plattform weht die grüne Fahne der Therbuten. *Elea Brigelossa* und fünf Mitbrüder und -schwestern führen hier einen aussichtslosen Kampf gegen Karmesin oder Gänsepusteln. Denn mit Ausnahme manches Questadors,

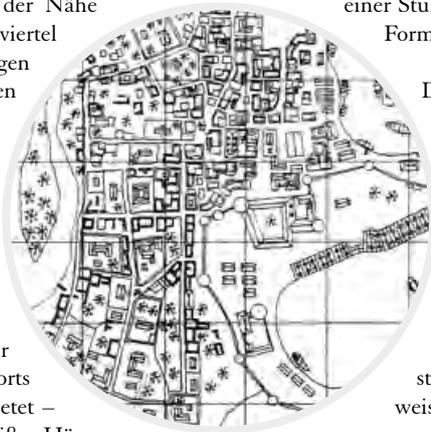


der hier vor Blutigem Rotz oder dem Brabaker Schweiß gerettet wurde, neigen die Al'Anfaner zu rücksichtslosem Desinteresse, wenn die Armen dahingerafft werden. Seuchen gehören in den Brabacker Baracken zum Alltag. Und obwohl die Einheimischen natürlich wissen, dass es in der Heiligen Stadt des Raben keine unerlösten Seelen, geschweige denn Untote geben kann, stellt niemand den Namen des Turmes in Frage.

Noch in den Brabaker Baracken liegt ein Nobelanwesen (J 3 V), das nur von Bewohnern des Villenviertels und echten Granden frequentiert wird. Denn *Gero Klippstein* ist der Schönmacher der Stadt. Niemand trägt die alanfanische Schminke so provozierend apart auf, niemand steckt die Haare zu solch verwegenen Kunstwerken, niemand hat so bunten und kostbaren Schmuck. Bei niemandem sind selbst die Sklaven so mit dem Sinn fürs Schöne ausgestattet, niemand sonst kann einen für 10 Dublonen 10 Jahre jünger oder älter machen. Die Frauen und Männer lieben ihn – und er liebt die Männer und die Frauen. Dass er manche Kosmetik zweimal machen muss, weil er selbst sie zwischen durch zerwühlt und verwischt, ist ein offenes Geheimnis. Seit Kindesbeinen hat er seine Zwillingstochter Elyena und Elyana darauf vorbereitet, das Geschäft zu übernehmen, und seine Töchter gelten bereits jetzt als würdige Nachfolgerinnen. Beide machen sich ein Vergnügen daraus, sich für die jeweils andere auszugeben. Hinter vorgehaltener Hand heißt es, dass sie dasselbe Spiel mit ihren jeweiligen Liebhabern und Liebhaberinnen treiben, und kürzlich kam das Gerücht auf, dass es sich bei den 'Zwillingen' um ein und dieselbe Person handelt.

VILLENVIERTEL

Im äußersten Südwesten liegt das Villenviertel, geschützt zwischen den Befestigungen des Kriegshafens und einer viele Schritt hohen Steilwand. Trotz der Nähe zu Hafen und Elendsviertel beharren die Ansässigen darauf, in einer 'besseren Gegend' zu leben. Vom Elend der Brabaker Baracken grenzt man sich durch schicke Mäuerchen, täglich gereinigte Straßen und häufige Patrouillen der Stadtgarde ab. Hier stehen – auf einer Fläche, die andernorts 1.000 Bürgern Platz bietet – kaum ein Dutzend weißer Häuser mit bunten Balkonen, Arkaden, Türen und Fensterläden, umgeben von blühenden Gärten mit Sphingen und anderen fantastischen Statuen.



Als 1020 BF erneut die Seuche in Al'Anfa umging, waren es vor allem die Einwohner der Brabaker Baracken, die wie Fliegen dahingerafft wurden. Doch auch die Häuser der Reichen und Mächtigen blieben nicht verschont, wie das mittlerweile verkommene und zugewucherte ehemalige **Anwesen des Arkhan Aarabaal (N 3 X)** immer wieder deutlich vor Augen führt. Innerhalb von nur drei Tagen erlagen sämtliche Hausbewohner der schrecklichen Krankheit – und bis heute hat sich noch niemand gefunden, der sich dieses Juwels in bester Lage annehmen möchte.

Das **Anwesen der betuchten Kaufmannsfamilie Perval (L 2 X)** ist ein geschmackvolles Kunstwerk in verspieltem Havena-Stil aus weißem Eternenmarmor mit Außenmalereien in Hesindigo und Blattgold. Im Gegensatz zu seinem jüngeren Bruder Gerion, der nach dem Tode des Vaters die Rauschkraut-Geschäfte führt, hält sich *Großexecutor Irschan Perval* jedoch selten im Hause seiner Familie auf, sondern residiert in einer schmucken Villa im Universitätsviertel.

In einer anderen Stadt würde die mit Stuckfriesen verzierte Villa mit ihren edelholzernen Erkern kitschig oder deplaziert wirken – in Al'Anfa ist das **Domizil des Großen Theatralo (M 1 X)** nur eine weitere Sehenswürdigkeit. Sein Besitzer gilt beim Fana als größter Magier Aventuriens. Jedenfalls ist er sehr einflussreich, begabt oder beliebt, schließt man aus der Zahl der Sänften und wartenden Söldnern, vor seinem Haus. Die Anzahl von Illusionsmagiern und anderen Kollegen Theatralos, die hier anlässlich seiner Gesellschaften tagelang ihre Künste zum Besten geben, lässt auf unvorstellbaren Reichtum schließen. Spätestens dann ist die Villa unwiderstehlicher Anziehungspunkt für allerlei Schaulustige, denn das Gebäude dürfte wohl das einzige in Aventurien sein, das manchmal binnen einer Stunde zweimal Farbe und Form ändert.

Die **Villa von Horun dem Giftfürsten (I 2 X)** liegt im Norden direkt an der dreißig Schritt hohen Felswand. Horun ist ein Alchimist, der binnen zwanzig Jahren zum Großhändler in einer Branche aufgestiegen ist, in der üblicherweise in Skrupel und Gram gemessen wird. Angesichts der alanfanischen Verhältnisse gehört es bei den wohlhabenderen Fanas – oder jenen, die sich dafür halten – zum guten Ton, auf seinem jährlichen Hausbasar zu erscheinen.

Hier plaudert man, inmitten von eingelegten Shurinknollen, mohischen Schamanenmasken, Ilmenblattschwaden und angemalten Haussklaven, ganz ungezwungen über die aktuellsten 'Rezepte'.

Das **Elfenhaus (I 3 X)** mit dem Park ist eine verwilderte, aber attraktive Ansammlung von Blüten und Pflanzen. *Sirlon Silberwind* kam ursprünglich in den Süden, um nach Edelholz für die Bogenbaukunst zu suchen. Damals beeindruckten ihn die überderischen Ereignisse um die Seuche, und er reagierte auf die Prophezeiung der Götter "Das nächste Mal wird unsere Strafe nicht so milde sein!" mit dem Entschluss: "Das sehe ich mir an." Nun wartet er – mit elfischer Ungelehrtheit – seit dreieinviertel Jahrhunderten auf die versprochene göttliche Manifestation. Inzwischen hat er aus Langeweile die örtliche Lücke im Bogenbauergewerbe gefüllt und dieses Haus von den Kugres gemietet. Im Lauf der Zeit haben sich bei ihm die anderen Elfen Al'Anfas angesiedelt, die allesamt bei ihren Brüdern wohl als *badoc* gelten: *Lorion Taublatt*, ein Puppenschnitzer, *Illeon Sonnentanz*, eine Seidenmalerin und Stoffdruckerin, und *Oda Treublatt*, eine Kürschnerin. Saga Mondlicht, Amira Honaks auelfische Mutter, besuchte das Haus während der langen Jahre ihrer Anwesenheit nur ein einziges Mal, und das soll ihren Entschluss, Al'Anfa endgültig den Rücken zu kehren, maßgeblich beeinflusst haben. Die Elfen sind in Al'Anfa gerne gesehen und gelten als Inbegriff von Lebenslust und Hochkultur – wie sie sich auch selber gerne sehen.

ALTER FISCHMARKT

Im Gebiet zwischen Sklavenmarkt und Hanflamündung stehen einige der wichtigsten Gebäude der Stadtverwaltung. Der Marktplatz selbst ist größtenteils zugebaut. Und da weder die Granden noch die Rahja-Geweihten Fischgeruch schätzen, wurde das Marktrecht für das Viertel schon vor Jahrzehnten widerrufen.

Das **Stadthaus (G 10 X)**, ein im Esamidischen Mischstil unter den Almadaner Kaisern erbaute Vierseitbau, war ursprünglich nur eine Kanzlei, beherbergt heute aber den Großteil der Stadtverwaltung. In recht beengten Verhältnissen tagen hier die unzähligen Beamten der Steuereintreibung, der Registratur und der Chronik, während der Rat der Zwölf mittlerweile in sein ursprüngliches Domizil am Mirhamer Tor zurückgekehrt ist. Für allgemeine Belustigung sorgte 1011 BF, dass der Rat den ganzen Sommer im Prais-Tempel tagen musste, weil das Stadthaus von hundert von Schlangen überfallen wurde – möglicherweise ein Glied in einer Kette von mysteriösen Angriffen der Natur. Erst, als ein Schiff neun balashidische Schlangen-



beschwörer gebracht hatte, wurde man der Schlangenplage Herr.

In einem eigenen Park gegenüber dem Sklavenmarkt liegt die 'Halle der tausend Lüste', der große **Rahja-Tempel (H 10 X)**. Der phal-lusförmige, durch den Kalk von Rahja-Schne-cken rosafarbene Bau würde bei jedem Nordländer als zutiefst obszön gelten.

Den Tempelbereich darf man nur in durchsichtige Sei-denschleier gehüllt be-treten, wobei man ein rituelles Reinigungs-becken durchwatet muss. Die Klei-derständer werden gut bewacht, obwohl die meisten Gläubi-gen ohnehin nur im Lendenschurz kommen. Von den klassischen drei Darstellungen der Göttin hat man hier die Rahja in Ketten ge-wählt, Symbol der rauschhaften Selbst-aufgabe. Was die tausend Lüste angeht, gibt man sich Mühe, die Zahl voll zu machen. Bei den stets durch reichlich Lotos- und Tharf-Genuss unterstützten Riten zeigen Geweihte wie Gläubige eine Hemmungslosigkeit, die Mittelländern, selbst Priestern des dort eher auf Harmonie bedachten Rahja-Kultes, eini-ge Überwindung abverlangt.

Ein besonderes Schmuckstück dieses Vier-tels aber ist die **Paligan-Therme (H 10 V)**, die Goldo der Prächtige anlässlich seiner Ver-mählung dem Volk jüngst zum Geschenk machte. Zu diesem Zweck ließ er den ehema-ligen Palazzo du Metuand kurzerhand um-bauen und mittels unterirdischer Gänge mit dem nahe gelegenen **Hotel Efferdsruh (I 9 X)** verbinden. Während letzteres den Be-reich der Therme beherbergt, der dem Fana den Luxus eines Badevergnügens zwischen prunkvoll verzierten Marmorsäulen, künstli-chen Wasserfällen und ausgesucht hübschen Sklaven bietet (alles natürlich zu einem Preis von einer Dublone, was die Nutzung des großzügigen Geschenks auf die vermögen-den Schichten begrenzt), ist der ehemalige Palazzo ausschließlich den Granden und ih-ren Gästen vorbehalten. Hier treffen sich die Reichen und Mächtigen in den mit Perl-mutt verzierten Marmorbecken. Sie lassen sich die verspannten Glieder mit duftenden Ölen massieren, während der Liebesskla-ve mit einem Pfauenfederfächer für ein we-nig Erfrischung sorgt, oder plauschen in den Dampfgrotten über neueste Geschäfte, Ge-rüchte und Intrigen.

Um hier vorgelassen zu werden, bedarf es schon einer besonderen Einladung. Aller-dings, so erzählt man sich, sei der Aufseher *Quenion Scaramo* gegen eine kleine Aufwands-

entschädigung (drei Dublonen aufwärts, im-merhin riskiert er seinen Kopf!) gelegentlich bereit, die Verbindungsgänge zwischen den beiden Thermen einen Moment lang aus den Augen zu lassen ...

Das direkt benachbarte **Haus mit Turm (I 10 X)** in bester Lage gehört zu den Rätseln der Stadt: Niemand weiß, wer hin-ter den rotbraunen Mauern dieses Hauses wohnt, das ansonsten deutlich tu-lamidische Einflüsse mit Zwiebelstern zeigt und einen alten Wachturm Richtung Hafen hat.



Die **Alte Richtwiese (I 10 V)** ist ein Platz, wie man ihn in vielen Städten findet, und wird für Vergnüglichkeiten wie Gaukelauftritte, Musterungen und Hinrichtungen verwendet. Die meiste Zeit spielen hier die Kinder der Wohlhabenderen (sprich: diejenigen, die Zeit zum Spielen haben).

ALTSTADT

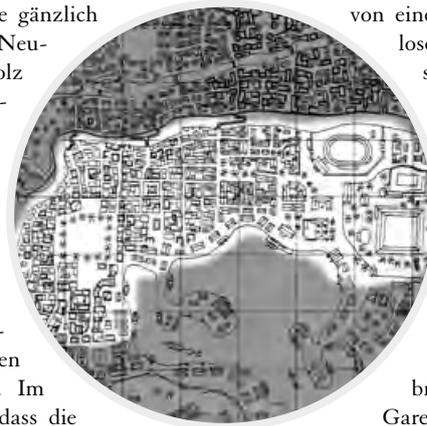
Nordwestlich und nördlich des Frachthafens erstreckt sich die Altstadt, die als ein nobleres Viertel mit geraden, kreuzenden Straßen angelegt wurde, über die Jahrhunderte jedoch heruntergekommen ist. Viele der angeschräg-ten Dächer sind mit Schweinemist, Schlamm und Stroh gedeckt. Prächtigerer Häuserruinen werden von den Armen als Steinbrü-che verwendet, bis sie gänzlich verschwunden sind. Neu-bauten werden aus Holz und verputzten Lehm-ziegeln mehr schlecht als recht gebaut und verrotten meist so schnell, dass ständig irgendwo ausgebessert wird. Es scheint, als hielten nur die über die Straßen ge-spannten Wäscheleinen die Häuser aufrecht. Im Gedränge wird klar, dass die Wörter 'Gasse' und 'gießen' eng ver-bunden sind: Jeder Bewohner schüttet Unrat und Abwasser vor seine Haustüre im Vertrau-en, dass der nächste Regen sich darum küm-mern werde. Dazu kommt der Dreck aus der höher gelegenen Grafenstadt, der über die Wand des Bruchs hinab rinnt. Und so ist der Gestank spätestens am Mittag, wenn die Hit-ze am größten ist, kaum mehr auszuhalten.

Obwohl zwischen zwei üblen Viertel gelegen, ist der **Perlenmarkt (H 4 X)** einer der feins-

ten Marktplätze Al'Anfas. Alljährlich findet hier ab dem zweiten Tag im Boron vier Tage lang ein Teil der großen Warenschau statt. Der Platz ist mit Platten aus feinem weißen Kalk gepflastert und von einer Reihe von Perainäpfelbäumen umgeben. Dazwischen stehen Stände mit Jaguarfellen, Obsidian-schnitzereien und exotischen Vögeln in ge-flochtenen Käfigen. Und in keiner anderen Stadt werden Fische und Efferdsfrüchte so geschmackvoll präsentiert. Auf schrägen Ti-schen aus Edelh Holz, oft sogar mit Perlmutter belegt, wird die Ware ständig mit Wasser übergossen und glänzt appetitlich frisch. Dazwischen liegen als Dekoration rote Fächer-korallen, Tigermuscheln, Perlernaustern und frische Orchideen.

Nach dem Ableben des alten Patriarchen ha-ben die Granden und nicht zuletzt sein Sohn das Problem der zahlreichen Statuen und Büsten in der Stadt elegant gelöst, indem sie alle 39 Standbilder auf den **Tar-Honak-Platz (I 4 X)** geschafft haben. In den Gassen der Altstadt kursiert die Legende, dass einer der Köpfe hohl sei und den Schlüssel zum Laby-rinth enthalte.

Der örtliche Praisos-Tempel, die **Seine-Hei-ligkeit-Gurvan-Sakrale (G 5 X)**, ist nach dem Vorbild Neu-Gareths im Ucurianischen Stil gebaut und damit einer der prächtigsten Bauten der Kirche. Die Säulen aus weither importiertem, geweihtem, rötlichem Bospa-ranienholz sind verschwenderisch mit Blatt-gold belegt. Ganz in Gold ist die Inschrift »*Gurvan Heliodan lege Zeugnis für uns ab-* gehalten. Das Innere wird beherrscht



von einem auffällig geschmack-losen, aber dafür über-schweren Greifen aus vergoldetem Sandstein und einem gigan-tischen Kandelaber mit dem Ewigen Licht von Neu-Ga-reth. Zwar wurde nach dem großen Schisma über dieses traditionsgemäß bei der Tempelweihe hierher ge-brachte Relikt prompt von Gareth aus der Bann gespro-chen. Doch dies hinderte den der-

zeitigen Wahrer der Ordnung *Amosh Tiljak* nicht daran, den Segen eigenhändig zu er-neuern und Gläubigen auch weiterhin gegen großzügige Spende zu gestatten, davon in ih-re Häuser zu bringen. Ein Großteil dieser Spenden fließt natürlich an den Patriarchen als Obersten Diener des Götterfürsten. Die Rabenkirche zeigt sich im Gegenzug gern bereit, dem Praisos-Tempel das ein oder andere Zugeständnis mehr einzuräumen als den ü-brigen Kirchen der Zwölfe. Immerhin gilt der



Greif, der nach alanfanischer Lehre als Göttlicher Richter zur Rechten Borons thront, traditionell als des Gekrönten Raben liebster Sohn.

Der **Sklavenmarkt (H 9 X)** gleicht einer Parkanlage von fast zweihundert Schritt Seitenlänge, mit Kokospalmen und Tulpenbäumen. Weiße Kieswege führen zum Zentrum, einem riesigen Viereck überdachter Tribünen, unter denen niedrige, mit Brabaker Rohr vergitterte Zellen liegen. Hier werden die Sklaven eingesperrt, nachdem sie von der Sklaveninsel zur Versteigerung hergebracht wurden. Im Norden liegt eine Badeanlage. Außerdem gibt es eine Grube, in der künftige Arenakämpfer vorgeführt werden können, und Nebengebäude, in denen Ketten, Werkzeug, Planen, Wagen und Nahrung gelagert werden.

Am zweiten Tag des Boron-Mondes findet hier vier Tage lang die größte Sklavenauktion und Warenschau Aventuriens statt. Auf den Tribünen stehen Auktionatoren, die Sklaven anpreisen und versteigern. Als Domestiken werden vor allem kupferhäutige Waldmenschen angeboten, die meist in Gefangenschaft geboren wurden. 'Wildfänge', so viel hat man in Al'Anfa schon lange gelernt, eignen sich nicht als Haussklaven. Zuweilen hat eine Kopfgeldjägerin aus dem Norden eine Rotte Orks oder Goblins mitgebracht, die als Galeeren- oder Minensklaven reißenden Absatz finden. Und auch aus der Stadt selbst sind immer einige Tagelöhner und Handwerker dabei – arme Seelen, die gezwungen sind, sich selbst oder ihre Kinder als Sklaven zu verkaufen. Üblicherweise steht dabei der Gläubiger neben dem Schuldner, der ein Täfelchen mit der zu erbringenden Schuldsomme um den Hals trägt. Zuweilen sind auch sehr ungewöhnliche Sklaven ausgestellt: ein riesiger Schwarzzoger in schweren Ketten, einige Achaz, die in seltsam unbeweglicher Haltung ihres Schicksals harren, oder ein Kobold, dessen Name seinem Fänger bekannt geworden ist. Elfen oder Zwerge sieht man so gut wie nie – die starken Familien- und Sippenbande dieser Rassen führen fast immer zur Auslösung oder Befreiung. Zwischen dem Tribünenviereck drängt sich die Menge der Schau lustigen, und Kauf lustigen prüfen Zähne, Muskeln und Kurven von Sklaven und Sklavinnen. Für die Schau lust gibt es viele Gründe: vom Mitleid und dem Schauer vor einem ähnlichen Schicksal über Schadenfreude beim Anblick des ungeliebten Nachbarn bis zu purer Neugier bei den Fanas. Natürlich mag es auch geschehen, dass der eine oder andere jahrelang einen in Kriegsgefangenschaft geratenen Verwandten sucht. Traditionellerweise haben auch Kauf-

leute verfeindeter Nationen eine Woche freies Geleit. Sie können nun den Markt betreten und die Geiseln gegen hohes Lösegeld (500 Dublonen oder mehr) freikaufen.



Weil auf einem Markt wie diesem schnell Unstimmigkeiten bezüglich des Kaufpreises entstehen, und nicht zuletzt aufgrund der staatstragenden Bedeutung der Sklaverei, ist es die Aufgabe der **Stadtwache am Sklavenmarkt (G 8 X)**, die Versteigerungen zu beaufsichtigen. Die wachhabende Garnison ist in einem Gebäude an der Westseite des Marktes untergebracht.

Neben dem Hippodrom von Gareth, dem Stadion von Punin und der Arena von Fasar ist die **Bal-Honak-Arena (G 8 V)** die größte Schauanlage Aventuriens. Direkt unterhalb der höchsten Stelle des Bruches gelegen, bildet sie ein Oval von 75 Schritt Länge, 55 Schritt Breite und 12 Schritt Außenhöhe. Das ganze Areal ist von einer drei Schritt hohen Mauer mit zwei Toren umgeben, die mit dem schwarzen Löwenkopf des Kor verziert sind. Die Arena besteht aus Basalt und Obsidian, im Inneren wurde an Alabaster von Maraskan, Jade von Altoum, Notmäcker rotem Marmor und anderen edlen Baustoffen nicht gespart. Unterhalb der Logen und Sitzreihen liegen weitläufige Gewölbe, unter anderem eine eigene Schmiede, eine gut gesicherte Waffenkammer, Tiergehege und eine Gladiatorentaverne.

Nachdem der Tempel des Kor mit der Organisation der Spiele betraut worden war, richtete er das **Ordenshaus zum Schwarzen**

Löwen (G 7 X) ein, in dem die Gladiatoren des Patriarchen untergebracht sind. Besitzer, die keine eigene Gladiatorenschule unterhalten, können ihre Gladiatoren ebenfalls hier einmieten. Eine Mauer hält die Gladiatoren drinnen und aufdringliche Verehrer draußen. Daneben gibt es einen Wachturm, eine Waffenkammer und Quartiere für das jeweils hier stationierte Banner und fünfzig Gladiatoren. Auf dem Hof, der mit seiner Ausstattung jeder Kriegerakademie Ehre machen würde, treten die Gladiatoren zum Üben gegeneinander an und können von draußen durch ein schweres Gitter beobachtet werden. Dort treiben sich auch fachsimplende Wetter und professionelle Wettannahmer herum, die die Quoten nach den Leistungen und der Verfassung der Gladiatoren berechnen.

Phex ist im Süden ein wichtiger Gott, und so ist der **Phex-Tempel 'Die offene Hand' (H 8 V)** im Gegensatz zu denen anderer aventurischer Städte nicht schwer zu finden. Das große Gebäude im Dreiseitbau steht in bester Lage bei Sklavenmarkt und Arena. Daher sind es auch vornehmlich reiche Kaufleute und Händler und die Beamten der Hafenmeisterei, die hier zu ihrem Gott beten. Den Gläubigen steht nur ein winziger Raum zur Verfügung. Welche Geheimnisse der riesige, fensterlose Bau sonst noch beherbergen mag, weiß allein der Vogtvikar *Taron Gaidar*. Die Vermutungen darüber jedenfalls bieten viel Stoff für Legenden. Der Vogtvikar ist in Al'Anfa – wie sein traditioneller Titel besagt – nur Stellvertreter der eigentlichen Hochgeweihten, die getarnt in der Stadt lebt.

UNIVERSITÄTSVIERTEL

Das Universitätsviertel im Nordwesten ist durch einen weiteren Bruch von der Grafenstadt getrennt und erhebt sich bereits über sechzig Schritt über dem Meeresspiegel.

Die Groß-alanfanische Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner halbgöttlichen Weisheit Nandus (D 2 X) ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben (mehr dazu im Abschnitt **Wissenschaft und Universität** auf Seite 62ff.).

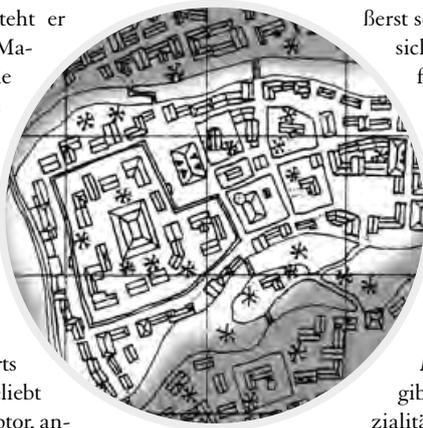
Der **Hesinde-Tempel St. Argelion (D 2 V)**, nach dem Heiligen der Schutzmagie benannt, wurde nach dem Grauen der Magierkriege gestiftet – und angeblich irrtümlich auf einem uralten echsischen Ritualplatz errichtet. In den letzten Jahrzehnten wurde ein halbes Dutzend Geweihter verbannt, weil sie Armen und Sklaven kostenlosen Schreibunterricht erteilt hatten. Die verbliebenen vier Geweihten und Novizen – schandbar wenig für eine Stadt dieser Größe – haben sich der



Botanik, der Ornithologie, der Erforschung der Waldmenschen und ähnlich harmlosen Themen verschrieben – und sich damit abgefunden. Die Hohe Lehrmeisterin ist schwer boronweinsüchtig, und es besteht der Verdacht, dass sie deswegen sogar Tempelschätze veruntreut hat.

Da der alanfanische Tempel schon seit der Zeit des Schismas nicht mehr dem Einflussbereich der Erzwissensbewahrerin in Khun-chom angehört, untersteht er eigentlich nur noch der Magistra der Magister. Die letzte Inspektion durch eine Draconiterin förderte einige Merkwürdigkeiten zu Tage, selbst für den vielseitigen Hesinde-Kult. So gibt es hier zahlreiche Altäre für Kinder und Verwandte der Göttin, von denen man andernorts noch nie gehört hat. Belieb ist der unheimliche Kryptor, angeblich ein schlangenleibiger Hesinde-Sohn, der Magie und Kunstfertigkeit nur einem Ziel widmet: Gift. Der beträchtliche Zulauf zu seinem Schrein hat jedoch auch damit zu tun, dass seiner Domäne auch der Schutz vor Gift zugesprochen wird.

Der **Travia-Tempel (C 3 X)** bei der Universität ist ganz traditionell im güldenländischen Tempelstil mit Säulen und Friesen gehalten. Interessant macht ihn die volkskundliche Sammlung, die als eine der umfangreichsten Aventuriens gilt: Tausende Besucher sind dem Brauch gefolgt, bei ihrer Ankunft ein typisches Mitbringsel aus ihrer Heimat an einen der Pfosten zu nageln oder zu hängen. Neben der traditionellen Armenspeisung und dem Asyl, das immer wieder das Leben derer rettet, die von Granden verfolgt werden, ist die Eheschließung das bedeutendste Ritual. Der Travia-Bund fußt im Gegensatz zu dem aus Liebe oder kurzlebiger Leidenschaft geschlossenen Rahja-Bund vor allem auf gegenseitiger Fürsorge, lebenslanger Treue und gemeinsamem Kindersegen. Profan gesagt bedeutet das für Al'Anfaner Verhältnisse: Das Familienvermögen gibt es hier inklusive, und überdies werden mit dieser Art von Verbindungen Bündnisse untermauert. Travia-Bünde werden in Al'Anfa häufig – in oberen Schichten immer – von einem Heiratsvermittler arrangiert, der sich durch Menschenkenntnis und vor allem Beziehungen qualifiziert. Die wichtigsten Hochzeitsbräuche sind die Travia-Nacht, wo sich Braut und Bräutigam – getrennt, aber mit Freunden und Prostituierten – noch einmal austoben dürfen, und das Gänselocken, bei dem die Frischvermählten die Tempelgänse über die Türschwelle ihres Hauses locken müssen.



Vater Rupert Backlin ist ein klassischer bekehrter Sünder. Als junger Mann, der bei einem seiner Aufträge aus Versehen einen Ehebrecher erschlagen hatte, floh er in den Tempel – und verliebte sich erst nach fünf Jahren, als er die Weihe empfangen hatte. Zuweilen kommt ihm seine Abgebrühtheit – er nennt sie Lebenserfahrung – zugute. Laut dem *Ius Meridiana* gilt Ehebruch als schwerer Frevel und weltliches Verbrechen. In den

äußerst seltenen Fällen, in denen sich tatsächlich niemand findet, um die Angeklagten mit den üblichen Bestechungen vor der Urteilsfindung auszulösen, wird die Anklage durch den Tempelvater vertreten.

Im **Hotel Zum Weiben Einhorn (D 3 X)**

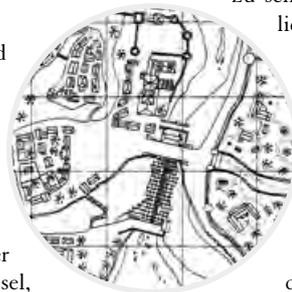
gibt es eine besondere Spezialität. Hier kann man für 1 Oreal plaudernd zusammensitzen und die Kakaobohne genießen, aus der getrocknet und mit Kokosmilch angerührt eine cremige Köstlichkeit entsteht.

Alle weißen Häuser in der **Seidenmalergasse (D 4 X)** gehören *Ruttelbert Seng*, dem führenden Seidenmaler der Stadt. Er selbst rührt natürlich keinen Finger, brächte wohl auch nicht mehr als ein paar Kleckse zusammen. Aber er besitzt ein Dutzend Sklaven, die als Maler für ihn tätig sind, ein halbes Dutzend Schüler in der Ausbildung und dazu vier begabte Bildhauer, die eifrig Büsten des Patriarchen meißeln.

Die **Pferdeschwemme (D 4 V)** ist ein überdachtes, flach zugängliches Becken, in der Mitte über einen Schritt tief, mit prachtvollen Wasserspeiern, aus deren Maul frisches Wasser sprudelt. In diesem wannenartigen Bauwerk werden, nachdem der Hanfla fast unzugänglich und viel zu gefährlich ist, die Pferde und Esel der Stadt getränkt und gewaschen. Kunstvoll gemeißelte, Wasser speiende Steinrösser erheben sich aus den Fluten, und für wenige Dirham stürzen sich einige Burschen todesmutig von der höchsten Statue fünf Schritt in das flache Wasser.

SÖLDNERINSEL

Zwischen dem Silberberg und dem östlichsten Band der Grafenstadt zwingt sich der Hanfla hindurch und stürzt über eine natürliche Rampe in die Goldene Bucht. Diese Rampe ist mit dem mächtigen Aufzug überbaut. Kurz vor der Mündung liegt die Söldnerinsel,



die seit alters her einen Zugang zum Silberberg bewacht und die heute auch den umliegenden Ufern den Namen gegeben hat.

Von den ruhigen Villenvierteln der Stadt führt ein Weg hinunter zum **Söldnermarkt (E 12 X)**, auf dem ein unaufhaltsamer Menschenstrom durch die Budenreihen quillt. Söldner mit gefiederten Helmen und glänzenden Harnischen bahnen sich lachend mit den Ellenbogen einen Pfad durch das Gedränge, bettelnde Kinder stieben auseinander, eine schöne Sklavin versucht verzweifelt, die Amphore auf dem Kopf zu behalten, als die Kinder an ihr vorbeiwuseln. Obwohl der Söldnermarkt an jedem Tag der Woche abgehalten wird, stellen jeden Tag andere Händler ihre Stände und Buden auf dem blanken schwarzen Felsen auf. Sie bieten auf Decken ausgebreitete Früchte und Gemüse, Schmuck und Talismane feil; andere präsentieren ihren Käufern zappelnde Opfertiere für den Kor-Tempel. Da die Hauptkunden Söldner sind, kann man verschiedenste Waffen und Rüstungen günstig erstehen. Ein gutes Geschäft machen auch Wahrsager und Handleserinnen. Eine Jammergestalt, die man mit alanfanischem Sinn für Ironie die 'Schöne Jamina' nennt, scheint in der Tat das Zweite Gesicht zu besitzen. Das, wie die Al'Anfaner sagen, ist auch dringend nötig, da ihr erstes Gesicht so durch riesige Brandnarben entstellt ist, dass man ihren Anblick kaum ertragen kann.

Die ungewöhnliche Lage Al'Anfas auf drei kaum verbundenen Ebenen war Stadtherren und Bevölkerung schon immer ein Ärgernis. Bis vor hundert Jahren waren Treppen und primitive Flaschenzüge die einzige Transportmöglichkeit zwischen den Ebenen. Dann entwarf der junge Hesinde-Geweihte Tarion Hellinger nach den lange als verschollen gegoltenen Plänen eines zyklöpischen Baumeisters den **Schrägaufzug (F 13 X)**, einen mechanischen Aufzug, den der Rat der Zwölf tatsächlich bauen ließ. Als der durch seinen Erfolg berauschte Hellinger jedoch allerorten zu predigen begann, dass sich nun sämtliche Sklavenarbeit durch Mechaniken ersetzen ließe, erbarmte sich eine mitleidige Seele des armen Irregeleiteten und überantwortete ihn der Obhut der Schwestern der Heiligen Noiona. Im Laufe der Jahre ließ er seine Zelle in eine kleine Werkstatt umbauen und forschte bis zu seinem Tod, keineswegs unglücklich mit seinem Los, zurückgezogen von der Welt an ständig neuen Projekten.

Auf einer durch zahlreiche Streben und Pfeiler gestützten Rampe, die die 50 Höhenschritt auf 100 Längsschritt überwindet, laufen zwei wagengroße Schlitten, die durch Seile und eine Umlenk-



rolle auf der oberen Brücke verbunden sind. Unter beiden Schlitten befinden sich Wannen, die über eine Rinne mit dem Wasser des Hanfla gefüllt werden. Dieser wiederum stürzt unter dem Wärterhaus einige Meter senkrecht in die Tiefe. Durch das eigene Gewicht fährt der eine Wagen nun abwärts und zieht den zweiten zugleich hinauf. Unten angekommen, werden die Wannen durch ein Spundloch entleert. Innerhalb von fünf Minuten kann der Schlitten eine Last von zwei Quaden befördern, was einem schweren Wagen oder zwanzig Personen mit Handtraglasten entspricht. Die beiden Wärterhäuschen werden von Stadtgardisten besetzt, einer bedient die Bremse an der Umlenkrolle. Eine Fahrt kostet 2 Oreal: Üblicherweise werden von jedem Fahrgast 12 Dirham verlangt, aber natürlich kann man auch den ganzen Aufzug zum Gesamtpreis mieten. Diese Methode ist bei Sänfteninhabern beliebt, und noch mehr bei ihren Trägern. Wegen des Tagfahrverbotes ist der Aufzug in der Nacht vor allem damit beschäftigt, schwere Wagen und ihre Zugtiere zu transportieren.

DER HANFLA

Der Hanfla ist nicht gerade das, was man die 'Lebensader' der Stadt nennen möchte. Immer wieder gelangen Alligatoren durch die Absperrungen in die Stadt, und wenn man das Wasser unabgekocht trinkt, bekommt man es sicher mit 'Manaqs Vergeltung' zu tun. Die Krokodilpfähle, an denen Delinquenten im hüfttiefen Wasser festgekettet auf die Reptilien warten müssen, dienen vor allem zur Einschüchterung der Sklaven, da die Obrigkeiten die Bestien nur ungern mitten in die Stadt locken. Im Norden wird der Fluss von einem vergitterten Wehr überquert, das die Lücke in der Stadtmauer schließt.

DIE GRAFENSTADT

Als 'Grafenstadt' bezeichnet man die Oberstadt von Al'Anfa, die durch einen enormen Abbruch vom Hafen getrennt und nur durch Treppen und den Aufzug zugänglich ist. Sie ist der bunteste Teil Al'Anfas, umfasst sie doch Gebiete wie den noblen Palmenpark, den schmierigen Hundemarkt, die biedere Seilergasse und den berühmten Schlund.

Inmitten der Grafenstadt liegt, ummauert und mit etwa dreihundert Schritt Durchmesser selbst eine kleine Stadt, der **Schlund**. Ehemals das Herz Al'Anfas, wurde das Gebiet noch unter Bal Honak bei einer Brandkatastrophe zerstört. Da die meisten repräsentativen Bauten aus Basalt errichtet worden waren, blieben viele der ausgebrannten Ruinen in ihrer Struktur erhalten. Bis heute liegt ein kaum wahrnehmbarer Geruch von Brand und Ruß über dem Labyrinth der Palmwedelbauten, das sich inzwischen gebildet hat. Innerhalb der Mauer finden sich vor allem Bordelle, Spielhäuser, Musikanten, Krämer

– und der heruntergekommene **Firun-Tempel**. Verkommene Invaliden, von Rauschmittel umnebelte Dirnen und Straßenjungen, Ferkel, die im Abfall wühlen (bis zu einem ausgewachsenen Schwein reicht ihre Lebensspanne selten) und barfüßige, zerlumpete Kinder beherrschen das Bild. Selbst die Stadtgarde betritt den Schlund nur widerwillig und in Sechsergruppen.

Hier erheben sich Ruinen eines einst prächtigen, vermutlich militärischen Gebäudes, über dessen Geschichte heutzutage kaum mehr etwas bekannt ist, um das sich jedoch zahlreiche Legenden ranken. Insbesondere hat sich



ohne offensichtlichen Grund die Bezeichnung **Haus der Unsterblichkeit (D 7 X)** eingebürgert. Von seinem ehemaligen Glanz ist wenig geblieben. Während man auf das Äußere keinen Wert legt, wurden vor kurzem jedoch die riesigen Säle und vier Türme im Auftrag der **Donna Esmeralda della Monte** instand gesetzt. Diese ist eine Dame aus bestem, nach eigener Aussage adligem Haus, deren oft Unsummen verschlingenden Marotten selbst unter ihren reichen Geschäftsfreunden berühmt und berüchtigt sind.

Ein überlebensgroßes, mit grüner Patina überzogenes Standbild der Drachentöterin Arika, die dem schrecklichen Glowasil eine Lanze in den Leib rammt, beherrscht den **Drachenmarkt (E 5 X)**. Eine Inschrift darunter behauptet, dass der ganze Stadtstaat seine Abstammung von dieser Heldin herleitet. Der Platz ist mit weißen Kalkplatten gepflastert, die regelmäßig von den Sklaven der umliegenden Villen geschrubbt werden. Auf dem Markt werden hauptsächlich bessere Lebensmittel wie Obst, Zuckerwurz, Gewürze und Fisch angeboten, und hier kaufen die Sklaven des darüber liegenden Universitätsviertels ein.

Auf dem Weg vom Universitätsviertel herunter steht zwölf Schritt hoch der **Schwarze Turm (E 4 X)**, von dem der Boron-Rufer stündlich im elegisch-schwebenden Singsang

der boronischen Kirchenmusik einen heiligen Vers zitiert. Dabei richtet er sich nach der berühmten ersten Alanfanischen Wasserruhr, die eigens dafür von der Universität konstruiert wurde. Die Praios-Priester unten im Hafen schlagen trotzdem, wie in fast allen Städten, ihren Stundengong – richten sich dabei aber nicht nach der Sonne, sondern nach dem Boron-Rufer.

Nach dem überstürzten Umzug von Magister Ragodan nach Mirham erkor sich **Großexecutor Irschan Perval** die **Villa Hermetica (E 3 X)** zu seinem neuen Stadtdomizil. Nach umfangreichen Renovierungsarbeiten residiert er

hier in allerbesten Lage, und lediglich weniger bedeutsame Besucher werden auch weiterhin im Hause seiner Familie empfangen. Die Villa Hermetica ist besonderen Gästen und Favoriten vorbehalten und kann somit als deutlicher Gradmesser für die jeweilige Gunststufe gelten, der man sich zugehörig fühlen darf. Eigene Gemächer ließ der Großexecutor nur für einen kleinen auserwählten Personenkreis einrichten, unter anderem für seine Schwester Viviane, die nach der Trennung von ihrem Gatten Amir Honak ergeben in Irschans brüderliche Arme zurückkehrte. Der weitläufige Lustgarten bietet rahjagefälligen Statuen und lauschigen Pavillons Raum, und der Magierturm, demonstratives Prestigeobjekt des vormaligen Besitzers – "Es mag Collegae geben, die es nötig haben, ihre Profession wie einen modischen Hut zur Schau zu stellen." – wurde kurzerhand in eine moderne Sternwarte umgebaut. Nichtsdestoweniger dient der unterirdische Trakt ohne Wissen der Außenwelt auch dem neuen Besitzer zu arkanen Forschungen, deren Natur allerdings weit weniger harmlos ist als zuvor.

Der **Palmenpark (F 3 X)** ist ein beliebter Treffpunkt des betuchteren Jungvolkes, das keinen Zugang zu den Wassergärten hat. Bewacht von erfahrenen Beschützern, trifft man sich zu einem gemeinsamen Picknick, flanieriert mit der oder dem Geliebten am Arm



unter prächtigen Palmen über gepflegte Kieswege oder philosophiert bei einem Becher schweren Dattelweins über die Götter und die Welt. Bettelnde Kinder gibt es hier nicht, denn die Söldner statuieren immer wieder ein blutiges Exempel.

In einem eigenen kleinen Park am Ende der westlichen Befestigungen – gleich neben einem berüchtigten Rauschmittelhändler – steht der **Rondra-Tempel St. Geron (G 3 X)**. Er besteht aus zwei parallelen Flügeln, die durch einen Quertrakt mit dem Tor verbunden sind. Im dadurch gebildeten Hof stehen zwei drei Schritt große, löwinnenhäuptige Wachstatuen aus Bronze, zu deren Füßen Krämer kauern und Devotionalien und Souvenirs aus Zinn guss feilbieten. Den Eingang bildet ein stilisiertes Löwenmaul, in dem ein zweiflügeliges Tor, mit schwarzen Eisenbändern und Nägeln beschlagen, weit offen steht. Wie in vielen Städten wird das Tor im Krieg geöffnet und im Frieden geschlossen – allerdings kann sich niemand erinnern, das Tor jemals verschlossen gesehen zu haben. In der Halle halten düstere Heiligenstatuen über den dargebrachten Opfern Wache: hierzulande keine echten Waffen, sondern die billigen Zinnminiaturen, die man draußen kaufen kann. Der Tempel hat deutlich an Bedeutung verloren, da die vielen Söldner der Stadt eher zu Kor beten. Obwohl dies ausreichen könnte, um den duldsamsten reisenden Geweihten der Göttin aufzubringen, sei noch auf ein eigenartiges Ritual verwiesen. Frevler werden gemäß eines alten Gesetzes aus der gurbanischen Zeit durch den Rondra-Hochgeweihten hingerichtet, nachdem der Oberste Praios-Priester das Urteil gefällt und die Rabenkirche die Schwere der Schuld bestätigt hat. Da nach Rondras Gesetz jedoch keine Waffe gegen einen Wehrlosen erhoben werden darf, erhält der Delinquent perfiderweise eine Wehr – nämlich den gleichnamigen Brustpanzer aus der Zeit der Klugen Kaiser.

Am Fuß des nächsten Bruchs liegt der **Hundemarkt (C 7 X)** – ein weniger angesehener Handelsplatz. Hier bieten hauptsächlich Auswärtige und ehemalige Sklaven Reis, Shatak, Obst und selten auch Fisch an – und natürlich die den Namen gebende Handelsware: lebende und tote Hunde. Während gebratener Hund vor allem bei den Armen als Delikatesse gilt, werden hier neben den berüchtigten Zornbrechtern hochbeinige Jagdhunde, gedrungene Rassen für die beliebten Hundekämpfe sowie Schoßhündchen aller Arten und Formen für die betuchteren Damen und Herren der Stadt feilgeboten. Auf dem Kalksteinpflaster sitzen im Schneidersitz die merkwürdigsten Gestalten, vor sich aufgereiht zwanzig Tonschalen mit undefinierbaren Nahrungsmitteln: Knollen, Pilze, Palmenkerne, Getrocknetes, Gehacktes,

Braunes, Rotes, Weißes. Überall wird schnatternd gefeilscht, vor allem aber scheinen die Leute viel Zeit zu haben. Dies ist auch einer der wenigen Marktplätze, auf dem die ganze Nacht über geschäftiges Treiben herrscht.

Nachdem die Gubernatorin Baburina Brunhorst vor wenigen Jahren bei einer Tigerjagd tödlich verunglückte, fand sich in dem Philosophen *Ratonos H'Estin* überraschend ein neuer Besitzer für das luxuriöse Anwesen. Sein Interesse galt jedoch ausschließlich den Nebengebäuden, wo sich ein angeblich Wunder wirkender Brunnen befindet: der **Silberberger Rohal (C 7 V)**. Legenden zufolge ist er ein verwandelter Weiser, der für eine Münze Prophezeiung, Rat oder Antwort gibt und für seine Rückverwandlung sammelt. Dank der großzügigen Unterstützung seiner Gönnerin *Darianis Nessirio*, einer reichen, ambitionierten Fana, konnte Ratonos die heruntergekommenen Gebäude wieder herrichten und dem steinernen Gesicht am Grund des Brunnens eine 'würdige Heimstatt' geben. Doch hatte Donna Nessirio anfangs noch gehofft, das Anwesen zu einer vielbesuchten Orakelstätte zu machen und daraus Gewinn ziehen zu können, so machte ihr Ratonos bald einen Strich durch die Rechnung. Besessen von der Idee, den Quell reiner Weisheit gefunden zu haben, verweigert er Besuchern, die die Ruhe des Weisen stören könnten, halsstarrig den Zutritt. Er lässt sich weder durch Gold noch durch Schmeicheleien erweichen, so dass Donna Nessirio derzeit nur aus Ratonos Nutzen zieht, wenn sie aus einem geheimen Raum als Stimme des Brunnens zu ihm spricht und 'Weissagungen' zu ihrem Nutzen verbreitet.

Eine Unzahl von Gärtnern kümmert sich darum, dass das Land um das Herrenhaus des Granden *Amato Ugolinez-Paligan*, die **Villa Desiderya (C 9 X)**, mehr einem Urwald gleicht als einem Park. Ganz in schwarzem Stein gehalten und von wildem Wein bewachsen, macht das Haus dennoch keinen finsternen, sondern eher einen verträumt-melancholischen Eindruck. In einem Nebengebäude ist eine Gladiatorschule untergebracht, ein Sandplatz dahinter dient der Ausbildung der Kämpfer. Warum der Grande die Gladiatoren so nah bei sich wissen will, ist nicht bekannt, möglicherweise, weil sich darunter ausgesprochen erfolgreiche und teure Exemplare befinden, möglicherweise, weil er ihre Ausbildung persönlich überwacht. Nur ein böses Gerücht ist sicherlich, dass die Villa nach einer gefallenen Arenakämpferin benannt worden ist. Doch in einem ist man sich einig: Amatos Gladiatoren werden unge-

wöhnlich gut behandelt und oft freigelassen; letzteres sicherlich eher das Zeichen extravaganten Reichtums als einer ganz unalanfanischen Menschenfreundlichkeit.

Den Namen **Seilergasse** trägt nicht nur eine ungewöhnlich gerade und breite Straße östlich des Schlundes, sondern der ganze Sims, der sich dahinter erstreckt und oberhalb der Söldnerinsel endet. Die Seilergasse ist entstanden, um die besonders langen Taue drehen zu können, die den Rumpf einer Galeere, im Inneren gespannt und außen herumgelegt, stabilisieren. Bis heute wird diese Arbeit hier durchgeführt. Lange Seile verdrehen sich in regelmäßigem Takt, an den großen Holzkurbeln stehen die Meisterinnen und drehen die Seile zu festen Tauen. Flinker Kinder passen auf, dass kein Seil unter dem Zug der Winden zerreißt; die Meister selbst flechten und prüfen den Hanf und die Mirhamer Seidenfasern, und kräftige Gesellen rollen die Taue zusammen und karren sie zum Söldnermarkt oder gleich zum Hafen.

Der **Tsa-Tempel** mit dem verheißungsvollen Namen **Die ewige Wiedergeburt (C 12 X)** liegt an einer wunderschönen Stelle oberhalb des Hanfla. Anerkannte Autorität unter den hiesigen Geweihten ist *Jaccino Ulfhart*, dessen Glaube unerschütterlich ist. 1006 BF wurde er bei einem Kukris-Attentat getötet, am folgenden Tag der Tsa aber wiedererweckt – einer der wenigen Menschen, bei denen die Götter so deutlich ein Wunder gewirkt haben.

SILBERNE ESSEN

Die Silbernen Essen, oberhalb des übrigen Universitätsviertels gelegen, sind der Stadtteil der Metall verarbeitenden Berufe, die in Al'Anfa wegen der horrenden Metallpreise meist sehr wohlhabend sind. Der Panzerschmied *Edsel Sohn des Eman* ist einer der wenigen Zwerge der Schwarzen Perle.



Waffenschmiede, Kunstschmiede und Drahtzieher arbeiten hier gleich auf der Straße. Silberschmiede fertigen die typischen Armreife und Ohrhinge, die die jungen Granden und Grandessas dutzendweise tragen und bei Verlegenheit als Zahlungsmittel verwenden. Daneben gibt es Glasbläser und Sänftenbauer, beides ebenfalls sehr einträgliche Gewerbe. Schließlich sind hier – weniger angesehen – die Gerber, Färber und die Seifensieder un-



tergebracht. Vor allem die Iryan-Gerbereien stinken bestialisch.

Der kleine **Ingerimm-Tempel (B 4 X)** auf dem obersten Plateau im Nordwesten ist nur scheinbar einstöckig. Die heilige Halle und der Weg dorthin wurden tief in den Obsidianfelsen getrieben, wo die Heilige Esse lodert – angeblich direkt aus dem feurigen Herzen des Vulkans Visra gespeist. Neben seiner Funktion als Handwerkerkott gilt Ingerimm hier als Schirmherr der Plantagen, die mit Brandrodung und Abbrennen der abgeernteten Felder gedüngt werden. Die *Meisterin der Esse Brandula Kortan* hat auch nach über 20 Jahren immer noch mit Vorurteilen der Fanas zu kämpfen, da sich ihr Vorgänger beim Brand der Grafenstadt allen Löscheren in den Weg gestellt hat.

Hochofen und Münze (B 5 X) sind in einem mächtigen Rundbau untergebracht, der ständig von vier Stadtgardisten, einem Rabengardisten und einem Krieger der Basaltfaust bewacht wird. Diese Zusammenstellung soll Absprachen verhindern, denn das Silber und Gold, das hier in großen Mengen geschmolzen wird, wird auf dem Prägstock daneben sofort in Dublonen, Oreale und Dirham gemünzt.

Der **Gutshof Balura von Mirham (B 4 V)** ist die beste Adresse, wenn man einen Sklaventod, einen Brabakbengel, einen Rabenschnabel, einen Boronssichel oder eine andere typische und seltene Ritualwaffe erwerben, reparieren oder anfertigen lassen will. Die stiernackige Balura, die bei dem berühmten Waffenschmied Hieronymus Tarlos aus Charypso gelernt hat, gilt neben Saladan von Arivor, Thorn Eisinger, dem Schmied der hundert Helden zu Gareth, und Ya'ra al Az-zim in Khunchom als eine der vier berühmtesten kommerziellen Schmiede.

MIRHAMER TOR

Das alte **Mirhamer Tor (C 13 X)** ist ein Triumphbogen von gigantischen Ausmaßen im garethischen Befreiungsstil der Klugen Kaiser. Auf den ganzen zehn Schritt seiner Höhe ist es mit rot glänzenden Emailkacheln bedeckt. Zwei goldene Rabenreliefs jüngeren Datums heißen den Besucher in der Stadt Borons willkommen. Fünf offene Wachtürme und ein überdachter Geschützturm umrahmen den Platz dahinter, der mit roten Ziegeln ausgelegt ist, in welche die Jahrhunderte tiefe Wagen- und Marschspuren gegraben haben. Die Stadtgarde hält hier noch Wache, aber die Einreise erfolgt heut-



zutage beim Arsenal. In erster Linie treiben sich hier Prostituierte beiderlei Geschlechtes herum, die sich an Söldner auf Urlaub und Reisende heranmachen.

Der **Sitz des Hohen Rates der Zwölf (D 13 X)** ist ein verschachtelter, neubosparanischer Repräsentationsbau von fast 90 Schritt Gesamtlänge, der halb in die Befestigungsanlagen des Mirhamer Tores einbezogen ist. Doch während Baumeisterin Elissa ya Potemcia geradezu rührend auf die Gestaltung der Außenfassaden achtete, waren Bausubstanz und Statik von nebensächlicher Bedeutung, so dass der Prunkbau innerhalb kürzester Zeit im feuchtheißen Klima Al'Anfas der Baufähigkeit anheim fiel. Der Rat der Zwölf war gezwungen, während der langjährigen Restaurierungsarbeiten in der Enge des Stadthauses zu tagen, und so waren die hohen Damen und Herren äußerst erleichtert, als sie nach den Aufsehen erregenden Neuwahlen im Praios 1027 endlich wieder den alten Sitz beziehen durften.

Die **Kommandantur der Stadtgarde (B 14 X)** ist eine großzügige befestigte Anlage, die die Mirhamer Straße von der Söldnerinsel aus überschaubar. In der Amtsstube müssen Reisende für eine halbe Dublone Pässe erwerben. Hier befindet sich auch der kleine Kerker. Sitzen andernorts zwei von hundert Bewohnern im Gefängnis, ist dieser nur ein Durchgangsort auf dem Weg in die Sklaverei oder in die Arena. Die Garde hat noch mehrere kleinere Wachen (unter anderem am Sklavenmarkt), die über die Stadt verteilt sind.

Direkt an das Tor grenzen die drei **Brauereien** Al'Anfas – allesamt unbedeutend und für Kenner eines guten Ferdokers kaum als solche zu bezeichnen, hat doch die hier gebrauchte Plörre wenig mit dem zu tun, was man anderswo unter Bier versteht.

Finster erhebt sich der **Tempel des Mantikors (B 14 V)** in den Himmel. Die schwarzen Obsidianwände schimmern Unheil verkündend. Stets finden sich hier einige Söldnerinnen mit gefiederten Helmen, die sich mit Schaukämpfen vor irgendwelchen Werbem oder Geleitschutzsuchenden Kaufleuten anpreisen. Im einzigen Raum, einer enormen Halle, steht eine drei Schritt hohe Statue eines Mantikors. Archaische Waffen an den Wänden werden von flackernden Fackeln mit blutrotem Licht übergossen. Zwar ist der Kor-Tempel eine Gründung des Haupttempels in Fasar, aber die Oberst-Geweihte Korisande von Pailos

kann stolz auf die größte Gemeinde der Kirche blicken. Etwa 3.000 Söldner – vor allem vom 'Schwarzen Bund des Kor' – aber auch Gardisten, Aufseher, Sklavenjägerinnen, Gladiatoren und Freibeuter, ja, sogar einige Ordensritter opfern hier regelmäßig einen Teil ihres Soldes. Der breite Altar ist rot vom Blut der zahllosen Opfertiere.



Der **Tempel der Marbo (C 14 X)** ist ein fensterloses, schwarzes Gebäude. Von der Decke hängen luftige Schleier aus schwarzer Seide, der Boden ist mit weichen Teppichen und Kissen ausgelegt, auf denen sich die Gläubigen in himmlischem Schlaf räkelnd. Der Duft von Weihrauch und Myrrhe steigt von in der Dunkelheit glimmenden Räucherschalen auf. Der Saal ist fast immer gefüllt, und die Wände mit versilberten, mit Silber beschlagenen oder massiven Motivtafeln bedeckt, die Marbo für die Fürsprache bei ihrem gestrengen Vater und für Überleben und Weiterleben danken.

Die Taverne **Einsame Wacht** erinnert noch daran, dass hier ein Vorposten auf Waldmenschenüberfälle wartete – aber diese Taverne ist jeden Abend brechend voll mit Fremdenlektionären. Früher stand, wo der Silberberg in die schwarze Ebene des Visra übergeht, nur ein Wachturm außerhalb der Mauern und des Mirhamer Tores. Anlässlich der Unabhängigkeitserklärung beschlossen die Granden, die Nordflanke des Silberberges in die allgemeinen Stadtmauern einzubinden und eine starke Festung an die Mirhamer Straße zu bauen. Seither ist das **Arsenal und Neue Stadttor (B 16 X)**, das keinen Zugang zum Silberberg, wohl aber einen geheimen ins Labyrinth hat, fest in der Hand der Söldner. Unter anderem liegt hier die Stammtaverne für Landoffiziere. Die Granden des Hauses Florios müssen mit dem die ganze Nacht



währenden Johlen leben – und mit dem Krach, wenn die Reiter der Fremdenlegion während der Hundswache beschließen, einen Waffengang auf dem Platz davor einzulegen. Zivilisten kommen nur her, wenn sie hier Geld verdienen müssen.

DER SILBERBERG

Der Silberberg, der ausschließlich Granden und Geweihten vorbehalten ist, nimmt etwa ein Drittel der Stadtfläche ein. Er ist der Neuen Residenz in Gareth ebenbürtig an Größe – die sagenumwobenen unterirdischen Anlagen und Gewölbe nicht eingerechnet. Im Wesentlichen besteht der Silberberg aus Basaltgeröll vom Visra, über das sich eine dünne Schicht Erdreich gebildet hat. Die Fana munkeln, dass der ganze Silberberg ausgehöhlt und voll von Silber und Gold sein soll – bewacht von den mumifizierten Leichen gescheiterter Diebe.

Das Areal ist von einer vier Schritt hohen Basaltmauer umgeben, deren Hauptzweck aber nicht darin besteht, angreifende Heere abzuhalten. Für die Granden lautet die Frage nicht, ob, sondern wann der hungernde Fana den Silberberg stürmt. Bis jetzt hat die strenge Bewachung durch Leibgarden jedoch Zustände wie in Thalusion verhindert. Es gibt zwei offene Zugänge: das **Silberbergtor** am Aufzug im Westen, ein doppeltes, mit Silber beschlagenes Steineichentor, das stets von vier Dukatengardisten bewacht wird, und das **Torhaus der Zwingfeste** im Süden, mit ebenfalls zweimal zwei Flügeln aus eisenbeschlagenem Mohagoni. Außerdem existieren noch ein Dutzend verborgener Fluchttunnel. Auf dem Silberberg verläuft eine breite Straße, die mit weißem Eternenkies bestreut ist und sich in der Mitte gabelt, um alle acht Anwesen zu erreichen, die durch zweieinhalb Schritt hohe Mauern voneinander getrennt sind.

Paläste und Villen

Etwa ein Dutzend Paläste und ein weiteres Dutzend Wirtschaftsgebäude stehen auf dem Silberberg. Die meisten sind eine eigentümliche Mischung aus dem verspielten Havena-Stil, tulamidischen Traditionen wie Zwiebeltürmen und geschwungenen Fenstern und eigenständigen Elementen, namentlich den alanfanischen Arkaden. In erster Linie wurden weißer und rosafarbener Marmor aus den Eternen verbaut, dazu Säulen aus schwarzem Marmor, Granit oder Basalt. Die Häuser sind durchgehend mit großen, bunten Glasfenstern ausgestattet – ein Luxus, den man allenfalls noch in Vinsalt und Kuslik kennt.

Die Häuser sind im Einzelnen die **Villa Florios (C 15 X)**, **Villa Karinor (D 17 X)**, **Villa Zornbrecht (F 17 X)**, **Villa Paligan (F 14 X)**, **Villa Wilmaan (H 17 X)**, **Villa Bonareth (E 15 X)**, **Villa Ulfhart (F 16 X)** und die **Villa Kugres (G 16 X)**.

Die Kompanie der Dukatengarde ist in der alten vizeköniglichen **Zwingfeste (H 16 X)** stationiert, die teilweise auf einer priesterkaiserlichen Bastion basiert. Vorher stand hier die Burg des Gaugrafen, eine Pfalz der Klugen Kaiser. Der heutige Bau ist eine vollwertige Festung mit zwei getrennten Höfen, einem Doppelturm, einem Geschützturm und einem Bergfried, dem so genannten Posauenturm. Auch die alte Zwingfeste ist mit den unterirdischen Anlagen verbunden.

Die Stadt des Schweigens

Die Stadt des Schweigens umfasst das am weitesten hervorragende Stück des Silberberges, eine Fläche von etwa 100 Schritt Breite und 200 Schritt Länge, auf der die Tempelanlagen und die Gräberfelder der Geweihten liegen. Beherrschender Anblick ist jedoch der Rabenfelsen, der etwa fünfzig Schritt über dem Wasser der Goldenen Bucht schwebt. Zur Stadt des Schweigens gehören der Tempelhafen am Fuß des Silberberges und die Kavernen des Labyrinthes.



Die **Prozessionsstraße** führt, eine halbe Meile lang und mit überlangen flachen Stufen an Höhe gewinnend, von der Aufzugbrücke an der Mauer des Silberberges entlang zur Stadt des Schweigens. Für die Gläubigen ist sie der einzige Zugang – jeden Boronstag pilgern Tausende auf den Berg, am Tag des Großen Schlafes sogar Zehntausende. Die Dukatengarde kontrolliert diejenigen nicht, die beim Silberbergtor südwärts abbiegen, behält sie aber von den Türmen herab im Auge. Dafür werden die Gläubigen von der Tempelgarde

durchsucht, ehe sie die Stadt des Schweigens betreten dürfen. Schon hier ist ein Opfer von 5 Dirham fällig.

Von den 360 über ein Schritt langen, aber sehr flachen Stufen, die in den schwarzen Berg gemeißelt wurden, soll eine aus purem Silber für Frevler angeblich unsichtbar sein. Niemand hat diese Stufe je gesehen, aber die Legende hält sich hartnäckig. Diejenigen, die den Marsch bergauf nicht auf sich nehmen können oder wollen, können sich von kräftigen Männern oder Frauen gegen ein Entgelt auf dem Rücken zum Tempel und zurück tragen lassen.

Durch das schwarzstählerne **Tempeltor** betritt man die gepflegten Tempelgärten. Feingemahlener Obsidiankies bildet die Wege, die Rasenflächen sind mit kunstvoll beschnittenen Gräsern und Farnen bewachsen. Dazwischen ragen einige der heiligen Ebenholz- und Mohagonibäume fast vierzig Schritt hoch auf.

Im Nordosten liegen die Gräberfelder der Geweihten, Gemeine werden auf dem Boronsanger am Fuß des Visra bestattet, die Granden in den Grüften der Schwarzen Pyramiden.

In der Mitte des Gartens steht das **Ordenshaus der Boronsrabens und der Basaltfaust (I 16 X)**; ein Doppelbau, der aus zwei festungsartigen, vierstöckigen Teilen besteht, die ein Gangtrakt miteinander verbindet. Die Anlage erstreckt sich – typisch für boronische Bauten – mindestens ebenso tief ins Innere und ist mit dem Labyrinth verbunden. Da der Großteil der Ordensritter unterwegs ist, halten hier nur einige Schwergewandte Wache.

Die Stadt des Schweigens ist – nach der Stadt des Lichts – der größte Sakralbau Aventuriens. Der **Neue Tempel (J 15 X)**, dessen Grundstein Bal Honak gelegt hat, ist erst vor kurzem vollendet worden. Das Dach wurde „zum Lobpreis des Allmächtigen Raben“ nach dem Ende des Südmeerkrieges aus den Erlösen der Versteigerung kemscher Kriegsgefangener vergoldet. Kristallschwarz ragen die Mauern auf, flankiert von zwei mächtigen Türmen, die von Monumentalstatuen der Patriarchen Bal und Tar Honak gekrönt werden. Eine prächtige Säulenhalle aus Ebenholz und Mohagoni führt ins Innere, darüber steht in handspannengroßen Buchstaben aus gediegenem Gold:

»Das Königreich der Toten ist hundert Mal größer als das der Lebenden.«

Der oberirdische Teil umfasst 6.000 Rechterschritt Fläche auf drei Stockwerken und beinhaltet auch die weitläufige Residenz des Patriarchen Amir Honak, die er gemeinsam mit seiner Tochter Amirah bewohnt. Wie groß das berüchtigte Labyrinth darunter ist, weiß niemand. In den Innenhof ragt die Grabskrale. Hier liegen die einbalsamierten Leichname der Patriarchen der Kirche, beginnend mit Velvenya Karinor, die das Schisma mit Punin auslöste, bis zu Tar Honak. Über je-



dem der aus edelstem Glas gegossenen Sarkophage wacht ein mannsgroßer Boronsrabe aus schwarzem Marmor, die Augen aus heiligem Blutachat, die Krone aus gediegenem Gold. Aus den Flügeln des Tempels dringt die elegisch-schwebende Tempelmusik der Boron-Geweihten. Dieser Tempel ist den gemeinen Gläubigen nicht zugänglich, nur einige Grandenfamilien dürfen hier beten und opfern.

Im Innenhof duftet es betörend nach Schwarzem Lotos. Die heilige und tödliche Blume Borons wird in einem sorgfältig umgitterten Teich gezogen, und immer müssen die Tempelgardisten Gläubige wegzerren, die wie gelähmt am Teich stehen geblieben sind.

Zuletzt erreichen die Gläubigen den allgemein zugänglichen Tempel: den **Rabenfelsen (K 15 X)**. Nach der Großen Seuche meißelte man aus der hoch aufragenden vordersten Klippe, wo sich Gulgari niedergelassen hatte, sein Ebenbild. Binnen neun Jahren entstand eines der kunstvollsten Monumente des Kontinentes: vierzig Schritt lang, im Kopfteil fast dreißig Schritt aufragend, und zudem ausgehöhlt, um dem Tempel Platz zu bieten. Um

den Tempel zu betreten, muss man rechts oder links vom Raben hinaus auf die Plattform treten, wo der Siral an den Besuchern zerrt und fünfzig Schritt tiefer die Brandung gischtet. Von dort führen zwei Treppen in die Brust des Raben, darüber ist die berühmte Prophezeiung Gulgari in Gold eingelegt. Wer an den täglichen Opfern teilhaben will, muss bei den kahl geschorenen Boron-Geweihten seine Gebühr entrichten: 1 Oreal für die Anwesenheit, 1 Dublone für die Teilnahme an den Handreichungen. Wer außerhalb der offiziellen Riten sein Opfer selbst am Altar darbringen will, kann das später tun. Jenseits des mächtigen Altars, der von einem Boronsraben überschaut wird, führt eine schwarze Holzstiege fünf Stockwerke hoch in den Kopf des Raben. Hier werden am Tag des Großen Schlafes die zehn Todesspringer hinaufgeführt, auf deren Opfer die Gläubigen außerhalb der Stadt des Schweigens warten. Am Fuß des westlichen Silberberges erstreckt sich der **Tempelhafen (I 14 X)**, in dem die Schwarzen Galeeren der Boron-Geweihten und die Vergnügungsschiffe der Silberbergfürsten liegen. Zwei Türme flankieren die

Einfahrt, sonst gibt es keine Befestigungen. Da die Geweihten des Raben ihre Schiffe nicht für militärische Zwecke verwenden, verlassen sie sich auf die Heiligkeit geweihten Bodens. In Schuppen im Norden ruht Bal Honaks erst kürzlich wieder Instand gesetzte 600-Roger-Galeere *Stolz von Al'Anfa*, eines der größten Seefahrzeuge, das jemals gebaut wurde. Kaum zu bemannen und zu manövrieren, läuft sie nur am Tag des Großen Schlafes aus – und anlässlich der großen Schaukämpfe, bei denen eine Seeschlacht im Hafenbecken nachgespielt wird. Dann wird der Koloss vorsichtig in den Hafen gezogen, um dem Patriarchen und seinen persönlichen Gästen als pracht- und stimmungsvolle Tribüne zu dienen.

In die Westwand gehauen verläuft im Zickzack die steile Treppe, die (über einen Tunnel) von der Vizeköniglichen Zwingfeste und der Stadt des Schweigens zum Tempelhafen führt. Sie gilt als offizieller **Eingang zum Labyrinth (I 15 X)**, siehe auch Seite 191f.). Die Treppe wurde nach der Großen Seuche erweitert, existierte aber schon in vor-tulamidischen Zeiten.

Ort, Seite	Position	Ort, Seite	Position	Ort, Seite	Position
Alte Richtwiese, S. 43	I 10 V	Hesinde-Tempel St. Argelion, S. 44	D 2 V	Söldnermarkt, S. 45	E 12 X
Anwesen des Arkhan Aarabaal, S. 42	N 3 X	Hochofen, S. 48	B 5 X	Stadthaus, S. 42	G 10 X
Anwesen Perval, S. 42	L 2 X	Hotel 'Efferdsruh' (Teil d. Paligan-Therme), S. 43	I 9 X	Stadtwaache am Sklavenmarkt, S. 44	G 8 X
Arsenal und Neues Stadttor, S. 48	B 16 X	Hotel 'Zum Weißen Einhorn', S. 45	D 3 X	Tar-Honak-Platz, S. 43	I 4 X
Bal-Honak-Arena, S. 44	G 8 V	Hundemarkt, S. 47	C 7 X	Tempel der Marbo, S. 48	C 14 X
Börse, S. 40	H 8 X	Koloss, S. 40	N 8 X	Tempel der Travia, S. 45	C 3 X
Der Neue Tempel, S. 49	J 15 X	Kommandantur, S. 48	B 14 X	Tempel des Ingerimm, S. 48	B 4 X
Der Sitz des Hohen Rates der Zwölf, S. 48	D 13 X	Kriegshafen, S. 41	L 5 X	Tempel des Levthan (geheim)	
Die ewige Wiedergeburt (Tsa-Tempel), S. 47	C 12 X	Maraskantempel, S. 41	J 4 V	Tempel des Mantikors, S. 48	B 14 V
Die offene Hand (Phex-Tempel), S. 44	H 8 V	Mirhamer Tor, S. 48	C 13 X	Tempelhafen, S. 50	I 14 X
Domizil des Großen Theatralo, S. 42	M 1 X	Ordenshaus der Boronsrabens, S. 49	I 16 X	Universitätsschule, S. 44	D 2 X
Drachenmarkt, S. 46	E 5 X	Ordenshaus zum Schwarzen Löwen, S. 44	G 7 X	Villa Bonareth, S. 47	E 15 X
Efferd-Tempel, S. 41	J 4 X	Paligan-Therme, S. 43	H 10 V	Villa Desiderya, S. 47	C 9 X
Eingang zum Labyrinth, S. 50	I 15 X	Palmenpark, S. 46	F 3 X	Villa Florios, S. 49	C 15 X
Elfenhaus, S. 42	I 3 X	Perlenmarkt, S. 43	H 4 X	Villa Hermetica, S. 46	E 3 X
Frachthafen, S. 40	J 7 X	Pferdeschwemme, S. 45	D 4 V	Villa Karinor, S. 49	D 17 X
Garnison des Schwarzen Bundes d. Kor, S. 41	M 4 X	Rabenfelsen, S. 50	K 15 X	Villa Kugres, S. 49	G 16 X
Gespenterturm, S. 41	J 3 X	Rondra-Tempel Sankt Geron, S. 47	G 3 X	Villa Paligan, S. 49	F 14 X
Gero Klippstein, S. 42	J 3 V	Schrägaufzug, S. 45	F 13 X	Villa Ulfhart, S. 49	F 16 X
Großadmiralität, S. 41	K 4 X	Schwarze Turm, S. 46	E 4 X	Villa von Horun dem Gifffürsten, S. 42	I 2 X
Gutshof Balura von Mirham, S. 48	B 4 V	Seidenmalergasse, S. 45	D 4 X	Villa Wilmaan, S. 49	H 17 X
Hafenmeisterei, S. 40	H 7 X	Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakrale, S. 43	G 5 X	Villa Zornbrecht, S. 49	F 17 X
Halle der tausend Lüste (Rahja-Tempel), S. 43	H 10 X	Silberberger Rohal, S. 47	C 7 V	Vizekönigliche Zwingfeste, S. 49	H 16 X
Haus der Unsterblichkeit, S. 46	D 7 X	Sklaveninsel, S. 39	N 11 X	Wassergärten, S. 40	L 16 X, K 14 X, K 17 X
Haus mit Turm, S. 43	I 10 X	Sklavenmarkt, S. 44	H 9 X		



LEBEN UND KULTUR IN AL'ANFA

DER AL'ANFANER – HERKUNFT, AUSSEHEN, STIMMUNG

»Nichts hat seinen Wert, aber alles hat seinen Preis.«
—alanfanisches Sprichwort

Al'Anfa gilt zweifelsohne zu Recht als größter Schmelztiegel des Kontinents. Drittgeborene mittelländischer Bauern, auf die zu Hause nur das Dasein als Knecht wartet, aufständische Tagelöhner, entflohene bornländische Leibeigene, Vertriebene, fahnenflüchtige Söldner und Matrosen, Sektierer, Exil-Maraskaner, Opalsucher, Questadores, die einer alten Legende nachjagen, Tagediebe, die sich ein leichtes Leben versprechen, Totschläger, die unter der schwarzen Flagge Karriere machen wollen, und schließlich Verräter und Verschwörer, Rebellen, Demokraten und Agitatoren – sie alle strömen in die Perle des Südens. Und nicht wenige bleiben ein Leben lang in den Gassen zwischen Visra und Goldener Bucht hängen. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich die Nachfahren güldenländischer Siedler, Tulamiden, Waldmensen und etliche kleinere Kulturen vermischt, so dass man heute kaum noch von 'dem' Al'Anfaner sprechen kann.

Dementsprechend bunt ist das Bild, das sich in der Stadt bietet. Neben über zwei Schritt großen, ebenholzschwarzen Hünen findet man eine auffällige Kleine mit dem gelockten Haar der Zyklopeninsel-Bewohner ebenso wie den dicklichen Blondten, dem nach Art der Waldmensen kein Bart wächst. Im Durchschnitt neigen die Al'Anfaner zu schwarzem Haar und dunklerer Haut, da sich beides bei Tulamiden wie bei Waldmensen findet.

Schon sprichwörtlich ist dagegen die Persönlichkeit eines typischen Al'Anfaners: arrogant, extrem anpassungsfähig, gnadenlos, zynisch, einfallreich, raffiniert, unterhaltsam und vergnügungssüchtig – Eigenschaften, die das (Über-) Leben in den Palästen wie auch in den Gassen der Altstadt erfordert. Der Dschungel beginnt nicht vor den Stadtmauern, sondern direkt vor der Haustür. Ein alanfanisches Sprichwort besagt: *„Es geht einem nichts so nahe wie das eigene Unglück.“*

Sprichwörtlich ist auch die Sittenlosigkeit der Al'Anfaner: Der Drang der Auswanderer, alle Bindungen hinter sich zu lassen, der enorme Reichtum und die bittere Armut lassen Grenzen, Bräuche und Gewissen als kleinmütige Einschränkung eines Volkes erscheinen, das zu Großem bestimmt ist.

Auf diesem Bewusstsein gründet sich ein ausgeprägtes kollektives Selbstwertgefühl, das Al'Anfa und seine Bewohner zusammenschweißt und zu einer Großmacht hat werden lassen. Der Al'Anfaner – ob Grande oder Gossenbewohner – sieht sich als Angehöriger der führenden Hochkultur Aventuriens, auserwählt, über den ganzen Kontinent zu herrschen. Die Tatsache, dass der Horizont vieler Al'Anfaner wie der der meisten Aventurier kaum 100 Meilen weit reicht, unterstützt natürlich das Gefühl, bereits jetzt den Großteil der Welt zu beherrschen.

GRANDEP – FANAS – SKLAVENP

Gesellschaftlich ist Al'Anfa ebenso Plutokratie (Herrschaft der Reichen) wie Aristokratie (vererbare Herrschaft einer Oberschicht). Allerdings wurden die feudalistischen Adeligen nach der Großen Seuche

nach Mirham vertrieben, während die meisten der acht regierenden Familien (Granden) vor allem durch den Sklavenhandel reich geworden sind. Heutzutage ist es nicht mehr Phexens, sondern Tsas Wahlspruch, der die Zugehörigkeit zur Oberschicht bestimmt: Wer nicht als Grande geboren wird, hat es überaus schwer, später zu ihnen zu stoßen, unmöglich ist es jedoch nicht. Doch so sehr die Granden auch untereinander verfeindet sind, so schwer ist es für Außenseiter, in Al'Anfa zu Macht zu gelangen.

Jeder Freie hingegen, der sich keiner familiären Beziehung zum Silberberg oder den Priestern der Stadt des Schweigens erfreut, wird als Fana bezeichnet. Der Ursprung dieses Wortes lässt sich nicht mehr ermitteln; es bezeichnet von alters her den freien, aber unprivilegierten Bürger Al'Anfas. Dabei fallen hier Händler, deren Reichtum dem der Granden in keiner Weise nachsteht, ebenso darunter wie der Bettler, der sich kaum alle zwei Tage ein Stück Brot ergaunern kann.

Am unteren Ende der alanfanischen Gesellschaft stehen schließlich die Sklaven, die ein Viertel der Bevölkerung ausmachen. Einige wenige werden im Alter von ihren Herren freigelassen, die meisten jedoch verharren über Generationen in ihrem Stand.



GRANDEP

Das Leben der Granden ist bestimmt von Luxus und Dekadenz, aber auch von Verfolgungswahn und dem Bewusstsein der Vergänglichkeit. Von den Göttern verwöhnt, wohnen sie in ihren Palästen auf dem Silberberg, den Palastinseln und den Plantagen. In kostbare Seide gewandet, sitzen sie, feist von jahrelanger Völlerei oder schlank dank Traumkräutern und Brechwurz, auf seidenbezogenen Diwanen, schlürfen Wein aus geschliffenen gläsernen Schalen und streicheln ihre blauäugigen Edelkatzen oder Schoßhunde mit fein manikürten Fingernägeln. Ihre Leibsklaven mit den Wedeln aus aranischen Straußenfedern stehen stets bereit. In der Mittagshitze lassen sie sich mit feuchten Tüchern erfrischen, während die Schwaden der Rauchkräuter hinaus in die Gärten ziehen. Zu den wichtigsten Vergnüglichkeiten



gehören fantasievolle Orgien, Rauschkrautkonsum, Gladiatorenspiele, die Jagd auf Tiger und – selten – auf entlaufene Sklaven. Unter den jungen Granden und Grandessas ist zudem die körperliche Liebe ein häufiger Zeitvertreib, oftmals egal ob zu Mann oder Frau – im Angesicht der Schönheit wäre es kleinlich, dem Geschlecht allzu große Beachtung zu schenken. In Rahjas Diensten sucht man ständig nach Neuem, wobei die Grenzen zwischen dem, was der Schönen Göttin noch gefällig ist, und dem, was bereits der Herrin der Schwarzfaulen Lust zuspießt, sehr großzügig ausgelegt werden. Man schwelgt in Verschwendungssucht und Dekadenz, wie sie sonst nur aus Kaiser-Yarums-Zeit und den letzten Tagen von Elem berichtet wird – und langweilt sich doch beinahe zu Tode.

Nur wenige Bittsteller werden in den weitläufigen Zimmerfluchten der prächtigen Residenzen empfangen. Gängigerweise bleibt man unter sich, und nur selten werden zu einem Fest auch Fanas geladen – eine große Ehre, die nur den verdientesten und wichtigsten Getreuen gewährt wird. Die Stadt besucht man nur in der Sänfte, deren Seidenvorhänge vor Hitze, Gestank, Lärm und vor allem neugierigen Blicken schützen – natürlich in Begleitung von ein, zwei Dukatengardisten und einiger Beschützer. Auf dem Silberberg selbst sorgen Gärten, Söldner, Leibwächter, Zornbrecher Bluthunde und allerlei magische und profane Fallen für Ruhe und (relative) Sicherheit. Aber all die Schönheit ist vergänglich, all die Mühen und Intrigen sind letztlich sinnlos angesichts der ewig schwindenden Lebenszeit. Vielleicht mag bei der Marotte vieler Granden, alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entlocken, insgeheim die Hoffnung mitspielen, den Alten Völkern das Geheimnis des Ewigen Lebens zu entreißen. Das Glück wohnt nicht in den Palästen – obwohl (oder vielleicht gerade weil) die Granden es mit aller Gewalt suchen.

FANAS

Einen ähnlichen Stil pflegen Fanas, die es zu Reichtum und Ansehen gebracht haben, in verzweifelter Imitation der Silberberger, ohne jedoch von diesen als ihresgleichen angesehen zu werden. Dennoch bleibt die Hoffnung, sich durch Heirat mit einem Granden zu 'versilbern' – oder sich in steter Loyalität zu dem Patron und Gönner unabhkömmlich zu machen und vielleicht einen ähnlichen Aufstieg zu erleben wie es den Pervals durch ihre 'Nähe' zu dem Haus Karinor möglich war.

Etwa ein Drittel der Bevölkerung lebt hingegen so, wie man es andernorts vom mittelständischen Bürgertum kennt: Als selbständige Handwerker und Händler, die schwer arbeiten, meist sogar bis tief in die Nacht im Schein einer Palmölfunzel, bemüht, den Obrigkeiten zu gehorchen, den Göttern zu gefallen und den Mitbürgern zu imponieren, mit genügend Besitz, um einen Schicksalsschlag aufzufangen – einen einzigen! Jedoch steht jeder, von Familie und Freunden abgesehen, allein, da in Al'Anfa Gilden und Zünfte als staatsgefährdend verboten sind. Dennoch gibt es einige 'Schutzbünde', die für regelmäßiges Schutzgeld ein Mindestmaß an Sicherheit bieten – aber wehe dem, der seine Schulden nicht bezahlen kann.

Der Großteil der Fanas jedoch lebt in erbärmlichen Verhältnissen, wo man sich selbst der Nächste ist, wo Kinder nicht einmal so viel wert

sind wie das, was sie vertilgen, wo Prostitution, Diebstahl, Betrug und Denunziation Notwendigkeit sind und wo die einzige Erleichterung billigste Traumkräuter, die Spiele in der Arena und Rahjas Freuden sind.

Ohne einen Gönner, der schützend die Hand über sie hält, ist die arme Masse oft brutaler Willkür ausgeliefert, die sie mit borongefälliger Ruhe über sich ergehen lässt. So sucht die Stadtgarde in unregelmäßigen Abständen die Bewohner der Altstadt, der Brabaker Baracken und des Schlundes heim, um den ausstehenden Tempelzehnt und die Steuern einzutreiben. Diese können natürlich selten bar gezahlt werden, so dass derartige 'Besuche' meist mit dem Verkauf eines Kindes in die Sklaverei oder der Vertreibung der ganzen Familie enden. Zuweilen werden einige Hütten, zumeist nahe der Mauern oder des Hafens, abgerissen und die Bewohner vertrieben, um die strategisch und wirtschaftlich wichtigen Plätze freizuhalten, die Verwahrlosung der Armenviertel und die Bildung von Vororten zu verhindern und den Fanas zu zeigen, wer die Herren der Stadt sind. Trotzdem kehrt der Großteil der Vertriebenen, sofern sie sich nicht einfach auf die andere Stadtseite zurückziehen, binnen eines Jahres zurück.

RATTENMENSCHEN

Unter den Fanas stehen nur noch die Sklaven – und die Rattenmenschen. Noch ehe die ersten Straßenhändler ihre Stände aufgebaut haben, huschen zerlumpte Gestalten durch die Gassen, einzeln oder in Gruppen, durchstöbern die Hinterhöfe, spähen in jeden Hauseingang und durchsuchen jeden Müllhaufen. Sobald sie etwas entdeckt haben, das sich noch gebrauchen lässt, verschwindet es in ihren Säcken und Tragkörben, und noch bevor die Stadt erwacht, sind sie bereits wieder verschwunden.

Es sind die Ärmsten der Armen, die überleben, indem sie den Abfall der Stadt zu ihren Behausungen außerhalb befördern. Lumpen und Fetzen werden mit Bast zu Kleidung vernäht, Glas- und Tonscherben verarbeiten sie zu armseligem Schmuck und Tand, den sie verkaufen. Obstreste und Knochen werden gereinigt und gegessen oder, wenn es selbst für sie nicht mehr genießbar ist, an die mageren Selemferkel und Hunde verfüttert, mit denen man sich die Behausung teilt und ebenfalls irgendwann aufisst und vollständig verwertet.

Abseits aller Straßen hat sich einige Meilen nordwestlich Al'Anfas das Dorf Travinaiia gebildet. Hütten aus Lehm und Unrat erheben sich wie Erdhaufen vom Boden, aus dem Kostbarsten hat man Travia und Peraine einen winzigen Altar errichtet, der neuerdings von einer Geweihten des Dreischwesternordens betreut wird. Diese Menschen tragen ihr Schicksal ohne zu murren, kümmern sich rührend um den Nächsten und teilen das wenige, was sie besitzen, mit jedem, der in größerer Not ist als sie selbst. Auch nehmen sie jeden bei sich auf, wer er auch sein mag. Da hämmert ein entfloherer Orksklave an einem Messingkessel herum, der von einer einbeinigen Ex-Söldnerin gehalten wird, die vielleicht seinen Bruder auf dem Gewissen hat, während ein zahnloser Utulu, dessen Narben ihn als gefeierten Helden der Arena ausweisen, zwischen zwei Steinen zusammengeklautbe Samen und Getreide für ein Fladenbrot zerreibt. Es scheint, als hätten die Leute in ihrer Armut ein größeres Glück gefunden als die gehetzten Granden im strahlenden Al'Anfa.

SKLAVEREI

Sklaven machen ein Viertel der alananischen Bevölkerung aus – doch kann man bei den vielfältigen Schicksalen, Fertigkeiten und Einstellungen kaum von 'dem Sklaven an sich' sprechen.

Die überwiegende Zahl der Sklaven ist in Gefangenschaft geboren, entweder als Kind von Sklaven oder als Bastard von Freien. Diese 'Hausgeborenen' haben sich im Allgemeinen mit ihrem Schicksal abgefunden oder sind sich bewusst, dass ein Sklave (im Gegensatz zu einem Fana) einen erheblichen Wert an Besitz darstellt. So verhungern eher die Fanas als die Sklaven einer Grandessa. Einige dieser Sklaven

bleiben im Haus, viele von ihnen üben sehr spezielle Tätigkeiten aus, etwa als Friseur, Leibärzte, Dienstmägde, Ammen oder Beschützer. Nicht selten ergeben sich sogar ausgesprochen freundschaftliche Bande zu den Herrschaften oder deren näherer und weiterer Verwandtschaft. Im Alter werden diese Sklaven gelegentlich freigelassen und verbleiben über viele Generationen im Gefolge und Schutz der Grandenfamilie, der sie früher gedient haben. Der größte Teil der Hausgeborenen ist allerdings auf der Plantage oder in der Mine geboren – und da bleiben sie auch, wie ihre Vorfahren und Nachkommen.



‘Wildfänge’ jedoch, Kriegsgefangene oder Verschleppte aus anderen Regionen, aber auch Fremde, denen Sklavenjäger in einer dunklen Gasse aufgelauert haben, sowie Freie, die in Schuldklaverei verfallen sind, bekommen ihre Herren selten zu sehen. Oft werden sie auf Plantagen, Minen, am Ruder und beim Bau eingesetzt, während die besonders wehrhaften und imposanten von Lanistos (Gladiatoren-Ausbildern) aufgekauft und als Kämpfer in die Arena geschickt werden.

Die Völker der Waldmenschen sowie Aranier, Tulamiden und Novadis stellen die meisten Sklaven, doch finden sich auch Mittelreicher und Bornländer. Sklaven entstammen beinahe jedem aventurischen (Menschen-)Volk, sei es, dass die Grandessa darauf besteht, dass ihre Sänftensklaven einander ähnlich sehen, sei es, dass exotische Sklaven besonders hohe Preise auf dem Markt einbringen.

HANDEL

Sklaverei und Sklavenhandel sind in den meisten Reichen und Städten Südost- und Südaventuriens üblich, namentlich in Aranien, Oron, Fasar, dem Kalifat, Rashdul, Khunchom, Selem, Mengbilla, Chorhop und dem alanfischen Imperium. Heimliche Sklaverei existiert in Thalusa, auf Maraskan, den Zyklopeninseln und in Kemi (in Kuslik werden Sträflinge verkauft, im bornländischen Sewerien Leibeigene). Der bedeutendste Markt für Sklaven ist aber unbestreitbar Al’Anfa, wo die große viertägige Sklavenuktion und Warenschau ab dem zweiten Boronstag des Boron-Mondes Käufer und Waren aus ganz Aventurien zusammenbringt.

Die Grandenfamilien sind die bedeutendsten Händler, doch gibt es auch eine Vielzahl kleinerer und unabhängiger Händler, etwa Donna Messalia di Aragoja aus Charypso und verschiedene Piratenkapitäne. Wichtige nicht-alanfische Kunden sind der Fasarer Habled ben Cherek und der berühmte Zwerg Pokallos. Letzterer kontrolliert vor allem den verbotenen Handel nach Mittelaventurien, insbesondere in die Bleiminen von Hylailos. Der Preis eines Sklaven entspricht als Richtwert drei Jahren Lohn für einen Arbeiter, der dieselbe Arbeit tut: Die billigsten Feld- und Minensklaven kosten um 15 Dublonen, aber schon für einfache, in ihrer Profession ausgebildete Arbeiter (Hausdienern oder Handwerksgesellen entsprechend) sind 100 Dublonen ein angemessener Preis, während qualifiziertes Fachpersonal kaum unter 250 Dublonen zu erwerben ist – ein erfolgreicher Gladiator schließlich ist beinahe unbezahlbar.

BESITZZEICHEN UND FLUCHT

Minen-, Plantagen- und Rudersklaven werden mit dem Zeichen ihrer Besitzer an einer Stelle gebrandmarkt, die sich nicht ohne weiteres verbergen lässt, etwa auf der Stirn, den Händen oder Oberarmen. Kostbaren oder wohlgestalteten Sklaven bleibt das erspart – sie werden mit einer Luloa-Bemalung versehen, die sich lange hält und außerdem dekorativ ist. Das Zeichen des Besitzers ist dann in kunstvolle Muster eingewoben. Dafür sind Hände, Wangen und Schläfen beliebte Stellen. Strafgefangene, Verbrecher und Sklaven, die nach einem Fluchtversuch wieder eingefangen und begnadigt wurden, tragen einen eisernen Ring um den Hals, der sie ebenfalls als Eigentum ausweist.

Und obwohl die Sklaven so gekennzeichnet sind, gibt es wohl kaum einen, der nicht gelegentlich an Flucht denken würde. Legenden, die unter Sklaven kursieren, tun ihr Übriges. So soll Manaq zwei Tapams besessen und an zwei Gefolgsleute weitergegeben haben, so dass er, sobald die Nachfahren der beiden einander finden und einen Sohn zeugen, in diesem wiedergeboren werden wird. Auch die Legende von einer Stadt entlaufener Sklaven im Dschungel, die bis heute unentdeckt und uneinnehmbar geblieben ist, hält sich hartnäckig. So kommt es immer wieder dazu, dass jemand die Flucht wagt.

Die meisten Sklaven werden binnen weniger Tage wieder eingefangen, denn die ‘Bluthunde’, die professionellen Sklavenfänger, haben einige höchst ausgefeilte Strategien und Methoden für das Wiedereinfangen. Und die Aufseher schießen eher mit der Armbrust, als jemanden entkommen zu lassen. Für entlaufene Sklaven – kein Grande spricht von ‘entflohen’ – werden traditionell Kopfprämien in Höhe des halben Kaufwerts ausgesetzt. Sollte ein Sklave nach einer Woche noch immer auf freiem Fuß sein, wird die Prämie verdoppelt und nach einer weiteren Woche nochmals erhöht. Hier geht es ums Prinzip.

Wieder eingefangene Sklaven werden häufig durch die neunschwänzige Katze, Arena oder den Muränenteich hingerichtet – möglichst vor den Augen aller anderen Sklaven, um etwaige Fluchtgedanken auszutreiben.

VERWENDUNG DER SKLAVEREI IM SPIEL

Die Sklaverei lässt sich für viele mögliche Szenarien einsetzen: Helden könnten selbst Sklavenjäger sein oder angeheuert werden, um einen Lieblingssklaven zurückzuholen. Ein versklavter Fremder könnte sie bitten, ihm die Flucht aus Al’Anfa zu ermöglichen und ihn wieder nach Hause zu bringen (sie werden darauf vertrauen müssen, dass der Sklave tatsächlich ein mittelländischer reicher Erbe ist). Die Helden könnten sich Sklavensklaven anschließen oder für Auftraggeber die verschwundene Tochter, den verschleppten Freund oder Armeekameraden wiederfinden.

Eine neue Heldin könnte in die Gruppe eingeführt werden, wenn die Gruppe eine Sklavin aus Mitleid aufkauft und – nach bestandenen ersten Abenteuern – zum Dank freilässt. Auch wäre es möglich, ein Abenteuer zu konzipieren, in dem alle Helden zum Gefolge einer Grandessa gehören und unrechtmäßig versklavt wurden. Im Sklavenalltag zusammenschweift, planen sie eines Tages die Flucht, die ein Abenteuer darstellt, das sich auch mal wohltuend vom Prolog in der düsteren Taverne abhebt.

Vorsicht ist allerdings geboten mit der Unfreiheit der Helden. Diese sollte immer einen direkten Sinn haben. Helden zu versklaven, nur um sie zu demütigen und der eigenen Willkür zu unterwerfen, kann zu schweren Verstimmungen bei den Spielern führen. Wie mit anderen sensiblen Themen, muss auch mit der Sklaverei der Helden verantwortungsvoll umgegangen werden. Ein klärendes Gespräch über die persönlichen Grenzen der einzelnen Spieler hilft, dies richtig einzuschätzen. Zugleich gilt aber auch für Spieler, die Angst davor haben, die Kontrolle über ihre Charaktere zu verlieren, dass sie dem Meister vertrauen sollten, dass es sich dabei nur um eine Episode im Abenteuer handelt.

HERRSCHAFT, MACHT UND VETTERPWIRTSCHAFT

»Wie der Adler, der gleich nach dem Schlüpfen den schwächeren Bruder erwürgt und aus dem Nest schleudert, kann auch nur der zu Größe gelangen, der seine Anverwandten als die schlimmsten Feinde behandelt.«
—Goldo Paligan

Die Macht der Granden beruht neben dem enormen Reichtum aus Sklavenhandel, Plantagenwirtschaft und Seehandel auf der Verqui-

ckung von Religion, Verwaltung und militärischer Macht, deren Inhaber fast durchgehend Angehörige der acht großen Familien sind. Dutzende Positionen und Pflichten im Hohen Rat der Zwölf, im Tempel, in den Gardetruppen, in der Stadtverwaltung, auf den Schiffen und in den Kolonien müssen besetzt werden. Und kaum jemandem käme in den Sinn, ein anderer als sein Verwandter könnte für eine Position in Frage kommen, über deren Vergabe er zu entscheiden hat.



Dennoch herrscht in den Familien alles andere als eitler Frieden, denn das alananische Erbrecht ist hart und dient vor allem dem Machterhalt: Alle Einkünfte und Besitztümer der Familien stehen daher unter der Verfügung des Familienoberhauptes. Eine Erbteilung gibt es nicht, der einzige Erbe hat lediglich die Verpflichtung, andere Verwandte auszuhalten, meist indem er ihnen in der städtischen Villa oder der familieneigenen Plantage Wohnrecht einräumt.

Sein Testament schreibt ein Grande nieder, sobald er Familienoberhaupt geworden ist. Häufig ist es der Familie bekannt, und die Möglichkeit, es abzuändern, ist ständig Drohung und Anreiz für die liebe Verwandtschaft. Auch über die Bestattung von Verwandten in den Pyramiden bestimmt das Familienoberhaupt – ein ansehnliches Druckmittel angesichts der geradezu von Tod und ewigem Leben besessenen Granden. Und sollten die leiblichen Verwandten nicht geeignet erscheinen, die schwere Bürde des Familienvorsitzes zu übernehmen – ein Paligan im Geiste kann durch Adoption schnell zu einem Paligan auf dem Papier werden, und damit zu einem neuerlichen Konkurrenten um das Familienerbe.

Angesichts dieser Umstände ist es verständlich, dass innerhalb der Familien Lügen und Intrigen an der Tagesordnung sind und Dolch und Giftbecher unentwegt lauern. Auch die schnelle Beförderung zum Kommandanten einer götterverlassenen Waldinsel am Rande der zivilisierten Welt ist ein beliebtes Mittel, unliebsame Verwandte aus dem Weg zu räumen. Manch einer zieht da das sichere, beschauliche Leben hinter Tempelmauern, in Garten, Bibliothek oder Künstlerwerkstatt dem ständigen Kampf um Macht und Überleben vor.

Auf der anderen Seite sind die Familien der Granden trotz allem keine Schlachtfelder. Eine gemeinsame Vergangenheit und vor allem gemeinsame Feinde verbinden. Zudem kann die Macht nur von einer ganzen Familie bewahrt werden. Und nicht wenige kümmern sich früh um ihr eigenes Auskommen und sichern sich ein ansehnliches Privatvermögen, um sich eine gewisse Unabhängigkeit von den Launen des Familienoberhauptes zu bewahren.

Als Mittel der Loyalitätssicherung dienen neben gemeinsamem Profit, Versprechungen und Notwendigkeiten auch die Bündnisse Travias und Rahjas. Ehen werden fast immer durch Heiratsvermittler arrangiert und erzeugen, da nur wenige Familien jeweils miteinander verbündet sind, häufig inzestuöse Verhältnisse. Und auch die Heirat

naher Verwandter selbst ist bei manchen der Granden und Grandesas durchaus nicht nur Selbstzweck, sondern erzeugt, so sehen es zumindest die Al'Anfener, eine Zusammengehörigkeit, die zwischen Familienangehörigen sonst nicht bestünde.

IM DUNSTKREIS DER MACHT

Doch auch die fruchtbarsten Familien können unmöglich alle Ämter ausfüllen, die eine Stadt wie Al'Anfa zu besetzen hat, so dass die Granden auf ihnen treu ergebene Fanas zurückgreifen. Meist sind dies wohlhabende Familien, die schon seit Generationen treu zu 'ihren Patronen' stehen (die Pervals als Anhänger der Karinors sind ein prominentes Beispiel). Immer wieder nehmen die Granden aber auch neue Leute unter ihre Fittiche, vielversprechende Wissenschaftler, aufstrebende Karrieristen in der städtischen Verwaltung, die als Gegenleistung für die Förderung die Interessen ihres Patrons wahren. Oder auch junge Offiziere, die die eigene Hausmacht im Heer stärken, oder geschickte Händler, Kapitäne und Handwerker, sollte es für den Grande einen Vorteil versprechen. Denn Mitleid hat niemand zu verschenken, und Barmherzigkeit ist keine Tugend, die auf dem Silberberg hochgehalten wird. So sollte sich denn auch kein Fana, der das Glück hat, einen Grande seinen Patron nennen zu dürfen, zu sicher wähnen. Die Meere, die Satinavs Schiff durchpflügt, sind launisch, und so mancher, der seinem Patron gestern noch wichtig erschien, mag morgen verlassen in der Gosse hocken.

Dennoch ist das Streben der Fanas nach dem Wohlwollen und den Privilegien der Granden ungebrochen. Das Recht auf einen namentlich markierten Betplatz im Boron-Tempel, eine der Logen in der Arena, die Nutzung der Wassergärten oder gar die Heirat mit einer Grandessa ist ein oft unerreichtes Ziel – zumindest für diejenigen, die in diese Höhen vordringen.

Aber auch für die Bewohner der Unterstadt und des Schlundes müssen die Brabaker Baracken nicht das Ende sein. Mit ein wenig Geschick und Phexens Hilfe kann in Al'Anfa nahezu jeder Karriere machen. Deswegen behandeln die Granden ihre Sklaven, Untergebenen und Schutzbefohlenen mit äußerstem Argwohn oder verpflichten sie sich so sehr, dass der Untergang des Granden alle anderen mit ins Verderben reißen würde.

KULTUR UND DEKADENZ

»Wenn es irgendwo ein Paradies gibt, dann heißt es Al'Anfa – und wenn es eine Niederhöhle gibt, dann heißt sie ebenfalls Al'Anfa.«

—aus dem alananischen Nationalepos Sumudan der Verbannte, 860 BF

KLEIDUNG

Geprägt wird die alananische Mode vor allem durch das weiche Fließen der Seide. Allerdings kostet schon ein einfaches Seidenkleid mindestens 5 Dublonen, etwa das Monatseinkommen eines mittelständischen Fana. Und so bleiben diese verrucht-luxuriösen Gewänder, die so sehr das Bild des sündigen Al'Anfa in den Köpfen der Mittelreicher prägen, den Reichen vorbehalten.

Die Kleidung der Wohlhabenden lebt vom Kontrast weicher Seide und edlen Leders. Typisch sind ein weites Hemd mit Bauschärmeln, meist die offene Brust betonend, eine elfisch enge Hose mit prunkvoller Schärpe, enge rote Schafstiefel aus feuerfestem Iryan-Leder oder dem feinen Leder der Blutotter. Diese Freizeitgarderobe der Granden gilt als gleichermaßen geeignet für die Plantage, die Brücke einer Galeere, den Tempel und die weichen Diwane. Im Haus wird auch die oftmals reich verzierte und raffiniert geschnittene Tunika geschätzt, während für offizielle Anlässe meist ärmellose Brokatmäntel mit Stehkragen die relevanten Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens kennzeichnen (als Uniform für Offiziere meist nur Oberschenkelkang, ansonsten bis zum Knöchel). Obligatorische 'Accessoires' für

den Granden sind Dolch und Geißel, die oft nur zur Zierde getragen werden.

Über die Grenzen Meridianas hinaus bekannt geworden ist vor allem der berühmte 'alananische' Schnitt, der nicht nur von Frauen getragen wird. Mit diesem erregte auch Alara Paligan in Gareth einiges Aufsehen: lange Seidenkleider, meist eng und fließend, einseitig oder beidseitig bis zur Hüfte geschlitzt, so dass es einige Kunstfertigkeit verlangt, sich in einer Abendgesellschaft – sei es Ball oder Orgie – zu bewegen, ohne allzu tiefe Einblicke zu gewähren. Im Gegensatz zur mittelländischen Mode, die die weibliche Figur mit Neethaner Korsettagen, Vinsalter Dekolleté und ausgestellten Rücken überzeichnet, bevorzugt man in Al'Anfa extrem eng anliegende Schnitte, um den mehr oder weniger rahjagefälligen Körper ins rechte Licht zu rücken. Korsette haben sich nicht zuletzt aufgrund der Schwüle nie durchgesetzt, gelten aber als frivol.

Der weniger wohlhabende Al'Anfener begnügt sich mit Tuniken aus Baumwolle, Seidenliane oder Mischgeweben aus Baumwolle und Leinen, die in Anlehnung an die begehrte Seide (und in Anrechnung der feuchten Hitze) hauchdünn gewoben und weit fließend verarbeitet werden. Ebenfalls sehr beliebt bei den Fanas (speziell den ärmeren) sind bedruckte Stoffe, eine Errungenschaft, die mit den Marsekaner Exilanten in die Stadt gekommen ist. Den Ärmsten bleibt hingegen nur die Lumpentunika, die sie am Leibe tragen.





VERGNÜGEN

Theatervorführungen sind in der Schwarzen Perle beliebt, wenngleich sie auch kaum an die Bedeutung der Arenaspiele heranreichen können. Wie in der Komödie des Horasreiches gibt es stehende Charaktere, die hier jedoch propagandistischen Zwecken dienen. So kennt man die *Grandessa Silberstein*, die Heldin aus bestem Haus, die stets von Liebeskummer und schlimmen Intrigen (üblicherweise einer Verleumdung) geplagt wird; den bösen *Schwager*, einen eingehirateten Karrieristen, der für alles Böse in Al'Anfa verantwortlich ist, *Pata-Pata*, die treue, pfiffige Moha-Gefährtin der Heldin, sowie *Blumbo*, den dummen Utulusklaven, dem man stets die ganze Handlung erklären muss (damit sie auch das unaufmerksame Publikum mitbekommt). Dazu kommen üblicherweise ein oder zwei dümmliche Ausländer, die auch als Handlanger für des Schwagers Machenschaften fungieren. Besonders beliebt sind *Schmalzirion Brabbelbakker*, ein stets abgebrannter Strolch aus der Nachbarstadt, *Kaufmann Stokkvis*, der hierzulande als prüder, ständig schwitzender Bornländer auftritt, und *Gurgelbeißer Gumbladson*, ebenfalls aus der Comedia Kuslikana übernommen, der den mordenden und raubenden Thorwaler verkörpert. Alanfanische Kreationen sind hingegen die erst jüngst hinzugekommene blasierte bis hölzern spielende *Cavalliera Horanthe*, deren krankhaftes Ehrgefühl sie am Gebrauch der Balestrina hindert, und *Ali ben Mustafa*, der verbohrte Wüstensohn, der hinter jedem Wort die Beleidigung seines Reittieres wittert, große Reden spuckt und immer im falschen Moment drohend den Khunchomer schwingt. Der Geliebte der Grandessa Silberstein ist meist nur eine Nebenrolle. Die Handlung ist voller Anspielungen und spart nicht mit Frivolitäten. Wichtig ist auch das Finale, bei dem die Bösewichter ein blutiges Ende nehmen. Zu diesem Zweck wird der Schauspieler des bösen Schwagers hin und wieder gegen einen Verurteilten ausgetauscht, der dann öffentlich getötet wird (wobei bisweilen, wie in der Arena, dem Publikum ein Mitspracherecht eingeräumt wird).

Eng mit den Theaterstücken verknüpft ist die **Musik**. Während man sich in den Palästen den Klängen tulamidischer Kabasflöten und Vinsalter Kammerorchester hingibt, hat sich in dem Schmelztiegel tulamidischer, güldenländischer und mohischer Traditionen eine eigene Liedform herausgebildet, die sich durch depressive Stimmung, schluchzende Intonation und unterschwelligem, eintönigen Rhythmus auszeichnet. Entstanden aus der Wehklage der Sklaven in den Schiffsrümpfen und auf den Plantagen (wo der Takt der Trommel den Rhythmus vorgibt und der Gesang dazu die Arbeit erträglich macht), hat sie bald auch Verbreitung bei den Fanas und Söldnern gefunden. Die klassischen Sklavenlieder, der 'Sklavenjammer', handeln von Heimweh und Mühsal. Meist sind sie für den Gruppen- gesang gedacht, häufig ist der Wechsel zwischen Erzählung des Vorsängers und lamentierendem Refrain des Chors. Text und Worte treten hinter Melodie und Rhythmus zurück, gerade der Refrain ist so simpel, dass ihn selbst die aus entlegensten Kulturen Verschleppten schnell lernen.

Bei den Söldnerliedern, die sowohl von Bänkelgesang und Marschrhythmen als auch dem Sklavenjammer beeinflusst sind, legt man hingegen großen Wert auf die Texte, die allesamt derb und von alanfanischem Zynismus geprägt sind. Üblicherweise gibt es nur einen Sänger, und der Rhythmus wird von der versammelten Truppe mit geschlagen, mit Metallwaffen, Wasserflaschen und, da fast immer vorhanden, einer Söldnertrommel.

Berühmt ist aber die Hymne der Dukatengarde geworden, die heute allgemein als die Al'Anfas gilt:

*»Al'Anfa, stolze Herrin am Perlenmeer,
du Boronskrone, du Stadt aus Gold,
was nutzt mein Ruhm, was all mein Sold,
wenn ich die Fürstin der Städte begehr!«*

Ein weiteres, wenn auch ungleich teureres Vergnügen ist die **Tierzucht**. In Al'Anfa treffen die tulamidische Vorliebe für Katzen und die mittelländische für Hunde aufeinander: die Zucht der blauen und silbernen Al'Anfaner Katze mit den tiefblauen Augen und, ebenso überregional bedeutend, die Zucht des Zornbrechter Bluthundes, der vor allem Sklavenjägern als unersetzlicher Gefährte zur Seite steht. Ebenfalls beliebt ist der zierliche Rahjatänzer, der vor allem im Horasreich die Herzen adliger Damen und Herren höher schlagen lässt, während der Trollmops, dessen Kurzatmigkeit so manchen Granden zwingt, ihn in einem gesonderten Korb hinter sich her tragen zu lassen, als etwas gewöhnungsbedürftig gilt. Wenig Interesse zeigt man hingegen an der Pferdezucht, auch wenn man mit den Boronmähen – rabenschwarze Shadif-Abkömmlinge mit seidigen, langen Mähnen und hübschen Köpfen – trotz des widrigen Klimas beachtliche Erfolge aufweisen kann.

Des Weiteren erfreut sich das **Badewesen** großer Beliebtheit. Die von Hitze und Schwüle geplagten Al'Anfaner gönnen sich gerne in einer der Thermen ein wenig Ruhe, um in das kühle Nass einzutauchen und Schweiß und Staub abzuwaschen. Verfügten die alten Badehäuser meist lediglich über ein Becken und einige Diwane, so prunkt die neue Paligan-Therme mit fünf verschiedenen Bassins, weitläufigen Säulengängen, einem perlmuttverzierten, geheizten Bad sowie zwei Dampfgrotten – und das ist nur die den Fana zugängliche Therme. Aufgrund der hohen Eintrittsgelder (die auch in den alten, kleineren Thermen erhoben werden) bleibt dieses Vergnügen allerdings ein Luxus der Wohlhabenden. Es wird sogar über ein neues Gesetz spekuliert, nachdem ein Mindestsatz für die Eintrittsgelder festgelegt werden soll. Denn schließlich wissen die Granden aus eigener Erfahrung, dass es sich nirgends so nett über Intrigen und Politik – oder einen Umsturz – plauschen lässt wie in einem warmen Bassin bei einem Glas bestem Raschtulswaller.

Ebenfalls ein Vergnügen der Reichen ist die **Jagd**. Von den elematischen Großsultanen haben die Granden die Tigerjagd als eine der edelsten Formen der Unterhaltung übernommen. Da es einem Stadtmenschen unmöglich wäre, einen Tiger aufzuspüren, muss das Raubtier zunächst gefangen und später in einem eigens ausgewählten Talkessel freigelassen werden. Eigene Jagd-Gubernatoren übernehmen diese Aufgabe, wobei die Jagd auf einen ausgewachsenen Dschungeltiger selten unblutig endet. Die angesehenen Gubernatoren suchen ständig neue Leute, insbesondere für die Position der Treiber, die, nur mit Fackel oder Trommel bewaffnet, laut schreiend (!) durch den Regenwald stapfen.

Wenn ein Tiger gefangen wird (ganz selten auch ein Paar), wird er in einem Käfig aus Brabaker Rohr zu einer der zahlreichen kleinen Holzfestungen oder Forts geschafft.

Der Ausrichter der Tigerjagd reitet mit seinen Gästen auf einem abgerichteten Elefanten (selten und je nach Gelände wählt man den Streitwagen), vor sich nur den Lenker des Dickhäuters. Dem Jäger kommen die Treiber entgegen, die wiederum den Tiger aufscheuchen. Der Herrenjäger versucht nun, den gereizten Tiger zu stellen. Die Hauptmühe liegt aber bei den Treibern, denn kein Jagdausrichter schätzt es, mehr als einige Stunden hin und her zu hetzen – zumal das auch weder Elefant noch Pferde lange durchhalten. Zudem ist es selbstverständlich, einige Jäger mit Speißen dabei zu haben, um den Tiger in die Enge zu treiben. Wirklich attackiert wird das Raubtier jedoch vom Bogen oder der Armbrust des Herrenjägers, der auf dem Elefanten relativ sicher ist.

Allerdings sind diese Raubtiere stark und klug genug, um überraschende und für sie rettende Angriffe durchzuführen. Und manchmal werden Herrenjäger, die sich ihres Sieges zu sicher sind, von Löwen oder Tigern getötet. Wirklich gefährlich wird es, wenn der Tiger entkommt. Sollte er jemals wieder gestellt oder sogar noch einmal eingefangen werden, wird er sich nicht mehr von den Finten der Spießträger täuschen lassen und gezielt denjenigen mit der Jagdwaffe angreifen.



Von Zeit zu Zeit kommt es vor, dass zur Jagd auf einen entlaufenen Sklaven geblasen wird, von dem man weiß, dass er versucht, durch den Dschungel zu entkommen. Da hier eine gründliche Vorbereitung kaum möglich ist, sind diese Unternehmungen meist sehr spontan und bergen ein Abenteuerkitzel, der so manchen gelangweilten Granden eher an der Seite einiger Freunde und Gäste in den Dschungel aufbrechen lässt, anstatt einen professionellen Sklavenjäger auszuschieken. Allerdings sollte man nicht denken, dass der Sklave leichtes Spiel mit seinen ehemaligen Herren haben könnte: Kein Grande würde sich ohne eine ausreichende Zahl an Beschützern in den Dschungel wagen. Und geht man auch selbst auf die Jagd, so verzichtet man doch ungern auf fachkundige Unterstützung. So kommt auch eine spontane Sklavenjagd kaum ohne einen oder zwei erfahrene Sklavenjäger aus, die zu den besten ihres Faches zählen.

Eine der wichtigsten und wohl bekanntesten Vergnügungen Al'Anfas ist das **Fest der Freuden**, das hier über alle Rahja-Tage und die Namenlosen Tage ausgedehnt wird. Die ganze Stadt scheint in diesen Wochen auf den Straßen zu feiern, in den verrücktesten und teuersten Kostümen und Verkleidungen. Im Rausch der Festlichkeiten gibt man sich neben süßem Wein und betörenden Traumkräutern allerlei Tänzen hin, deren Rahja-Gefälligkeit Mittelländern, die nur das Meunett kennen und die Kuslikana für einen frivolen Tanz halten, die Schamesröte ins Gesicht treibt.

ESSGEWOHNHEITEN

Die alananische Küche ist so vielseitig wie die Gesichter der Stadt. Vor allem aber ist sie geprägt von dem Duft vieler aromatischer Gewürze, die anderswo fast unerschwinglich sind, hier aber bei keinem Handwerker an der Feuerstelle fehlen.

Exotisch und sündhaft teuer sind die Speisefolgen der Wohlhabenden, und neben gegrillter Muräne, Waldelefantenleber und opulenten Südfruchtplatten findet man auch importierte Delikatessen wie Weidener Bärenschinken oder Warunker Sembelquast. Das einfache Volk ernährt sich hingegen von Reis, Mais, Bananen und Shatakurz. Mittags wird während der Hitze kaum etwas gegessen, das Abendmahl fällt entsprechend üppiger aus – wenn man es sich leisten kann.

Wie in den Palästen der Silberberger ist es auch in den Tavernen und Gasthöfen der Stadt üblich, dass jeder geleerte Teller neu gefüllt wird, solange man nicht die Hälfte stehen lässt und so zeigt, dass man satt ist. Im Gegensatz zu den Bräuchen der Reichen wird allerdings jeder Nachschlag ganz normal verrechnet.

RAUSCHMITTEL

»Wer den Rausch beherrscht, gewinnt die Welt.«
—alananisches Sprichwort

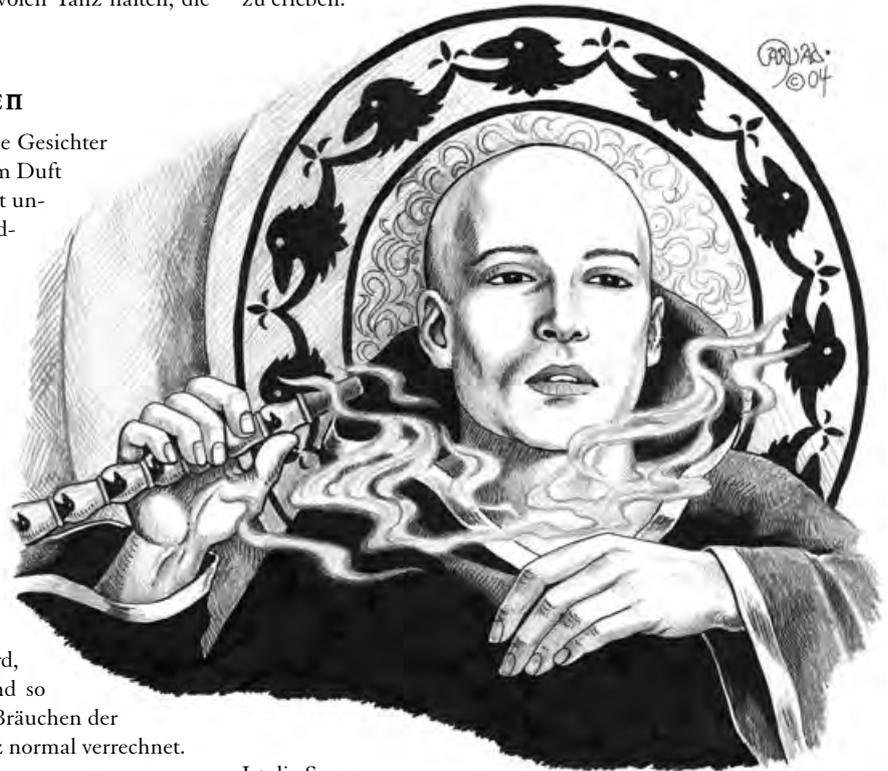
»Wen der Rausch beherrscht, der verliert die Ewigkeit.«
—Tonko-Tapam Bohantopa

Hinter den Träumen der Armen verbergen sich die der Mächtigen. Letzteren verschaffen Rauschmittel, gleichgültig ob exquisite Traumkräuter oder gröbster Schnitt, Gewalt über einzelne Personen und ganze Länder. Doch was schert die große Politik den Fremden oder den Fana, den Pöbel? Nur die Granden haben diesen Weitblick, aber nicht, wenn sie Marbos Odem atmen oder in den Thermen mit den Kurtisanen 'Scharlachkatzen jagen'. Leisten können die Wohlhaben-

den sich das allemal, denn oft beruht ihr Reichtum auf den regelmäßigen Lieferungen der Ernte in die Länder des Nordens – als Verlockung für künftige Untertanen. Deshalb gibt es in Al'Anfa für das Volk nur Rauschwaren minderer Qualität.

Trotzdem wissen die Fanas ihre Wasserpfeife zu füllen. Neben Blüten- und Schwimmblättern des Lotos gehört Schlemmerde (mit der jeder Händler seinen Lotostraum streckt) an Feiertagen in die Pfeifen ehrbarer Bürger. An gewöhnlichen Abenden werden es aromatische Kräuter, Tobak und Alphana aus dem eigenen Anbau sein. Die schmale 'Mittelschicht' bevorzugt dagegen Boronwein; aber auch Pilze und Kräuter werden zu Likör verarbeitet. Das Wissen um die meisten Rezepte wird nur in der Familie weitergegeben, und so mancher Apotheker würde alles geben, um ihrer habhaft zu werden.

An den besinnungslosen Opfern – Fremden wie Städtern, die ihre Sucht selbst aus den Färberbecken zu befriedigen suchen – vorbei streben jeden Morgen die Tagelöhner ihrer Arbeit zu. Dabei begleitet sie der 'Batonga-Prim': Alphana zusammen mit Grobschnitt vom Zitahabar, Mohacca und Rinde, in Weinblätter gerollt und dann für einige Tage gepresst ergibt hervorragenden Kautabak, der die Schichten im Hafen verkürzt. Die Armen sparen oft ein Leben lang darauf, einmal den ganz großen Rausch zu erleben.



Ist die Summe beisammen, werden Cheriacha und Alphana zu Gebäck verarbeitet, dazu Boronweinschnitt mit Rum getrunken – und mitunter ganze Familien vom Gift dahingerafft.

In eine Taverne oder einen Laden zu gehen und protzig 'Rauschkraut', 'Stoff' oder 'vom Feinsten' zu bestellen, ist übrigens die sicherste Methode, gehäckselte Palmwedel zu bekommen. Und was der tulamidische Müßiggänger, der dekadente Garethische Adlige oder der süchtige Streuner in Havena einfach als 'Rauschkraut' bezeichnet, ist in Wirklichkeit eines von einem Dutzend Rauschgiften.

Dem allen stehen die wilden Stämme verständnislos gegenüber: Ihnen dient, was Al'Anfa amüsiert, als Verbindung zu den Göttern (siehe auch **WdZ 333f.**), und die wirklichen Kundigen – die Diener des Raben – tun es ihnen nach.

Zur alchimistischen Verwendung der Substanzen siehe **SRD**.



Mohacca (Starker Tobak)

Als Pfeifenkraut hat er bei den Blasshäuten schnell Anhänger gefunden und wird, wenn auch veredelt, auf dem ganzen Kontinent angebaut.

Anwendung: gehäckselte Blätter in Pfeife oder Wasserpfeife, Kauen, selten Schnupfen; Waldmenschen rauchen Mohacca als Zigarre, die sie in eine hölzerne Gabel klemmen.

Dosierung und Preis: eine Handvoll (1 Unze) für 25 Dirham

Wirkung und Dauer: 2W6 Spielrunden entspannende oder anregende Wirkung

Risiken: mit Alkohol Kopfschmerzen

Halbbarkeit: vertrocknet binnen 2 Monaten

Zithabar (Rauschkraut, Schwarzer Pfeffer)

Das mittelaventurische 'Rauschkraut' wächst vor allem am Unterlauf des Szinto, aber auch auf Plantagen. Getrocknet und zerkleinert hat es eine geringe Rauschwirkung, die durch Musik verstärkt werden kann.

Anwendung: grobkörniges Pulver, seltener gehäckselte Blätter in Wasserpfeife oder Pfeife

Dosierung und Preis: eine Handvoll für 3 Oreal
Wirkung und Dauer: mitunter milde Halluzinationen

Risiken: Kopfschmerzen

Halbbarkeit: 1 Monat

Cheriacha (Bunter Eunuch)

Das getrocknete Fleisch des Cheria-Kaktus, der in der Khôm, im Shadif und im Szintotal wächst, ist auch in Al'Anfa beliebt. Spötter behaupten, dass es wegen seiner Auswirkung auf die Libido in Al'Anfa mehr Eunuchen als Harems gäbe.

Anwendung: graue Bröckchen in der Wasserpfeife mit/ohne Pfeifenkraut

Dosierung und Preis: eine Handvoll für 3 Oreal
Wirkung und Dauer: 3W6 Spielrunden Lethargie, davon 1 SR milde Halluzination

Risiken: Fatalismus

Halbbarkeit: nach einem Jahr unbrennbar, kann aber angeröstet werden.

Boronwein (Elfenbeintraum)

Die Vragieswurzel wächst vor allem im Regengebirge, wird gelegentlich aber auch angebaut.

Anwendung: milchiger, nach Lakritze duftender Saft, getrunken oder mit Mohacca gekaut

Dosierung und Preis: 3 Löffel für 2 Dublonen

Wirkung und Dauer: 2W6 Stunden Lethargie mit euphorischen Traumerlebnissen

Risiken: bei unsachgemäßer Zubereitung tödliches Gift

Halbbarkeit: verdirbt nach 4 Wochen

Kamaluqs Tatze (Samthauch, Scharlachkatze)

Die Dosierung von Pollen des Schleichenden Todes ist schwierig. Der Staub zweier Blüten führt zu rauschhaften Träumen, der aus fünf kann tödlich sein.

Anwendung: Inhalation duftenden Blütenstaubs

Dosierung und Preis: 2 Skrupel für 2 Dublonen

Wirkung und Dauer: 1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden Kater

Risiken: in Überdosis Atemgift

Halbbarkeit: 2 Monate

Ilmenblatt (Alphana, Batonga)

Die Waldmenschen nennen es Batonga und brachten Al'Anfa die beliebteste der lokalen Rauschmittel. Die mehrfach im Jahr abgeernteten Anbaugelände liegen kaum hundert Meilen entfernt an der Westküste und auf Altoum.

Anwendung: getrocknetes Kraut/klebrige Harzkümel mit Pfeifenkraut, geraucht oder auf Steinen geröstet

Dosierung und Preis: 2 Pfeifen voll/kleine Handvoll Verschnitt für 50 Dirham

Wirkung und Dauer: 4W6 Stunden beruhigend, leicht euphorisierend bis belebend

Halbbarkeit: fast unbegrenzt

Marbos Odem

Der Blütenstaub des Weißen Lotos ist ein Atemgift. Deshalb ist es ratsam, einen Händler mit der Beschaffung zu beauftragen. Zur alchemistischen Verwendung siehe **SRD**.

Anwendung: Inhalation duftenden Blütenstaubs

Dosierung und Preis: 1 Skrupel für 5 Dublonen

Wirkung und Dauer: 2W20 Spielrunden starke Halluzinationen

Risiken: bei 1-5 auf W20 Sucht (Krankheit 8. Stufe), Entzugserscheinungen bis zu völliger Apathie

Halbbarkeit: 20 Tage

Regenbogenstaub (Brücke nach Alveran)

Regenbogenstaub ist als 'Essenz' eines halben Dutzends von Rauschgiften die bekannteste der alchemistischen Zubereitungen aus halluzinogenen Stoffen. Ihre Wirkung kann nur durch Verkosten festgestellt werden.

Anwendung: magisch schillerndes Pulver, in Wasser oder Wein getrunken

Dosierung und Preis: 1 Skrupel für 5 bis 100 Dublonen

Wirkung und Dauer: 2W6 Stunden vollständige Entrückung (überirdisch farbige Träume)

Risiken: in reinsten Form stark suchterzeugend; siehe **SRD 99**.

Halbbarkeit: permanent

BAUEN UND WOHNEN

Die typisch alanfanische Bauweise zeigt weiß getünchte Häuser mit bunten Fensterläden, großzügigem Innenhof mit Garten und sprudelndem Wasserbassin sowie die armseligen Hütten aus Palmwedeln, Brabaker Rohr und Palmbastmatten. Beide sind angepasst an die dreidimensionale Struktur der Terrassenstadt sowie an die hohe Luftfeuchtigkeit. Durch die immer neuen Einwandererströme, die gerade in den letzten Jahren aus Tobrien, Aranien und Maraskan nach Al'Anfa geflossen sind, ist man zudem in jüngster Zeit dazu übergegangen, in der Altstadt und den Brabaker Baracken bis zu vierstöckige Mietshäuser zu errichten. Hier haust man für wenige Dirham dicht gedrängt in winzigen Kammern, immer in der Hoffnung, dass gerade dieses Haus stabiler gebaut ist als jenes, das vor zwei Tagen unversehens in sich zusammengestürzt ist.

Die während der warmen Nächte unbedeckten Fensteröffnungen der Häuser können allenfalls in jedem zehnten Anwesen mit Vorhängen abgedeckt werden, die das Ungeziefer draußen halten. Typisch für die feineren Häuser sind der alanfanische Duft aus Räucherwerk und Parfüm, Mobiliar unter verschwenderischer Verwendung der örtlichen Edelhölzer sowie kunstvolle Öllampen mit Verzierungen aus Seide und Papier, die sich durch den warmen Aufwind drehen.

Der ärmere Fana hingegen kommt nicht umhin, als Raumteiler Rahmen aus Brabaker Rohr aufzustellen, auf die mit Lehm beschmierte Strohsäcke gespannt sind. Auch die wenigen Möbel werden aus Brabaker Rohr und Palmbastmatten errichtet. Beleuchtung, notfalls mit Pechpfannen oder ranzigem Öl, ist hingegen trotz der hohen Brandgefahr allgemein verbreitet.

Allgegenwärtig ist das Ungeziefer. Die an der Zimmerdecke lauern den Mücken, Moskitos und Stechfliegen, aber auch Stechlibellen und sogar Vampirfledermäuse, dazu Fliegen, die ihre Eier in Nasen nichts ahnender Vier- und Zweibeiner legen, und Dutzende ähnlicher Plagegeister leben hier wie die Maden im Speck.

Entsprechend zahlreich sind die Gegenmittel. Moskitonetze aus feiner Seide umgeben auf dem Silberberg jedes Bett, in der Stadt des Schweigens zumindest die Schlafsäle. Die Sansaro-Sieder ernten den Tang des Selemgrundes und erzeugen daraus eine desinfizierende Salbe. Duflampen mit Zedernöl, Perainapfelblüten und Sansaro-Sud vertreiben die meisten Insekten. Der bekannte alanfanische Fliegenleim ist nichts anderes als Oragal-Lianen, die solange in warmes Wasser gelegt werden, bis ihr klebriger Saft austritt. Danach werden sie an die Decke gehängt. Die Bettpfosten stehen in Tonschälchen mit Wasser oder sogar Dattelwein, die verhindern, dass Skorpione daran hochklettern. Hilfreich sind auch die Geckos, die an der Zimmerdecke entlang laufen können und sich von Insekten ernähren.



SPRACHE

Der alanfanische Dialekt des Brabaci wird schnell, fast hektisch gesprochen. Die etwas gesetztere Sprache der Granden, Geweihten und Gebildeten wirkt auf Fremde eher schneidend-rauchig, mit einem leicht arroganten Unterton.

Die Verwendung der mohischen Sprache ist im ganzen Stadtgebiet verboten – aus Sicherheitsgründen, um Verschwörungen zu vermeiden. Dennoch beherrscht ein großer Teil der Bevölkerung verballhornte Ausdrücke des Mohischen – beileibe nicht nur Sklaven und Freigelassene. Immerhin sind viele Al'Anfaner von Sklaven aufgezogen worden.

Die monatlich erscheinende Zeitung *Der Tempelrufer* ist, obwohl offizielles Organ der Stadt des Schweigens, dem alanfanischen Geschmack entsprechend pikant, frivol und arrogant gehalten. Die *Neue Brabaker Bilderpostille* hingegen ist naiv, aber auch aufreißerisch frech, wird im verfeindeten Stadtstaat gedruckt – und ist daher stets verpönt und je nach Ausgabe verboten. Die wichtigsten Nachrichten werden aber durch zwei professionelle Unternehmer mit insgesamt acht Trommlern und Ausrufern verbreitet.

Geschrieben wird (mit Chorhoper Tinte) fast nur auf schlechtem Pergament, das aus örtlichem Leder gefertigt wird. Mittelländisches Büttenpapier und tulamidischer Papyrus sind gleichermaßen kostspielig wie in der ständigen Schwüle zerfallsgefährdet.

LESEN UND SCHREIBEN

Während sich Al'Anfa mit seiner Universität einen Namen als Stadt der Freien Wissenschaften macht, gibt es alte Gesetze, die den Wissenswerb in den unteren Gesellschaftsschichten stark einschränken. Diese werden mit aller Härte durchgesetzt, wie so mancher ehrgeizi-

ger Nandus- oder Hesinde-Geweihter erfahren musste. So ist es verboten, Sklaven im Lesen und Schreiben zu unterrichten, und für den Unterricht in einer der wenigen Privatschulen ist ein Schulgeld von mindestens 3 Oreal pro Tag festgelegt. Natürlich finden die Reichen und Mächtigen Mittel und Wege, diese Vorschriften zu umgehen und ihren Lieblingssklaven, dem sie mehr vertrauen als ihren Verwandten, zur Sekretär ausbilden zu lassen. Aber der Großteil der Bevölkerung bleibt so von der Bildung ausgeschlossen. Gerade deswegen ist die *Neue Brabaker Bilderpostille* (deren 'Artikel' ganz ohne Text auskommen) extrem beliebt, und jedes Exemplar, das in die Stadt geschmuggelt wird, geht durch Dutzende von Händen.

NAMEN

Unter den Eigennamen sind solche mit einem hervorgehobenen, fast gekeuchten H typisch, wie K'Hestofer, G'Hliatan, Vald'Han oder G'Huizan. Dass hierbei eine Verwandtschaft zum Ehrfurchtshauch des Echsischen (z.B. H'Rabaaal) besteht, liegt zumindest nahe, wenn auch der Verdacht besser nicht laut geäußert werden sollte. Typisch sind auch blumige, lyrische Namen – denn viele, die einst hierher kamen, um ihr Glück zu machen, hatten einen guten Grund, ihren alten Namen abzulegen: Drucker Gutmund, Historienmaler Immenst, Spezerer Oldenport, Schönmacher Klippstein und Waffenschmied Tannspitz haben nicht so nobel angefangen, wie sie sich heute darstellen. Manche Grandenfamilien haben aus ähnlichen Überlegungen auf das alte Bosparano zurückgegriffen: Den Florios sieht man schon an der Hautfarbe an, dass sie eher von den Waldinseln stammen, und die Bonareth haben auch nicht immer so hübsch geheißen. Ähnliche Hochstapelei liegt vielen Namen tulamidischer Herkunft zugrunde, deren mit 'Al-' beginnenden Namen die Eigentümer stets mit beeindruckenden Attributen belegen.

GLADIATORENSPIELE

In allen Städten des Südens nehmen die Kämpfe in der Arena eine besondere Stelle im alltäglichen Leben der Bevölkerung ein. In der Tat treten verschiedene Arten von Arenakämpfern auf, die oft irrtümlich alle als 'Gladiatoren' bezeichnet werden.

Im Vorprogramm der Spiele werden Tierhatzen gezeigt, die sowohl harmlose Jagdspiele sein können (das Wiedereinfangen eines halbwüchsigen Stiers) als auch gefährliches Kräfteressen zwischen einem oder mehreren Jägern gegen wilde, gefährliche oder exotische Tiere. In besonderen Fällen werden auch Kämpfe gegen magische Wesen wie Chimären gezeigt.

Geschick, List und gute Kenntnisse über Schwächen und Stärken des Jagdwildes sind wesentliche Fähigkeiten der Tierkämpfer. Fernkampfaffen sind wegen der Nähe zu den Logen der Granden natürlich in der Arena nicht erlaubt – Arenakämpfer, die werfbare Speiße oder Speere verwenden, werden von Armbrustschützen im Auge behalten.

Viel Geld lässt sich damit verdienen, exotische Tiere wie Firunsbären, Säbelzahniger oder Schlinger aus ganz Aventurien herbeizuschaffen und für die Tierhatz abzurichten, in dem man ihnen etwa die Scheu nimmt oder sie an Sklaven lehrt, Menschen zu reißen. Andere Attraktionen im Vorprogramm umfassen Hinrichtungen durch wilde Tiere. Hierbei werden 'spiegelnde Strafen' bevorzugt. So richtet man etwa rastullahgläubige Sklaven üblicherweise durch Löwen hin, die Symboltiere des novadischen Eingottes. Auch Ring- und Faustkämpfer bringen das Publikum für das folgende Hauptprogramm in Stimmung.

Am Nachmittag treten schließlich Gladiatoren an, die 'Könige der Arena'. Der Beinamen ist ironisch, handelt es sich bei ihnen doch meist um versklavte Kriegsgefangene, die man zwingt, so zu kämpfen, wie man es in ihrer Heimat tut, oder um Freie, die weit genug heruntergekommen sind, um dieses blutige Handwerk freiwillig zu versehen. In der Tat wird eine Fremde, die sich in Al'Anfa während eines hand-

greiflichen Disputs besonders geschickt zeigt oder eine exotische Waffe beherrscht, rasch von einem Lanisto auf Talentsuche angesprochen, ob sie ihre Fähigkeiten in der Arena vergolden will.

LANISTOS UND GLADIATOREN

Lanistos kümmern sich um die Unterbringung und Ausbildung von Gladiatoren. Sie kennen die Gladiatoren der anderen Lanistos gut genug, um Kämpfe zu planen und Paarungen zusammenzustellen, die von der Geweihtenschaft des Kor, die die Arena verwaltet, genehmigt werden müssen. Lanistos gehören meist selbst der Geweihtenschaft an oder suchen früher oder später um Aufnahme nach. Typischerweise sind sie selbst ehemalige Gladiatoren, die zu alt oder zu reich geworden sind, um selbst anzutreten – wirklich los kommt von der Arena aber kaum jemand.

Ein Lanisto (weibl.: Lanista), der sich einen Namen gemacht hat, kann die private Gladiatorenschule eines Granden leiten. Andere unterhalten ihre eigene kleine, aber erlesene Schule, oft nur mit zwei oder drei Gladiatoren. Lanistos sorgen dafür, dass die Kämpfer auf beiden Seiten ungefähr gleich stark sind – nicht aus Menschenfreundlichkeit, sondern um die Wetten in die Höhe zu treiben und die Kämpfe zu verlängern. Ausnahmen gibt es meist, wenn ein Gladiator als Publikumsliebling aufgebaut werden soll oder wenn eine Grandessa einem oft siegreichen Gladiator befiehlt, zu verlieren, um die auf den chancenlosen Gegner gesetzten Einsätze zu vervielfachen.

KÄMPFERTYPEN

Es gibt eine ganze Anzahl verschiedener Gladiatorengattungen, die sich auch von Stadt zu Stadt unterscheiden. Ständig werden neue erfunden – doch unterteilen sie sich in drei große Gruppen.

Der Fischer (Brabaci: Pescator) kämpft mit Netz und Dreizack oder Schlingen mit kurzen Jagdspießen. Fischer sind sehr leicht oder gar



nicht gepanzert und wendig. Andere typische Vertreter dieser Gattung wären der *mohische Stammeskrieger* mit Speer und Schild, die *Bukannerin* mit zwei Entermessern oder der *Fanadillo* mit Haumesser und mehreren Wurfmessern.

Schwert (Brabaci: Secutor) ist eigentlich eine missverständliche Bezeichnung für die größte Gruppe – denn alle schwerer gepanzerten Fußkämpfer werden als Schwerter bezeichnet, mögen sie nun mit Axt oder Arbach antreten. Schwerter tragen schwere Helme, Arm- und Schulterschienen, oft auch Beinschienen und weitere Rüstung, manchmal Schilde. Die wesentlichen Fertigkeiten eines Schwertes sind Ausdauer und Kraft – imposant, doch langsam, weshalb sie meistens gegen Fischer eingesetzt werden. Generell gilt: Es werden unterschiedlich bewaffnete Kämpfer gegeneinander gestellt, um einen abwechslungsreichen Kampf zu garantieren.

Als letzte Gruppe sind die *Reiter* (Brabaci: Equitor) zu nennen, berittene Kämpfer, zu denen auch Wagenlenker gezählt werden. Reiter werden meist gegen andere Reiter oder Schwerter eingesetzt, gern auch in ungleich großen Gruppen gegeneinander, womit der Gladiatorenkampf dann einer kleinen Schlacht gleicht. Bei solchen Kämpfen werden besondere Rüstungen getragen. So kann es geschehen, dass eine Gruppe Orks auf eine Einheit mittelreichlicher Ritter gehetzt wird – je exotischer und bunter, desto begeisterter das Publikum und desto höher die Wetten und die Siegespreise. Dabei sind Waffen und Ausrüstungen von Gladiatoren von erlesenster Qualität und ungeheurer Pracht – die Rüstungen mit Gold, Silber und Halbedelsteinen verziert, Federn exotischer Vögel dienen als Helmbüsche. Die Reiter hetzen auf rassigen Pferde durch die Arena.

LEBEN ODER TOD

Wenn der Kampf durch die Kampfunfähigkeit einer der Beteiligten beendet ist, entscheidet der Spielegeber, der die Spiele ausgerichtet, bezahlt und organisiert, mit einem Daumenzeichen oder einem schwarzen oder roten Seidentuch über das Schicksal der Unterlegenen. Wenn das Publikum um Gnade ruft – und das tut es meist, wenn der Gladiator sein Äußerstes gegeben und furchtlos gekämpft hat – fällt das rote Tuch oder wird der Daumen nach oben gerichtet, schon, um die Großherzigkeit des Spielegebers zu zeigen. Fällt das schwarze Tuch oder weist der Daumen nach unten, ist das Todesurteil gefällt. Der Spielegeber muss dann dem Besitzer des Gladiators den Verlust entschädigen, was immer wieder eine gute Gelegenheit ist, um Reichtum zu zeigen. Wenn der Spielegeber besonders großzügig sein will, kann er einen besonders verdienten Gladiator in die Freiheit entlassen – auch dabei wird der Kaufpreis oder eine Entschädigung an dessen Lanista oder Besitzer fällig.

GLADIATORENLEBEN

Vor den Kämpfen werden Gladiatoren auf die Feiern oder Orgien ihrer Besitzer eingeladen, wo sie bestaunt und bewundert werden. Oft stehen Gladiatoren auch im Mittelpunkt eines pikanten Skandals, wie der in 23 Kämpfen unbesiegte Ork-Secutor Churrgraz, dem sogar eine Affäre mit einer Grandessa nachgesagt wurde.

Bis auf diese Anlässe verbringen sie ihre Zeit jedoch in den Gladiatorenschulen, die manchmal geringschätzig 'Ställe' genannt werden. Dort werden sie unter der direkten Aufsicht der Lanista zu zweit in Zellen untergebracht, üppig und gut gepflegt, ausgebildet und für die Kämpfe ausgerüstet und herausgeputzt. Bewunderer haben keinen Zugang. Freie Gladiatoren können sich natürlich zwischen den Kämpfen in der Stadt bewegen und verdingen sich oft noch zusätzlich als Beschützer oder Begleiter – oder als bezahlte Schläger.

GLADIATOREN IN AL'ANFA

Gladiatorenkämpfe in Al'Anfa neigen dazu, blutiger und härter zu sein als in anderen südlichen Städten. Vielleicht liegt es an den verwöhnten Fanas, die bei ihrer eigenen Lage kaum noch Mitleid empfinden können, oder daran, dass die Granden ihren Reichtum und ihre Macht besonders rücksichtslos und im wörtlichen Sinne 'zur Schau stellen'. Es verwundert daher kaum, dass die Gladiatoren

zu den treuesten Dienern des Kor gehören. Gladiatoren aus anderen Städten oder hart gesottene Fremde tun gut daran, sich auf dem trügerischen Boden der Bal-Honak-Arena mit äußerster Vorsicht zu bewegen. Eine Sonderform des Schaukämpfers gilt es noch zu erwähnen, obwohl weder Tierhetzer noch Gladiatoren diese als ihrsgleichen betrachten würden. Dies sind die Unglücklichen, die der Fana als 'nasse Gladiatoren' oder 'Fischhetzer' bezeichnet. Hinter diesen Spottnamen verbergen sich die Teilnehmer der *Naumachien*, die bei besonderen Anlässen vor dem Tempelhafen veranstaltet werden. Dabei werden (historische) Seeschlachten nachgestellt, in denen die Ruderer beider Seiten wie üblich an den Bänken festgekettet sind und mit ihren Schiffen untergehen. Hier wird dann auch mit Pfeil und Bogen



gekämpft, da die Zuschauer außerhalb der Waffenreichweite sitzen.

Zwei Formen der Naumachie sind besonders beliebt: Wenn eine Schwarze Galeere mehrere fremde Schiffe versenkt

(die entsprechend präpariert und benachteiligt sind) oder erbeutete Schiffe von Feinden oder Piraten mit

ihrer ursprünglichen Besatzung (ergänzt durch weitere Kriegsgefangene und Verbrecher) aufeinander gehetzt werden. Der Sieger wird dann von der Boronstrommel in Brand geschossen – eine beeindruckende Demonstration alanfanischer Überlegenheit.

Mehr zum Gladiator als Spielercharakter finden Sie in **WdH 98f.**



WIRTSCHAFT UND HANDEL

Für einen Ausländer ist die Perle des Südens nicht gerade ein einfacher Markt. Die Al'Anfaner sind so reich und bezahlen so gut, dass sie es sich leisten, Importe mit zahlreichen Beschränkungen zu belegen, die jede andere Stadt zur Bannmeile werden ließen.

Ortsfremde Kaufleute dürfen – mit wenigen Ausnahmen – ihre Ladung nicht selbst auf den Markt bringen, sondern müssen sie – üblicherweise in der Börse am Hafen – an alanfische Großhändler verkaufen. Ja, es gibt für den ortsfremden Kaufmann überhaupt keine gesicherten Märkte, Messen oder Warenschauen wie in Grangor, Lowangen oder Festum. Die berühmte Warenschau im Boronmond ist eine alanfische Veranstaltung für alanfische Produkte. Sogar die Kontore der wenigen Magnaten, die hier Fuß fassen konnten – Stoerbrandt, Gerbelstein und Dhachmani – sind eher unbedeutend.

Trotzdem unterhält Al'Anfa Handelsbeziehungen zu allen wichtigen Ländern und Märkten Aventuriens, denn schon die Preise, die die Aufkäufer bieten können, übersteigen diejenigen in Grangor oder Havena oft deutlich.

ZÖLLE

Die extremste Einschränkung ist der Importzoll. Da Al'Anfa viele Güter für Gebrauch und Luxus jeder Art selber herstellt, werden alle Einfuhren mit Ausnahme von Getreide – davon kann eine Großstadt nie genug haben – sowie von Schiffsbauholz und Metallen – die militärisch überlebenswichtig sind – mit wuchernden 25 Prozent belegt. Als Einfuhren gelten auch bei Privatleuten alle Güter, die über den Eigengebrauch hinausgehen:

- zusätzliche Kleidungsstücke, Schuhe, Kopfbedeckungen
- Schmuck, der nicht offensichtlich zur Gewandung des Reisenden gehört
- alle Waffen (außer ein oder zwei für den Privatgebrauch), sofern man sie als Handelsware oder rondrianische Beute legitimieren kann; andernfalls wird die offensichtliche Piratenbeute beschlagnahmt. (Jawohl, die hier aufgeführten Zölle betreffen insbesondere Questadores, Schatzsucher, Söldlinge und andere Abenteurer, sprich: typische Helden.)

Allerdings vergibt der Hohe Rat der Zwölf immer mal wieder begehrte Sonderrechte, die einen auswärtigen Händler von diesen Schutzzöllen befreien und ihn rechtlich mit seinen alanfischen Konkurrenten gleichsetzen. Dies betrifft vor allem einige wenige Händler aus den verbündeten südlichen Stadtstaaten wie etwa Donna Messalia di Aragoja aus Charypso oder einige kleinere Schiffseigner, die sich auf den Handel mit Luxusgütern konzentriert haben, die selbst für Al'Anfa schwer zu erlangen sind. Prinzipiell befreit von jeder Art von Schutzzöllen sind auch Händler aus den 'Provinzen' des alanfischen Imperiums (Port Corrad, Selem). Bei dem Haus Gerbelstein aus dem befreundeten Mengbilla tut man sich hingegen schwer – zu gefährlich erscheint manchen Granden die Konkurrenz auf dem eigenen Markt.

KARAWANEN UND FLOTTILLEN

Wichtige Ereignisse für den alanfischen Markt sind die alljährliche Warenschau im Boron-Mond, die Seidenkarawane nach Mengbilla, das Auslaufen der Nordmeerflotte und der Adamantenkonvoi. Gerade der Aufbruch der großen Konvois und Karawanen wird mit viel Prunk gefeiert. Hier stellen sich die Al'Anfaner gern so dar, wie sie von der Welt gesehen werden wollen: als einzige Macht, der die Herrschaft über den gesamten Süden gebührt. Und tatsächlich kann sich der auswärtige Beobachter kaum ein andächtiges Staunen verkneifen, wenn sich erst einmal die Schwarzen Galeeren, die die Konvois waffenstarr begleiten, unter der schwarzen Flagge sammeln.

Mehr als ein Gerücht ist der Handel mit den Schwarzen Landen. So wurde jüngst von offizieller Seite bestätigt, dass man in Oron Sklaven

einkaufe, um ihre Seelen vor den Verderbnissen der Dämonenbuhlen zu bewahren und Boron zuzuführen. Unklar ist jedoch, wie weit diese Handelsbeziehungen tatsächlich gehen, weisen der Hohe Rat und die Boron-Kirche doch alle Spekulationen über ein weit verzweigtes Handelsnetz, das bis nach Yol-Ghurmak reichen soll, auf das Schärfste zurück. Trotzdem mehren sich Gerüchte, nach denen einige Granden tiefer in die Geschäfte mit den Schwarzen Landen verstrickt sein sollen, als man allgemein annimmt.

Meisterinformationen: Tatsächlich beschränkt sich die Boron-Kirche, namentlich Amir Honak, keineswegs darauf, Sklaven aus den Klauen der Paktierer zu befreien. Stattdessen arbeitet man stetig darauf hin, Agenten und göttliche Artefakte unter dem Vorwand des Handels in die Warunkerei zu schmuggeln und sich im Kampf gegen die Thargunitoth-Anhänger unentbehrlich zu machen. Regelmäßigen Handelskontakt zu Oron unterhält jedoch Salix Kugres, der bislang erheblichen Profit aus diesen Geschäften schlagen konnte. Die meisten anderen Granden warten ab – sei es, dass sie spüren, dass sie bei diesem Handel nur verlieren können, sei es, dass sie es noch nicht wagen, diesen Schritt zu unternehmen.

IMPORTWAREN

Getreide

Die Mengen an Getreide und anderen Lebensmitteln, die notwendig sind, um eine Großstadt wie Al'Anfa zu ernähren, könnten niemals auf dem Landweg transportiert werden. Die allmonatliche Getreideflotte zählt daher zu den empfindlichsten Punkten Al'Anfas, bedeutet ein Ausbleiben doch trotz der Reisterrassen rings um die Stadt eine Nahrungsmittelknappheit, die bei längeren Störungen in eine Hungersnot umschlagen kann. Stämme der größte Teil des importierten Getreides bislang aus Araniens, so hat der immer offensichtlichere Kontakt Al'Anfas mit Oron zu Verstimmungen geführt, die sich auch auf den Getreidehandel niederschlugen. Daher ist man dazu übergegangen, einen Großteil der notwendigen Mengen durch Reis zu ersetzen, den man aus Khunchom und Thalusa bezieht – und damit das durch die Ereignisse im Maraskansund deutlich gestiegene Risiko auf zwei Flotten zu verteilen.

Schiffsbauholz

Wenngleich die Hölzer des Südens durchaus im Schiffbau Verwendung finden, bezieht man gerne nördliche Edelhölzer wie die andergastische Steineiche und Festumer Tanne, die hierzulande ein Vermögen kosten. Es gehört unter den Granden zum guten Ton, die Rümpfe der hauseigenen Galeeren aus echtem 'Barbarenholz' (Eiche) fertigen zu lassen. Ebenfalls eingeführt werden muss Selem Pech, das nicht nur zum Abdichten und Färben der Schiffe verwendet wird, sondern auch als Heizmaterial. Großer Beliebtheit erfreut sich zudem das Tiik-Tok-Holz, das jedoch zu einem großen Teil weiter nach Norden verkauft wird.

Eisen

Eisenerz, Stahl und auch 'massengefertigte' Waffen sind Mangelware und ausgesprochen teuer. Die Erzlager von Nordmarken, Uhdenberg und Prem sind fern oder von den größten Gegnern Al'Anfas kontrolliert. Und so sind, von nur für Granden erschwinglichem Meteoreisen aus dem Selemgrund abgesehen, die Khunchomer Berge die einzige ergiebige Quelle. Bronze von Altoum ist dagegen leicht erhältlich. Über die guten Beziehungen zum Shikanydad von Sinoda versucht man an Maraskaner Erz zu kommen.



EXPORTWAREN

Edelsteine

Das Regengebirge ist der einzige Fundort für Opale, sowohl milchig-weiße, schwarze, opalisierende (die so genannten Schlangenaugen, heilige Steine der Tsa) oder rot-weiß-schillernde (Feueroopal), wie sie für das Berserkerelixier verwendet werden. Opale sind unter den teuren Edelsteinen die einzigen, die nicht durchscheinend sind und deswegen nicht in Facetten, sondern im Rundschliff bearbeitet werden. Die Tulamiden verfertigen ihre Rollsigel seit alters her aus alanfanischem Opal oder Mammuton.

Auch für Smaragde ist das Regengebirge berühmt, darunter der taubeneigroße Stein 'Dschungelfeuer', der, nachdem sechs Vorbesitzer den Tod fanden, von der Hand Borons erbeutet wurde und in den Besitz Bal Honaks gelangte. Daneben spielen Perlen eine wichtige Rolle, die in der Goldenen Bucht und den angrenzenden Küstengewässern in größerer Zahl und hoher Qualität vorkommen. Ganz selten einmal stößt einer der zahlreichen Perlentaucher auf eine jener legendären schwarzen Perlen, die horrenden Preise erzielen und am Ende fast immer in den Taschen eines Granden oder hochrangigen Boroni verschwinden. Der legendäre Adamantenkonvoi bringt zudem Diamanten aus dem Perlenmeer nach Al'Anfa, stets bewacht von einem knappen Dutzend Galeeren. Trotzdem gibt es immer wieder waghalsige Freibeuter und Piraten, die von den Geschichten um die lupenreinen Steine so fasziniert sind, dass sie einen Angriff wagen.

Seide

Seit den Zeiten des Diamantenen Sultanats ist der größte Schatz Al'Anfas die Seide. Was in Mengbilla auf den Markt kommt und in Mittelaenturiens als Brabaker Seide geschätzt wird, wurde ursprünglich in Al'Anfa hergestellt, wo das Geheimnis der abgehaspelten Beutekokons der Seidenspinne und der Zucht der empfindlichen Tiere eifersüchtig und brutal gehütet wird.

Vielen Waldmenschen sind die Seidenspinnen heilig; es heißt, dass jede den Lebensfaden eines Menschen spinne. Trotzdem sind es auch in erster Linie mohische Sklaven, die die filigrane Arbeit des Abhaspelns übernehmen, ebenso wie die Pflege der empfindlichen Tiere und den Schutz vor den schwarzen Schlupfwespen, die die Spinnen gerne befallen.

Wegen der wirtschaftlichen und politischen Bedeutung des Monopols haben die Besitzer der großen Seidenplantagen zahlreiche Sicherheitsmaßnahmen getroffen. Seit Jahrhunderten werden Lügen über den Ursprung des teuren Stoffes verbreitet. Es wird derart fabuliert von Elfenhaar, Einhornschweif, Luftschinnen und den Fäden der gefrorenen Zeit, dass selbst im Hesinde-Tempel zu Kuslik kaum jemand realistische Vorstellungen hat.

Schon seit den Zeiten der Tulamiden (die ja große Meister der Al'Gebra sind) werden die Seidenspinnen jährlich mit Scharlachwurzelbrühe nummeriert. Sollte beim täglichen (!) Zählen der Spinnen eine fehlen, werden die Trommeln gerührt. Aufseher, Söldner und Garden schwärmen aus, und sollte all das nichts fruchten, greift gar die Hand Borons ein. Im Jahr 916 BF ließ die Schwarze Armada so-

gar eine Perricumer Karacke aufbringen und versenken, die angeblich gestohlene Seidenspinnen an Bord hatte. Für gefangene Diebe ist die Todesart des Häutens gesetzlich vorgeschrieben.

Seide ist der einzige Stoff, der auch in der heißesten Praios-Schwüle nicht schweißnass auf der Haut klebt und dennoch gegen plötzliche Wolkenbrüche schützt. Die Herstellung umfasst die Seidenweberei, -färberei, -malerei, -schneiderei und -stickerei. Gefärbt wird vor allem mit Scharlachwurzeln von Altoum, Hesindigo und einer Mischung aus Ruß und Chorhoper Tinte. Zur Verarbeitung gehört das Aufspannen von Sonnenschirmen und Baldachinen. Ebenfalls alanfanische Spezialität sind die silbern und schwarz bestickten Seidenroben der Verwandlungsmagier Aventuriens.

Die Seidenballen werden nach ganz Aenturiens verkauft, aber auch in Mengbilla, im Tulamidenland und vor allem im Lieblichen Feld weiterverarbeitet zu Taft (wie Leinenstoff gewoben) und Brokat (mit Gold- und Silberfäden durchwirkt). In Al'Anfa selbst hat die Brokatweberei Hesindiane Gill den besten Ruf.

Die schwarze Seide wird nicht nur für die Roben der Hüter der Nacht des Al'Anfaner Kultes verwendet. Auch die Hochgeweihten Punins kleiden sich in Seide, die sie meist im Lieblichen Feld einkaufen – trotz wiederkehrender Proteste der Lieferanten aus Al'Anfa und Mengbilla.

DIE WÄHRUNG

Seit der Lossagung prägt Al'Anfa seine eigene, verwirrende Währung. Während aber Fälscherei und Abwertung in anderen Gegenden zur Tagesordnung gehören, kann man sich auf alanfanisches Geld bislang verlassen.

Das Edelmetall, vor allem das Silber, kommt aus dem Regengebirge, Gold zudem von den Waldinseln, Kupfer von Altoum. Die Münzen werden im alten vizeköniglichen Hochofen im Stadtteil Silberne Essen unter strenger Aufsicht geschlagen.

Die berühmteste Münze Al'Anfas ist die Dublone, was im bosparanisierenden Brabaci einfach 'die Doppelte' oder 'Doppelstück' bedeutet. Es ist eine schwere Münze aus gutem Gold, die soviel wie zwei kaiserliche Dukaten wiegt und auch deren Wert hat.

Als nächst kleinere Einheit kennt man den Oreal, der von Auswärtigen auch gern als Schilling bezeichnet wird. Er wiegt fünf Skrupel und ist entweder aus Rotgold, einem Gold-Kupfer-Gemisch, oder aus reinem Silber. Ehedem zwei unterschiedlich gewertete Münzen, entspricht die Legierung heute in beiden Fällen dem Wert eines Silbertalers.

Der so genannte Kleine Oreal misst an Größe und an Wert genau die Hälfte seines großen Bruders, heute aber ist er nur noch selten zu finden.

Die kleinste Münze Al'Anfas ist der kupferne Dirham, der drei Skrupel wiegt und den Wert des kaiserlichen Kreuzers hat.

Alanfanische Händler und Gastwirte nehmen ausschließlich das eigene Geld an. Ganz selten erlauben sie Geldwechsel zu absurden Kursen. Professionelle Geldwechsler findet man vor allem auf den Plätzen und in den Gassen rings um den Hafen.

WISSENSCHAFT UND UNIVERSITÄT

Aus dem Süden stammen einige der bedeutendsten wissenschaftlichen Errungenschaften Aenturiens, etwa die Kenntnisse der Waldmenschen über Rausch- und Heilkräuter, die Kunde um den Südhimmel oder um alte Echsenkulturen, vor allem aber eine große Zahl praktischer Anwendungen der Ingenieurskunst. Die freie Wissenschaft gedeiht gerade im Süden, wo handfeste Machtinteressen dafür sorgen, dass begabten Forschern die Mittel zur Verfügung gestellt werden, die sie benötigen. Die Forschenden danken es ihren Gönnern mit besonderem Eifer. Dabei sind sie sich immer bewusst, dass eine einzige profitable Erfindung die Türen zu den höchsten Rängen der Gesellschaft

öffnen und ein sorgloses Leben ermöglichen kann. In anderen Teilen Aenturiens werden Gelehrte von Gildengerichtsbarkeit, Draconitern oder sogar der Inquisition überwacht. Und wenn sich erst die revolutionären Thesen eines Forschers zu verbreiten beginnen, bleiben diesem oft nur Widerruf, Verbannung oder Flucht vor den Autoritäten. Viele, die derart überstürzt ihre Stuben verlassen mussten, führt der Weg nach Süden, wo sie nicht nur fast ungehindert jede noch so obskure Lehre verkünden, sondern ihre Forschungen auch mit Diensten finanzieren können, die andernorts gegen Gesetz oder 'gute Sitten' verstießen.



DIE UNIVERSITÄT

Das Zentrum der alananischen Hochkultur ist die seit 501 BF bestehende *Großalanfanische Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus*. Dieser Titel ist ebenso Programm wie Prahlerei. Denn im Gegensatz zur religiös durchzogenen Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, der einzigen vergleichbaren allumfassenden Akademie Aventuriens, herrscht in Al'Anfa eine Freizügigkeit in der Forschung, die man sich anderswo kaum vorstellen kann. Restriktionen in Forschung und Lehre, die sich durch Glaubensgrundsätze einzelner Kirchen ergeben würden, werden äußerst großzügig ausgelegt. Und nur die Boron-Kirche hält ein, wenn auch recht lockeres Auge, auf eine grobe Einhaltung gewisser Lehrvorstellungen. Wenn die Universität dem Halbgott Nandus geweiht ist, so ist offensichtlich, dass die Aspekte seines göttlichen Vaters Phex hier im Vordergrund stehen – und im wahrsten Sinne des Wortes mit Wissen gehandelt wird. Spieltechnisch bedeutet dies, dass die Alma Mater für Helden ein Hort des ansonsten unzugänglichen Wissens sein kann, Wissen, an das (mit dem nötigen Kleingeld) relativ leicht zu gelangen ist.

ORGANISATION

Die Universität hat etwa 400 Studiosi, die von knapp fünf Dutzend Professores unterrichtet werden. Jede der neun Fakultäten untersteht einem Dekan, die gesamte Universität einem Rektor – derzeit Seine Spektabilität *Cessario Paligan*. Dieser kommt seinem neuen Amt mit vollem Eifer nach und ist häufiger in den Schreibstuben 'seiner' Gelehrten anzutreffen als in seinen Arbeitsräumen oder gar auf dem Silberberg.

Für ungefähr 100 Dublonen kann sich jeder eine Stellung als Professor erkaufen, den Lehrstuhl in den Säulengängen aufstellen und unterrichten. Die Gebühren für die Schüler betragen 10 Oreal pro Kopf und Vorlesung, die etwa wöchentlich stattfindet und bis zu zwei Tagen dauert. Mancher 'Karrierist' unterrichtet nur wegen dieses Einkommens, das man mit Werbung und Anpassung an den Geschmack der Studiosi beträchtlich steigern kann. Folglich ist es nicht zu vermeiden, dass neben echten Koryphäen und kundigen Wissenschaftlern, die z.B. nach dem *Codex Albyricus* von einer Akademie verurteilt und ausgestoßen wurden, auch Stümper und Dilettanten unterrichten. Zu den bedeutenden Köpfen der Universität zählt Magister *Salpikon Savertin* von Mirham, der hier einen Lehrstuhl über die Theorie der echsischen Magie innehat, den er einmal im Mond für jeweils etwa eine Woche wahrnimmt. Auch Großexecutor *Irschan Perval*, der es sich trotz seiner anderweitigen Verpflichtungen nicht nehmen lässt, gegen ein 'Entgelt' junge, gut aussehende Eleven in die Geheimnisse der Magie einzuführen, ist eine Koryphäe der Universität. Die berühmte Illusionistin *Methelessa ya Comari* will im Hesinde-Jahr 1028/1029 BF erneut eine einjährige Gastvorlesung halten. Und dies sind nur die berühmten Namen der magischen Fakultät ...

Ein akademisches Jahr dauert stets vom 30. Hesinde bis zum 30. Travia. Der Boronmond ist traditionell frei, während im Hesinde die Eingangs- und Abschlussprüfungen abgelegt (oder Examina gekauft) werden.

Philosophische Fakultät und Bibliothek (Zentrum)

Dekana: Jesabela Delabenoya

Fachbereiche: Philosophie, Religion, Geschichte, Kosmologie, Druckkunst, Sprach- und Schriftenlehre

Exemplarische Vorlesungen: Kolloquium zur Kosmologie (oft von Geweihten gestört), Sinn und Unsinn der Ethik, Dialektik von Gehorsam und Ungehorsam, Elemente und Sternkunde, Kompositionen des Tulamydia, Moralistik der Praios-Priester und Realität, vergleichende Stadtgeschichte: Triumph Al'Anfas versus Brabaker Niedergang

Beziehungen: Hesinde-Tempel zu Kuslik, Universitäts- und Stadtbibliothek sowie Fakultäten für Sprachkunde Methumis, Schule des Lebens in Punin, Schreiberschule von Zorgan

Ressourcen: groß (Unterstützung durch Mäzene, primär sind die Granden aber an wirtschaftlich oder militärisch produktiveren Fakultäten interessiert)

Bedeutendste Errungenschaften: Im prächtigen Zentralbau liegen über drei Stockwerke Tausende von Schriftrollen aus Selemer Papyrus, Pergament und modernem Büten. Darunter befinden sich Kostbarkeiten wie Texte in Ur-Tulamida, die über die Erstürmung H'Rabaals, Gulagals und Nabuleths berichten, philosophische Pamphlete der Rohalszeit, magostrategische Fehleranalysen der Bekämpfung Borbarads sowie – im für Studenten strikt verbotenen Kellergeschoss – altechsische Chrmk-Papyri, deren Inhalte zum größten Teil noch gar nicht entziffert wurden. Hier lässt sich fast alles finden, was heute offen oder hinter vorgehaltener Hand in akademischen Kreisen diskutiert wird – von der Kugelgestalt Deres bis zu den Möglichkeiten der Ballonreisen, der saurologischen Anatomie und zur Interpretation der *Chroniken von Ilaris*.

Die Bibliothekare haben es sich zum Ziel gesetzt, eine Sammlung der wichtigen wissenschaftlichen Schriftstücke des Kontinentes zu erstellen – und jeder neue Lehrmeister hegt diesbezüglich neue Wünsche. Sollte dieses Ziel gelingen – und es scheint so, als wäre man hier erfolgreicher als in Methumis –, so dürfte die Bibliothek bereits in einigen Jahrzehnten derjenigen in Kuslik vor der Zerstörung des Bosparanischen Reiches zumindest annähernd ebenbürtig werden. Die Gesandten der Universität sind im Hesinde-Tempel zu Kuslik, in der Academia der Hohen Magie in Punin und in der Schreiberschule von Zorgan inzwischen dafür berüchtigt, mit Dublonen, Versprechungen und bestechenden Tauschangeboten an einzigartige Schriftstücke zu gelangen. Andererseits ist natürlich gerade diese Fakultät den Moden unterworfen, so dass wichtige Pergamente durch- und jahrzehntelang in irgendwelchen Ecken verstauben können. Und gerade die historischen Schriften lassen sich natürlich auch als Geldquelle benutzen, wobei Questadores und Hesinde-Geweihte dankbare Abnehmer sind. Alles in allem dürfte der Bibliotheksbestand trotzdem langsam, aber stetig steigen.

Juridische Fakultät (Einzelhaus, Nordosten)

Dekanus: Dindymus Tiljak

Fachbereiche: Rechtsphilosophie der Völker, Kirchenrechte, Handelsrecht, Seminar für Kriminologie und Strafrecht, Staatswissenschaft und Regierungslehre

Exemplarische Vorlesungen: Überlegenes Paraphieren von Kontrakten mit fremden Völkern, Die hohe Bürde des Granden für Staat und Gesellschaft, Rhetorik als Mittel des Selbstschutzes

Beziehungen: Schule der Juristerei Punin, Fakultät für Göttliches und Menschliches Recht Methumis (man liegt im ständigen Streit)

Ressourcen: sehr groß

Bedeutendste Errungenschaften: das 'Ius Meridiana' (siehe **Recht und Ordnung, S. 66**). Daneben wird ein Kastensystem des Rechts gelehrt, das mit gesellschaftlichen und religiösen Argumenten die unterschiedlich umfassenden Rechte verschiedener sozialer Schichten erklärt – und die Möglichkeit, zwischen diesen Rechtskasten auf- und abzu- steigen. Anders als beispielsweise in Methumis werden hier 'klassische' Themen der Rechtskunde wie die Heraldik nur selten gelehrt, da sie im südlichen Aventurien kaum von Belang sind.

Alchemistische Fakultät (Komplex, Osten)

Dekana: Saranya Klippstein

Fachbereiche: Giftkunde, Trankkunde, Transformation fester und flüssiger Körper, Keramik, Kristallographie, Hüttenkunde

Exemplarische Vorlesungen: Der verkorkte Tod, Wissen in Flaschen: Wie man die Wahrheit erfährt, Das Blut der Waldmenschen: Antidot in Venen, Von der Unmöglichkeit der Goldherstellung, Opale und wie man an sie gelangt

Beziehungen: indirekt mit der Magischen Fakultät verbunden und von der Bruderschaft der Wissenden beeinflusst; nach außen hin kaum Beziehungen, da das hier geschöpfte Wissen eifersüchtig gehütet wird.



Ressourcen: sehr groß (Jeder Grande, der etwas auf sich hält – und das sind fast alle –, gibt hier immer neue Wundertränke in Auftrag; immense Ressourcen für die Produktion von Mengbiller Feuer.)

Bedeutendste Errungenschaften: Der Fakultät kommt unter anderem als Lieferant von Mengbiller Feuer an die Flotte sowie dank der Herstellung von Wahrheitselixieren und Angstgiften große militärische und politische Bedeutung zu. Diesen Einfluss nutzt man gerne aus, und niemand wird Nachforschungen anstellen, wenn gelegentlich ein paar Fanas verschwinden, an denen man die Wirkung neuer Gift- oder Rauschmittelrezepte testet. Durch Aufrufe werden häufig auch abenteuerlustige oder geldbedürftige Freiwillige gesucht. Dem allgemeinen Intrigenspiel, das die Fakultät fest in seinen Klauen hält, kann auch die Dekana zu ihrem Leidwesen kaum entgegenwirken.

Anmerkung: Mehr zu Abgängern dieser Fakultät erfahren Sie in SRD 126.

Chamib al Etba, die medizinische Fakultät (Komplex, Osten)

Dekanus: Tirion Florios

Fachbereiche: Anatomie, Heilkunde, Magomedizin, experimentelle Medizin, Schule der Geburtshilfe, Institut der Heiligen Noiona, Salon der Barbieri

Exemplarische Vorlesungen: Dem Menschen in den Leib geblickt, Echsische und menschliche Physiologie im Vergleich, Von der Größe des Gehirns und seinen Fähigkeiten, Von der Grenze zwischen Leben und Tod – und wie man sie in beiden Richtungen überschreitet, Heute genesen: Neueste Erkenntnisse der Heilkunde, Amputationen ohne Wundfieber, Syntax von Reinlichkeit und Gesundheit, Die sieben Flüssigkeiten des Leibes

Beziehungen: Anatomische Akademie zu Vinsalt, Kloster der Noioniten zu Selem und Gareth, Schule der Schmerzen zu Elburum (insgeheim)

Ressourcen: sehr groß

Bedeutendste Errungenschaften: Keine andere Stadt hat so viel leidvolle Erfahrung mit Mishkaras Pestilenzen gemacht wie Al'Anfa. Durch die gemeinsame Unterbringung der Alchimistischen und der Medizinischen Fakultät in einem Gebäude nehmen die Heilkunde und damit auch die Spagyrik einen nicht unbeträchtlichen Teil des empfohlenen Lehrplans in Anspruch. Die hier tätigen, freien Waldmenschen gelten als die besten Heiler Aventuriens, Al'Anfas Ärzte als die besten ihres Faches. Behandlungen umfassen allerdings noch immer Methoden wie das Verabreichen von Termitenjauche, die gegen den Brabaker Schweiß helfen soll, Holzkohle gegen die Unauer Jagd, und Papayas, die die Verdauung nach Völlereien fördern. Doch aufgrund des Konzepts der Universalschule bleibt es den Studiosi überlassen, sich fast nach Belieben eigene Schwerpunkte zu setzen, so dass kaum ein Studium dem anderen gleicht. Größte Leistung der letzten Jahre ist hier die Einbeziehung der Magie in die Heilkunde sowie die Herausstellung der allgemeinen Reinlichkeit als lebensverlängernd – gleichwohl beiderlei Wissen bislang nur im geschlossenen Zirkel der Granden bekannt (und finanzierbar) sind.



Naturkundliche Fakultät (Einzelhaus, Süden)

Dekanus: Drufus Szmail

Fachbereiche: Botanik, Zoologie, Geologie, Geographie, Kartographie

Exemplarische Vorlesungen: Gelehrt wird zumeist in Form von Exkursionen.

Beziehungen: Botanische Compania Höt-Alem, Festumer Tiergarten, diverse Sklavenjäger

Ressourcen: hinlänglich

Bedeutendste Errungenschaften: Südaventurien stellt dem Naturforscher eine solche Fülle an Fragen, dass der Dekanus, selbst Botaniker, und die anderen Professoren Vorlesungen als pure Zeitverschwendung betrachten, die ihre unermüdliche Forschungstätigkeit unnötig unterbrechen. Die Forschung wird maßgeblich über Mäzene finanziert, die außergewöhnliche Pflanzen oder Tiere für ihre Gartenanlagen (oder als Höhepunkt eines orgiastischen Mahles) herangeschafft haben wollen (bekanntestes Beispiel hierfür ist der 'Maraskangarten' Goldo Paligans, der bis auf die Maraske wohl kein einziges Exemplar maraskanischer Flora und Fauna beherbergt – hier war selbst Dekanus Szmail Aufwand und Gefahr zu groß), durch die Organisation von Großwildjagden sowie den Verkauf von Exotica an Alchimisten.

In einem kleinen Museum (Eintritt: 1 Oreal) kann man bemerkenswerte Exponate bestaunen – berühren ist für einen weiteren Oreal erlaubt. Hier gibt es etwa:

- einen der drei Schädel des Unau-Wurmes: ein Beutestück aus dem Schatz des Kalifen von Mherwed. Nur noch der Schädel des Tuzakwurms soll größer gewesen sein.
- ein drei Schritt langer Oberschenkelknochen eines eindeutig menschenähnlichen Wesens. Die Anatomin Etta Turion berechnet die Größe des Riesen auf 11 Schritt.
- Borons Silberkelch, eine hüftgroße fleischfressende Pflanze, die nur in einem Tal südwestlich von Mirham vorkommt, sowie die Taxonomie der wichtigsten Orchideenarten.
- Kartothek mit Schwerpunkt Weltmeere und südliches Aventurien (mit guten Küsten- und Hafenkarten, jedoch eher gewagten Interpretationen der Inseln des Südmeers).

Lieblingskind des Dekanus ist die Errichtung eines Zoologischen Gartens, doch das Projekt befindet sich erst in der Planungsphase.

Fakultät der Al'Gebra (Komplex, Südwesten)

Dekan-Mechanicus: Dragan Wilmaan

Fachbereiche: Al'Gebra, Astronomie, Arithmetik, Mechanik und Ingenieurskunst

Exemplarische Vorlesungen: Arithmetik im Wandel der Zeit, Zinsrechnung für den Handelsherrn, Geometrie: die Formeln der Ästhetik, Wandel des Sternenlaufs in jüngster Vergangenheit, Höherer Maschinenbau, Die Rätsel von Wurf und Schuss

Beziehungen: Sternwarten Anchopal, Goldfelsen und Punin, Mechanikschule von Aldyra

Ressourcen: groß



Bedeutendste Errungenschaften: Die Wiederentdeckung des 'Bosparanischen Wurzelziehens' vor über 100 Jahren begründete den Ruf der Fakultät und stellte sie in eine Reihe mit den Tulamiden, den Kusliker Hesinde-Geweihten (Winkelmastafeln) und dem Festumer Hesinde-Dorf (Zinseszinstafeln). Wichtige Entwicklungen sind unter anderem die Al'Anfaner Wasseruhr, der wasserbetriebene Aufzug über dem Hanfla, der Koloss und die 'Boronstrommel', das experimentelle Salvengeschütz an der Hafeneinfahrt, das bei der Erprobung drei mit gefangenen Piraten und Sklaven besetzte Thalukken mit jeweils einer Salve in Brand geschossen hat.

Seefahrts-Fakultät (Einzelhaus, Süden)

Dekan-Admiral: Antherin Kugres

Fachbereiche: Schiffsbau, Seefahrt, Navigation, See-Kartographie

Exemplarische Vorlesungen: Sterne und Navigation, Von der Kartierung der Weltenmeere, Historische Expeditionsfahrten, Die überzeugende Macht des Mengbiller Feuers, Überlegenheit der Schivone?

Beziehungen: Schule der Kapitäne Khunchom, Admiralität des Neuen Reiches

Ressourcen: sehr groß

Bedeutendste Errungenschaften: Die Fakultät wird zwar gemeinsam mit den Seefahrtsschulen von Kuslik und Khunchom genannt, kann sich jedoch mit diesen nicht messen. Die Seejunker werden vor allem in Sternkunde, Kartenzeichnen, Messen und Rechnen unterrichtet und können hier Offizierspatent, Navigatorprüfung und Kapitänspatent erwerben. Auch hat sich in Al'Anfa immer noch nicht die neuartige Schivone gegenüber den mit billigen Rudersklaven besetzten riesigen Galeeren durchsetzen können. Größter Wissenshort ist die theoretische Berechnung der Längengrade (an der praktischen Umsetzung mangelt es noch) und die hierdurch mögliche, erheblich verbesserte Kartierung und Navigation – Wissen, das vom Hohen Rat der Zwölf als Staatsgeheimnis eingestuft wurde und nur an ausgewählte Schüler weitergegeben werden darf.

Anmerkung: Mehr zu Spielercharakteren aus dieser Fakultät finden Sie in **WdH 98**.

Kriegs-Fakultät (Norden)

Dekan-Marschall: Dalamides Karinor

Fachbereiche: Militärgeschichte, Landkampf, Seekampf, Kommandoführung

Exemplarische Vorlesungen: Fechten und Schwertkampf – Vor- und Nachteile, Lehren aus dem Khôm-Krieg, Führungsstrategien bei Meuterei, Vom Seekampf zum Nahkampf: Entern für Fortgeschrittene

Beziehungen: Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst zu Khunchom, Kriegerschule Rabenschnabel zu Mengbilla

Ressourcen: hinlänglich

Bedeutendste Errungenschaften: Das Äquivalent einer mittelländischen Kriegerakademie sitzt in Al'Anfa zwischen allen Stühlen: Söldner besuchen keine Akademien, die Ordensritter haben ihre eigenen Kasernenhöfe, für Krieger hat man kaum Bedarf, und junge Adelige, die die Waffenkunst lernen müssen, gibt es kaum. Daher werden hier nur einige junge Granden und Grandessas auf zukünftige Kämpfe auf den Galeeren ihrer Häuser vorbereitet. Unterrichtet wird protzig nach 'Die edle Kunst des Fechtens', dessen Erstabschrift alanfanische Agenten vor vierzig Jahren aus den Ronda-Hallen von Arivor raubten.

Anmerkung: Mehr zu Spielercharakteren aus dieser Fakultät finden Sie in **WdH 97**.

Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und magischen Alchimie (Knickgebäude, Osten)

Dekanus-Spektabilität: Dirial von Zornbrecht-Lomarion, Convocatus im Gildenrat der Bruderschaft der Wissenden

Fachbereiche: Hellsicht, Schaden

Exemplarische Vorlesungen: Der Fortifex in all seinen Variationen, Odem und Paralysis – das Handwerkzeug des Leibmagiers, Sinesigil – warum nicht? (nur gegen hohe Bezahlung in geheimem Zirkel – das Lernen dieses Zaubers sollte ein eigenes Abenteuer darstellen.)

Beziehungen: Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, vor allem aber Schule der variablen Form zu Mirham; in vielen Magierkreisen jedoch argwöhnisch beäugt

Ressourcen: sehr groß (sowohl in Forschung als auch in Lehre; viele Grandenfamilien und reiche Fanas buhlen um die Gunst der Fakultät, zudem Zuwendungen des Patriarchen und der Admiralität – gleichwohl gilt die Fakultät als Besitzstand der Zornbrechts.)

Bedeutendste Errungenschaften: Die in einem Backsteinbau östlich der zentralen Bibliothek untergebrachte Magische Fakultät wurde erst im Jahre 970 BF infolge des Brandes im Schlund gegründet und bildet den jüngsten Teil der Universität. Inzwischen in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen, gehört sie heute zu den Grundpfeilern der Schwarzen Gilde, nicht zuletzt dank der Unterstützung und Förderung durch Spektabilität Salpikon Savartin, der bisweilen in Al'Anfa lebt und lehrt.

Lag der Schwerpunkt der Fakultät ursprünglich noch bei der Ausbildung von Leibmagiern, die nach ihrer Weihe im Dienst der Granden und Boron-Geweihten ihr Auskommen fanden, so bildete sich im Laufe der letzten zehn Jahre als Reaktion auf die aggressive Kolonialpolitik des Horasreiches und die Ereignisse um und nach Borbarads Wiederkehr ein zweiter, neuer Zweig heraus. Dieser 'Seekriegszweig', der es sich zur Aufgabe macht, fähige Schiffsmagier zur Unterstützung der Schwarzen Armada auszubilden, erfährt besondere Förderung durch die enge Zusammenarbeit Antherin Kugres' und der Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht. Über ihren Schwager, den Dekan, nimmt sie mehr Einfluss auf die Ausbildung der Eleven, als es vielen Granden lieb ist.

Seit ihrer Gründung fließt immer wieder viel Geld in die Magische Fakultät, um Forschung und Lehre zu fördern, aber auch, um Koryphäen aus ganz Aventurien für Gastvorträge oder gar für einige Semester abzuwerben. Mit etwas Glück kann man daher nahezu jede Ausrüstung gildenmagischer Zauberkunst antreffen. Lediglich Nekromanten sucht man in der Stadt Borons vergeblich. Nach dem plötzlichen Verschwinden der ehemaligen Lehrstuhlinhaberin für borbaradianische Magie hat man den Mirhamer Experten Karjunon Silberbraue gewinnen können, der nun die bereinigten Borbaradianerformeln lehrt, die heute fest im Curriculum verankert sind. Weitere Professores sind der bereits erwähnte Großexecutor Irschan Perval, der sich ausschließlich seinen wenigen Privatschülern widmet, und der Fasarer Schadensmagier Goryn al'Terk.

Die 500 Dublonen, die man für die Ausbildung gewöhnlich zu bezahlen hat, übersteigen die Möglichkeiten der meisten hoffnungsvollen Eleven. Daher haben es sich etliche Granden und einige reiche Fanas zur Gewohnheit gemacht, dieses Geld vorzustrecken und auch im Verlauf des Studiums die Hand über den Schützling zu halten, bis dieser eines Tages in der Lage ist, seine Schulden zu begleichen, sei es als Leibmagier, auf der familieneigenen Galeere oder dadurch, dass er sich zur Verfügung zu halten hat, wann immer ihn die Depesche seines Patrons mit einem dringenden Auftrag erreicht. Aber auch die Akademie selbst erklärt sich von Zeit zu Zeit bereit, ausstehende Zahlungen zu stunden – was zu ähnlichen Verpflichtungen führt wie bei den Privatleuten. Und auch diese Schuld wird selbstverständlich zu gegebener Zeit eingefordert.

Bisweilen kommt es sogar vor, dass einige Granden ihre magiebegabten Sklaven hier ausbilden lassen. Diese werden zwar offiziell als Freigelassene gehandelt, sind aber nach wie vor durch hohe Schuldscheine an ihre Herren gebunden. Und natürlich kann kein Aufwand, kein Gift und kein Sklavenjäger zu teuer erscheinen, sollten sie tatsächlich versuchen, sich ihren Herren zu entziehen.

Anmerkung: Mehr zur Magischen Fakultät finden Sie in **WdH 172ff**.



RECHT UND ORDNUNG

Es mag überraschend klingen, doch Al'Anfa ist die Stadt mit den meisten Gesetzen Aventuriens. Bei dem hier geltenden 'Ius Imperii Meridiana' (kurz: *Ius Meridiana*) handelt es sich um eine Gesetzesammlung, die zu großen Teilen auf Rohals 'Codex Pax Aventuriana', Kaiser Eslams 'Allgemeynes Hand- und Halsrecht' und einigen uralten tulamidischen Gesetzen basiert (die vor allem Angelegenheiten wie Seidenhandel, Meuchelmord und Gifte regeln). Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Sammlung immer wieder durch unzählige neue Gesetze und Erlasse, Ergänzungen und Ausnahmen erweitert, die die Vizekönige, der Hohe Rat der Zwölf und die Patriarchen erlassen haben.

Insgesamt stellt das *Ius Meridiana*, das in der Bibliothek der Universität mehrere Regalreihen füllt, jede andere Gesetzessammlung in den Schatten. Die meisten Studiosi der hiesigen juristischen Fakultät ergreifen angesichts der sich türmenden Pergamente, Schriftrollen und Folianten bereits nach kurzer Zeit voller Grausen die Flucht – vielleicht auch ein Grund, weshalb die dringend notwendige Überarbeitung des Ius bis heute ausgeblieben ist.

Aufgrund der Tatsache, dass man über Jahrhunderte hinweg Gesetz an Gesetz gereiht hat, ohne sich um Verhältnismäßigkeiten zu scheren, kommt es heute zu einer Reihe kurioser Sonderregelungen. So riskiert etwa ein Hesinde-Geweihter, der versucht, einem begabten Handwerksburschen ohne Entgelt das Lesen beizubringen, schwere Strafen, während sich ein Herumtreiber fast ungeniert als Alrik von Sturmfels ausgeben kann. Ein verheirateter Grande, der sich mit einer Gauklerin einlässt, läuft Gefahr, vor dem Travia-Tempel gesteinigt zu werden, aber kein Gesetz verbietet ihm, derselben Gauklerin einen Mordauftrag an einem Konkurrenten zu erteilen. Eine Grandessa, die bei Vollmond in den Wassergärten spazieren geht, muss 25 Dublonen Strafe bezahlen, ein Sklave nicht – sofern er nicht entlaufen ist, denn dann wird er in der Arena hingerichtet.

Klagen kann jeder Freie der Stadt. Dazu sucht man den zuständigen Beamten auf und trägt ihm seinen Fall vor. Dieser Beamte entscheidet dann, ob es zu einer Verhandlung kommt. Unter Umständen schickt er den Kläger zu einem Richter, der den Fall entscheidet oder die Klage kurzerhand zurückweist.

Interessanterweise ist die Willkür des einzelnen deutlich geringer als im Feudalismus des Mittelreiches oder gar dem Despotismus der Tulamiden. Alle Entscheidungen werden – zumindest scheinbar – von verschiedenen Versammlungen getroffen. Selbst ein Grande, der ein bestimmtes Urteil erlangen will, muss erst andere Granden überzeugen, bestechen oder manipulieren. Wie ernst die Al'Anfaner die Gesetze nehmen, sieht man auch daran, dass Bettler, die einen Granden beklagen, eine seltsam kurze Lebenserwartung haben. Ein Gesetz zu biegen, kostet viel mehr als ein Menschenleben ...

Wie streng Gesetze auch sein mögen, es gibt immer Mittel und Wege, sie zu vermeiden oder zu nutzen. Auch muss man bedenken, dass man, rückt man ein bestimmtes Gesetz in den Mittelpunkt der Aufmerk-

samkeit, sicher damit rechnen muss, bei nächster Gelegenheit selbst damit belangt zu werden. Außerdem gibt es keinen (!) Al'Anfaner, der von sich behaupten kann, alle Gesetze des *Ius Meridiana* zu kennen. Und so tauchen im Zuge einer Intrige immer mal wieder uralte Gesetze auf, von denen man noch nie zuvor gehört hat.

Ausgewählte Gesetze

- Fremde, die ohne Pass der Hafenermeisterei oder der Kommandantur aufgegriffen werden, haben mit Verhör, Auspeitschen und anschließender Prangerstrafe an der Galionsfigur einer Galeere zu rechnen. Thorwalern wird nach dem alten Thorwalergesetz zudem die rechte Hand abgeschlagen.
- Tavernen dürfen von Bewaffneten nicht betreten werden.
- Raub, Fälschung und illegitimer Einsatz von Wappen, Titeln und anderen Hoheitszeichen werden kaum geahndet. Schwer bestraft wird dagegen die Aneignung von Siegel- und Sklavenzeichen, ein Gesetz, über dessen Einhaltung die Granden eifersüchtig wachen.
- Auch das Kaiser-Menzel-Edikt (241 BF) über das Verbot der Wilderei ist nominell noch in Kraft, auch wenn es natürlich niemals dazu gedacht war, die Dschungeljagd auf Paradiesvögel und Tiger zu regeln.
- Ehebruch wird mit Verbannung oder Hinrichtung vor dem Travia-Tempel bestraft – des untreuen Ehegatten, nicht jedoch der Buhlschaft. Man beruft sich hierbei auf ein 1.500 Jahre altes Gesetz Fran-Horas des Blutigen, der den Adel, um die fortwährenden Hinrichtungen auszugleichen, zur Zeugung ehelicher Kinder anregen wollte.

Strafen

Wie in den meisten Ländern Aventuriens sind in Al'Anfa Freiheitsstrafen fast unbekannt, Leib- und Blutstrafen selten. Hinrichtungen werden vor allem an wiederholt entlaufenen oder gewalttätigen Sklaven und an gefangenen Attentätern vollzogen, zuweilen aber auch einmal an einem missliebigen 'Geschäftsfreund' – generell also an Personen, deren Weiterleben in der Sklaverei zu gefährlich wäre.

Jeder Richter hat seine Lieblingsmethoden. Berüchtigt geworden ist die Verwendung von Piranhas, Muränen und Haien. Bei den Waldmenschen besonders gefürchtet ist die Hinrichtung durch Alligatoren, da angeblich Seele oder Tapam mit verschlungen wird – vermutlich ein Aberglaube, vielleicht jedoch auch eine nekromantische Tatsache aus den echsischen Urzeiten. Für besonders bekannte feindliche Piraten hat sich eine Tradition gebildet, die 'Krabbensalat' heißt und bei der ein riesiger Bottich voll lebender Schalentiere und ein Eimer voll Mengbiller Feuer zum Einsatz kommen.

Die klassische Hinrichtung gebührt hingegen überführten Staatsfeinden und anderen Freien. Dabei wird der Delinquent rücklings liegend enthauptet, so dass er das drohende Schwert ständig sehen kann.

Anders als in vielen anderen Städten des Südens wird jedoch äußerst selten eine Strafe mit der Peitsche gesühnt – diese bleibt in Al'Anfa den Sklaven vorbehalten.

RELIGION

BORON

Viele Jahrhunderte sind vergangen, seit die letzten Wudu-Priester ihrem rabengestaltigen Götzen Visar blutige Menschenopfer darbrachten, doch trägt auch die heutige Verehrung Borons Züge rauschhafter Selbstopferung. Es verwundert nicht, dass die Lehren des Propheten Nemekath, die sich vor über 1.000 Jahren über Mengbilla nach Al'Anfa verbreiteten, gerade hier an den geschichtsträchtigen Hängen des Visra-Berges auf Anklang stießen und der im Norden verkerrte Priester dem al'anfanischen Ritus als höchster Heiliger gilt.

Doch erst das Erscheinen Golaris im Jahre 686 brachte eine endgültige Trennung der beiden Kirchen des Boron. Eingedenk der göttlichen Mahnung verkündete Velvenya Karinor das Schisma mit

Punin, "deren schäbige Geweihte dem Herrlichen Raben nicht die notwendige Ehre erweisen". Damit leitete sie den Beginn einer neuen Ära der Teilung ein, die bis heute andauert und lediglich durch den gemeinsamen Kampf gegen Borbarad vorübergehend unterbrochen wurde. Seit jenem Tage gilt nicht der Greif, sondern der Rabe als Fürst der Götter, denn: "Er allein entscheidet über die Seelen, die vor Sein Antlitz und die göttliche Waage Rethon treten." Zum Ausdruck dieser neuen göttergefälligen Ordnung ließ sich die erste Matriarchin des jungen Kultes zur Herrscherin Al'Anfas ausrufen und verschmolz geistliche und weltliche Macht in einem Amt. Pragmatismus bewies die nach Nemekath bedeutendste Heilige des al'anfanischen Ritus, indem sie die ehemalige Wudu-Opferstätte am



Visra dem Göttlichen Raben weihte. Damit schuf sie ihrer Kirche einen Pilgerort direkt vor der Haustüre und schlug gleichzeitig einen Bogen zur altechtischen Verehrung des Seelenrabens V'Sar, von der noch heute Reliefs im Visra künden. Mit dem Schisma brach Al'Anfa endgültig mit den nördlichen Herrschaftsansprüchen des Praios-Kultes. Denn mit der Erhöhung Borons zum Götterfürsten wurde er zum Gott der Mächtigen, ein Dogma, das die Grundlage der heutigen theokratischen Regierung bildet und mit der Darstellung des Gekrönten Raben zum Sinnbild des gesamten Kultes wurde.

Oberste Instanz der alananischen Kirche, deren Einfluss sich südlich der Linie Dröl-Rashdul erstreckt, ist der **Patriarch von Al'Anfa**. Er residiert mit über 800 Geweihten in der **Stadt des Schweigens**, einem gewaltigen Tempelkomplex, der auf jenem Felsen im Osten der Stadt errichtet wurde, auf dem Golgari einst erschien. Im Herzen dieser Weihstätte wird der *Codex Corvinus* aufbewahrt, das heiligste Buch des alananischen Kultes, in dem die Lehren des Heiligen Nemekath niedergeschrieben sind. Hier ruht der **Stab des Vergessens**, der auch von Hochgeweihten des Puniner Ritus gerufen werden kann. Das Schwert *Rabenfeder*, die nachtschwarze Klinge des Patriarchen, ist seit dem Khôm-Feldzug verschollen.

Neben dem Visra und dem Rabenfelsen gilt den Al'Anfanern auch die Ruinenstadt Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos als sakrale Stätte: jener Ort, an dem Nemekath nach seiner Verbannung wirkte und wo im Jahre 479 v.BF sein mumifizierter Leichnam bestattet wurde. Von dort stammt auch die gewaltige Obsidiantafel, die Goldo Paligan nach seiner zyklopäischen Hochzeit dem alananischen Tempel als Geschenk überreichte und die neuerdings das Hauptportal ziert. »*Borons Reich ist die Ewigkeit*«, mahnen kunstvolle goldene Lettern unter der prunkvollen Darstellung des fünfspeichigen Rades mit darauf sitzendem gekrönten Raben.

Die Al'Anfaner Kirche ist reich, ihre weltliche Macht in ganz Südaventurien groß und Boron-Geweihte sind vielfach direkt an Regierungen und Stadträten beteiligt. Der Wohlstand der Kirche ist nicht zuletzt Folge des dekadenten Lebenswandels der Mächtigen. Diese trachten oft danach, sich – kurz bevor sie Golgaris Schwingen rauschen hören – durch gewaltige Spenden von den Freveltaten ihres derischen Daseins loszukaufen – ein Glaube, der von den Oberen der Kirche durchaus mit Wohlwollen betrachtet wird. Neben diesen Schenkungen und dem Eintreiben des Tempelzehnten erheben die Tempel Gebühren für all ihre Dienste, vom Boron-Wein bis zum Segenspruch.

Doch ist das immense Vermögen nicht allein Selbstzweck, sondern dient sowohl religiösen wie auch weltlichen Zielen. Einer gläubigen Al'Anfanerin ist die stille Verehrung Borons, wie sie der Puniner Ritus vorschreibt, ein Gräuelt. Die Bescheidenheit der Boron-Diener erscheint ihr als eine Beleidigung seiner Glorie, die Kargheit seiner Tempel pure Blasphemie. Ebenso wie kein garetischer Bauer auf den Gedanken käme, ein Priester des Praios müsse in schlichtes Leinen gekleidet gehen, so sind die prächtigen Roben der Bewahrer der Nacht und das goldene Dach der aus kostbarem schwarzen Marmor gemauerten Stadt des Schweigens Ausdruck der Verehrung des Götterfürsten und Symbol der göttergefälligen Ordnung. In weltlicher Hinsicht dient das kirchliche Vermögen vor allem dem Ziel, den alananischen Kult in ganz Aventurien zu legalisieren und damit seine Macht zu vergrößern, sowie der missionarischen Verbreitung des 'einzig wahren Glaubens'. Dies geschieht nicht nur friedlich, wie man zuletzt im Khôm-Krieg sah, als Tar Honak einen Vorstoß gegen das vom Rastullah-Glauben beherrschte Kalifat anführte. Dieser begann mit dem Wunder vom Szinto und endete mit der Heiligsprechung des gefallenen Märtyrers St. Tarquinio.

Zur weltlichen Macht des Kultes gehören die beiden Kirchenorden Al'Anfas, der *Orden des Schwarzen Raben* und die gefürchtete *Basaltfaust*. Auch die *Tempelgarde der Stadt des Schweigens* gilt als eigener Orden und dient dem Patriarchen als Leibwache. Der Einfluss der berüchtigten *Hand Borons* reicht sogar bis Punin, wo sie einen ge-

heimen Tempel betreibt. Dem Obersten Glaubenswahrer untersteht die boronkirchliche Inquisition, die neben der Verfolgung boronfrevelerischer Umtriebe, wie Schändung von Tempeln, Störung der Totenruhe und Nekromantie, auch die Verbreitung des Glaubens außerhalb der Kirche fördert. Die Toleranz gegenüber Andersgläubigen ist zwar relativ groß, bei Verdacht auf verschwörerische Gruppierungen oder umstürzlerisches Gedankengut greift man jedoch gnadenlos durch. Der Boron-Tempel kontrolliert auch die einzige Druckerei Al'Anfas im Universitätsviertel, in der die blasiert-frivole Gazette *Der Tempelrufer* herausgegeben wird.

Der Boron-Kult durchdringt in Al'Anfa das tägliche Leben. Anstelle des Praiostages feiert man allwöchentlich den Boronstag, und stündlich zitiert der Boron-Rufer Verse aus dem *Codex Corvinus*. Priester tilgen bei der Geburt eines Kindes durch den *Ritus des Vergessens* sämtliche Erinnerungen an die 'Seelenreise'. Sie zelebrieren Namensgebungen und Eheschließungen, begleiten die Sterbenden und tragen Verantwortung für die anschließende Bestattung. Rauschkräuter (oft verbunden mit seelischer oder körperlicher Abhängigkeit) und Traumdeutung erweitern den Einfluss der Priesterschaft auf alle Schichten der Bevölkerung.

In Al'Anfa kann man der fanatischen Predigerin ebenso begegnen wie dem vergeistigten Studiosus. Letzterer könnte etwa die heutigen Riten und Gebräuche mit denen der V'Sar- und Visar-Anbeter vergleichen und den Tod, das Sterben und die Geisterwelt erforschen. Es gibt weise Traumgelehrte, die Meister in der Kenntnis der Rauschgifte und ihrer Auswirkungen auf Verstand und Träume sind, und schweigsame Ordenskriegerinnen, die ihren Opfern sichere Einkehr in Borons Hallen gewähren. Auch die Brüder und Schwestern vom Orden der heiligen Noiona, die sich um die Pflege der geistig Verwirrten kümmern, sind zahlreich anzutreffen (und sich hier vor allem darauf konzentrieren, Wahn von Vision zu unterscheiden und Suchtkrankheiten durch rigorose körperliche und geistige Disziplin zu bannen).

Eine besondere Stellung nimmt der Kult des V'Sar ein, des unfehlbaren Herrn der Seelen, der sich angeblich nach der Schlacht am Visra im Jahre 660 als Laienorden bildete und von wenigen, dunklen Geweihten geführt wird. Strenge Schweigegelübde binden die Mitglieder des Ordens, und so ist fast nichts über seine Ausrichtung oder politischen Ziele bekannt. Man munkelt, dass die Mystiker dieses Geheimbundes Kenntnisse über altechtische Rituale besäßen und im Labyrinth unter dem Vulkan grausame Menschenopfer abhielten.

Wie in großen Teilen Südaventuriens ist es auch in Al'Anfa Brauch, den Leichnam zu balsamieren und zu mumifizieren, da nach nemekathäischer Lehre die Seelen in den Paradiesen als Abbild ihrer toten Körper erscheinen und diese daher haltbar gemacht werden müssen. Die hierzu üblichen Techniken der Leichenöffnung und Präparierung werden von eigens ausgebildeten Boron-Geweihten durchgeführt. Je nach Schwere ihres Verbrechens wird Missetätern übrigens diese Unversehrtheit des Leibes versagt, so dass – nach teuer erkauftem Dispens, versteht sich – die körperlichen Hüllen der Chamib al Etba zu Studienzwecken zur Verfügung gestellt werden können.

Bestattungen finden je nach gesellschaftlichem Status der Verstorbenen auf dem Boron-Anger vor der Stadt oder in den schwarzen Pyramiden am Fuße des Visra statt. Letzteres können sich üblicherweise nur Angehörige der Grandenhäuser und hoch gestellte kirchliche Würdenträger leisten. Wohlhabendere Fanas werden in den um die Pyramiden gruppierten Grüften bestattet, Arme und Sklaven schlicht im geweihten Boden des Angers verscharrt. Hier liegen sie stumm und ungestört bis zum ersten Tag des Boron-Mondes, dem Totenfest. Zu diesem Anlass wird die Abdeckung eines Basaltbrunnens am Fuße des Visra geöffnet, der nach lokalem Aberglauben als Tor zu Borons Hallen gilt, das den Seelen der Toten an diesem Tage Durchlass in die Welt der Lebenden gewährt. Trauernde Fanas versammeln sich, um ihren dahingeschiedenen Liebsten nahe zu sein, reumütige Granden leisten Abbitte bei rachsüchtigen Opfern, und die Spenden an die allgegenwärtigen Priester fallen an diesem Tag meist besonders großzügig aus.



Höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus' ist der Tag des Großen Schlafes am letzten Tag des Boron-Mondes. Nach einem Boron-Dienst in der Stadt des Schweigens eröffnet der Patriarch die Festlichkeiten durch Gladiatorenkämpfe, bei denen unter anderem auch Bewerber für den Orden der Basaltfaust ihre Waffenkunst unter Beweis stellen. Die gewaltige Galeere *Stolz von Al'Anfa* läuft aus, der Patriarch segnet die Schiffs-Geschütze und weicht die Rabenschnäbel der Ordensleute. Danach pilgert die halbe Stadt in Booten zum Rabenfelsen, um dem Höhepunkt des Tages beizuwohnen, dem *Flug der Zehn*, der seit dem Zornbrecht-Aufstand im Jahre 662 alljährlich begangen wird. Von den Wassergärten, innerhalb derer sich nur Granden und Geweihte aufhalten dürfen, hat man den besten Blick auf den Rabenfelsen, von dessen Spitze die zehn 'Erwählten', in Rabenfederhemden gekleidet und von schwarzem Lotos umnebelt, hinabstürzen und in den brandungsumtosten Felsen unterhalb der Klippe Eingang in des Raben Paradies finden sollen. Die nemekathäische Lehre predigt den Tod als Erlösung und die Selbstopferung als Weg in die ewige Seligkeit. Und so sind, entgegen nordländischer Propaganda, die meisten der Todesspringer tatsächlich Freiwillige, die nicht selten für die Ehre, an jenem heiligen Tage unter den Erwählten zu sein, der Kirche ihr gesamtes Hab und Gut vermachen. Zwar gibt es auch immer wieder Fälle von Todessehnsüchtigen, die sich zu anderen Zeiten die Klippe hinabstürzen, doch nur am Tag des Großen Schlafes ist ihnen die sofortige Einkehr in Borons Paradies zugesichert.

ANDERE KIRCHEN

Zwar gibt es in Al'Anfa für fast jede bekannte aventurische Gottheit sowie für die meisten Halbgötter zumindest einen Schrein, doch steht ihr Einfluss stets im Schatten des übermächtigen Boron-Tempels. Unter den Kulturen der Zwölfgötter hält die *Kirche des Praios* seit der Priesterkaiserzeit eine besondere Vorrangstellung, die neuerdings wie-

der verstärkt wird. Nach alter Tradition verfügt die Gemeinschaft des Lichts über das Vorrecht, Todesurteile zu fällen, sofern die Schwere des Vergehens von der Boron-Kirche bestätigt wurde.

Auch die *Kirche der Rahja* hat zahlreiche Anhänger, vor allem in den höheren Schichten, die sich Müßiggang leisten können und sich auf ausschweifenden Orgien gern extravaganten Frivolitäten hingeben.

Da Al'Anfa eine enorme Menge an Söldlingsvolk unter Waffen hält, ist auch der Einfluss des *Kor-Tempels* nicht zu unterschätzen, zumal ihm außerdem die Ausrichtung der beliebten Gladiatorenkämpfe obliegt. Bemerkenswert ist die Position der *Peraine*. Nördlich der Stadt liegt ein großes Weizenfeld, wo vor rund 1.000 Jahren die Heilige Aussaat stattfand und das der Stadt seither Jahr für Jahr reichhaltige Ernte beschert. Diese landet jedoch zum größten Teil als Delikatesse auf den Tellern der Granden, während sich kaum noch jemand die Mühe macht, der Göttin dafür zu danken.

In jüngster Zeit hat trotz strenger Verfolgung die *Rastullah-Verehrung* stark zugenommen. Mitgebracht durch Kriegsgefangene des Khöm-Feldzuges, verbreitete sich der Glaube rasch auch unter Sklaven anderer Herkunft. Der strenge Kodex der 99 Gesetze ist für viele von ihnen leicht einzuhalten. Zudem verübt die Aussicht auf sicheren Eingang in Rastullahs Paradies und die Vorstellung, zu einem erwählten Volk zu gehören, so manch einem Plantagenklaven sein elendes Los.

SEKTIERER UND HÄRETIKER

Da die einzigen religiösen Dogmen, die von der weltlichen Obrigkeit anerkannt werden, diejenigen der Boron-Kirche sind, hat sich Al'Anfa über die Jahre zu einem regelrechten Tummelplatz sektiererischer Glaubensvorstellungen entwickelt. Besonderes Augenmerk verdient hier der Einfluss der Mythen der Waldmensch, die bisweilen in den Zwölfgötterkult eingegangen sind, teilweise in kruder Vermischung (und das nicht nur unter den Sklaven).

MACHT UND MÄCHTIGE

DIE REGIERUNG

Rein formal ist Al'Anfa eine Monarchie mit Seiner vizeköniglichen Majestät Damian von Shoy'Rina zu Mirham als Oberhaupt. Seine Dynastie bildet bis heute das wichtigste Bindeglied zur alten Provinz Meridiana, deren Grenzen und Besitzungen nach wie vor von der Schwarzen Perle beansprucht werden. Die Herrschaft der (Vize-)Könige ist jedoch seit dem Zornbrecht-Putsch und der Großen Seuche auf eine größtenteils repräsentative Funktion beschränkt. Der Begriff 'Mirhamionette' ist, wie bereits erwähnt, nicht allein polemisch zu verstehen. Zwar konnte sich die nominelle Königsherrschaft über die schrittweise Unabhängigkeit des Südens hinaus halten, doch spätestens seit der Verhängung des Kriegsrechtes durch den Patriarchen Balphemor Honak im Jahre 944 endete jeder reelle Einfluss der Könige zu Mirham.

Heute liegt die Macht fest in den Händen der Rabenpriesterschaft zu Al'Anfa – mit dem Patriarchen als Oberstem Diener des Götterfürsten an ihrer Spitze – und des Hohen Rates der Zwölf, der von den acht dominierenden Grandenfamilien kontrolliert wird. Da sich jedoch Al'Anfa als Rechtsnachfolgerin des Königreichs Meridiana betrachtet, regieren selbst Diktatoren wie die Honaks de jure im Auftrag des Königshauses zu Mirham und lassen auch weiterhin vom Rat der Zwölf erlassene Gesetze formal durch den König gegenzeichnen. Somit ist Al'Anfa zwar auf dem Papier eine Monarchie, in der Praxis aber eine plutokratische Theokratie, denn letztlich wird auch die religiöse Macht unter den Häusern der Granden verteilt. Seit der Ausrufung des Kriegsrechtes durch Balphemor Honak und der Selbsterhöhung Tarquinio Honaks zum 'Imperator des Südens' befindet sich die Stadt im Zustand eines Staatsstreiches – nur ist dieser Zustand schon seit über acht Jahrzehnten stabil.

Mit dem Tode Tar Honaks und der Niederlage Al'Anfas im Südmeerkrieg endete zunächst die Diktatur der Patriarchen-Dynastie. Der Rat der Zwölf übertrug im Boronmond 1010 BF dem *Kleinen Rat der Exekutoren* (einem 'Triumvirat' aus Amir Honak, Oderin du Metuant und Phranya Yalma Zornbrecht) die Herrschaft über das Imperium. Das Ziel war, innere und äußere Unruhen nach dem Zusammenbruch des Feldzuges gegen das Kalifat zu vermeiden und die Macht Al'Anfas zu bewahren. Zunächst auf zwei Götterläufe angelegt, wurde das Mandat dieses militärischen Zweckbündnisses aus Flotte, Heer und Tempelgarde ein ums andere Mal verlängert, bis schließlich im Praiosmond des Jahres 1027 BF das Tauziehen um die Macht zumindest vordergründig zu Gunsten der wieder erstarkten Boron-Kirche beendet schien. Ein nach Aufsehen erregenden Neuwahlen deutlich verjüngter Rat der Zwölf beendete per Gesetz die Herrschaft des Triumvirats und trug Seiner Erhabenheit Amir Honak erneut das Amt des Diktators als Träger der höchsten weltlichen Macht an. Somit verfügt der Patriarch zumindest rein formal über dieselbe Machtfülle, die einst sein Vater und Großvater innehatten.

DER HOHE RAT DER ZWÖLF

Als der Hohe Rat der Zwölf im Jahre 686 BF von den Überlebenden der Großen Seuche gegründet wurde, um forthin die Regierung Al'Anfas zu bilden, geschah dies als Versinnbildlichung der göttergewollten Ordnung. Dieser wollte man sich erneut verschreiben, nachdem Boron seine göttliche Strafe über die sündige Stadt verhängt hatte. Traditionell besteht der Hohe Rat der Zwölf aus sechs Geweihten des Boron und sechs Bürgern und Bürgerinnen der Stadt.

Die Diener des Raben werden vom Patriarchen auf Lebenszeit bestimmt und können ihr Amt nur auf dessen Geheiß oder auf eigenen



Wunsch hin wieder verlieren. Die sechs Bürger hingegen werden alle zwei Jahre neu gewählt, wobei jeder freie Al'Anfaner, der den erforderlichen Wahlpreis von fünf Dublonen pro Stimme aufbringen kann, an der Wahl teilnehmen darf. Es ist gestattet, so viele Stimmen zu kaufen, wie man möchte. Und so ist es auch wenig verwunderlich, dass seit Generationen fast alle Ratsherren und -herrinnen aus den reichen Grandenhäusern stammen. Auch sind im gemeinsamen Bestreben, die jeweiligen Machtinteressen zu verwirklichen, Wahlabsprachen zur Tradition geworden und hier wie allerorten Schiebereien, gegenseitiges Händewaschen und Stimmenkauf an der Tagesordnung. Der danach für jeweils zwei Jahre herrschende Status quo erlaubt aufmerksamen Beobachtern alanfischer Intrigenkunst durchaus tiefe Einblicke in die derzeitigen Kräfteverhältnisse unter den Mächtigen. Im Hohen Rat der Zwölf laufen Legislative und Exekutive der Stadt zusammen. Hier werden Gesetze erlassen, und hier befinden sich die Spitzen der unterschiedlichsten Verwaltungshierarchien, deren Funktionen sich nur zum Teil aus den blumigen Titeln der Ratsmitglieder erraten lassen.

Der Patriarch hat laut *Ius Meridiana* den Vorsitz im Hohen Rat der Zwölf inne. Das bedeutet, dass er die Tagungen leitet und bei Stim-

mengleichheit die Entscheidung fällt. Er verfügt über das Vetorecht und die Möglichkeit, kurzfristig und ohne Zustimmung des Rates Erlasse herauszugeben, die jedoch langfristig durch dessen gesetzgebende Kraft legitimiert werden müssen. Zwar gestattet das Kriegrecht dem Patriarchen formal, ohne die Zustimmung des Rates zu regieren, doch wagte nicht einmal ein Despot wie Tar Honak, diese absolute Macht zur Gänze auszukosten. Da der Einfluss der Granden sowohl die weltlichen als auch die geistlichen Institutionen durchzieht und sich diese Waagschale der Macht seit Jahrhunderten unerschütterlich im Gleichgewicht hält, wäre ein derartig plumper Versuch, die Alleinherrschaft an sich zu reißen, mit Sicherheit zum Scheitern verurteilt.

Derzeit sitzen im Hohen Rat lediglich fünf Angehörige der Priesterschaft und sieben Abgesandte der Stadt, während in den vergangenen sechzehn Jahren das Übergewicht auf Seiten der Boron-Geweihten lag. Selbstverständlich war auch für diese Abweichung flugs die passende Gesetzesklausel zur Hand. Der wahre Grund jedoch scheint in der Auflösung des *Kleinen Rates der Executores* und dem dadurch entstandenen erheblichen Machtzugewinn auf Seiten der Boron-Kirche zu liegen.

DIE AKTUELLE (1027 BF) ZUSAMMENSETZUNG DES HOHEN RATES DER ZWÖLF UND EINE KURZE SKIZZIERUNG DER ZIELE SEINER MITGLIEDER

Amira Honak, Kommandantin der Rabengarde und Praefecta Urbana (Stadtpräfektin: zuständig für die inneren Angelegenheiten der Stadt, offizielle Vorsteherin der Hand Borons und der Stadtgarde)

Die halbelfische Tochter und designierte Nachfolgerin des Patriarchen 'erbte' den Ratssitz ihres Vaters nach dessen Aufstieg zum Diktator und gilt als seine loyalste Vertraute. Ebenso wie er verfolgt sie das Ziel, die Herrschaft der Rabenkirche zu vergrößern und die Macht der Granden zu beschneiden. Sie versteht es jedoch, zu warten und zu lernen. Der Ratssitz soll ihre politischen Fähigkeiten schärfen und sie auf das eigentliche Ziel vorbereiten, dereinst den Rabenthron zu besteigen. Bis dahin verhält sie sich unauffällig und nutzt ihre Ernennung vor allem dazu, Bündnisse auszuloten und Schwachstellen ihrer Gegner zu ergründen. Hierbei ist der ungewundene Charme ihres elfischen Erbes durchaus von Vorteil.

Brotos Paligan, Liturgienmeister und Praefectus Externi (Bewahrer der Äußerer Interessen: zuständig für Diplomatie und die Vertretung alanfischer Interessen nach außen; faktisch auf repräsentative Aufgaben beschränkt)

Der frühere Vertraute Tar Honaks ist ein von Neid und Ehrgeiz zerfressener Mann. In typisch paliganscher Selbstüberschätzung davon überzeugt, dass nur ihm allein die Nachfolge auf dem Rabenthron zugestanden hätte, unternimmt er beinahe alles, um die Autorität des derzeitigen Patriarchen zu untergraben. Gleichzeitig ist er bemüht, die Vormachtstellung seines verhassten Bruders Goldo zu beschneiden. Dies macht ihn zu einem erklärten Gegner seines neu in den Rat berufenen Verwandten Amato Ugolinez-Paligan. Um diesen Zweifrontenkampf erfolgreicher zu bestehen, erwarb er sich die Gunst der jungen Dienerin des Raben Sannah Wilmaan und machte seinen Einfluss für ihre Ernennung geltend.

Dolgur Kugres, Servator Pietatis (Oberster Glaubenswahrer: boronkirchlicher Großinquisitor, dessen Amt automatisch mit einem Ratssitz verbunden ist)

Der Großinquisitor der Boron-Kirche ist für seine höchst eigenwillige Auslegung der Heiligen Worte berüchtigt. Er hat im Rat schon des Öfteren Entscheidungen vom Tisch gewischt, wenn



Amir und Amira Honak

sie ihm 'wenig borongefällig' erschienen. Sein langjähriges Amt hat ihm nicht unerheblichen Einfluss innerhalb der Kirche eingebracht, und selbst der Patriarch hütet sich, allzu offen seinen Urteilen zu widersprechen. Dolgur Kugres versteht es virtuos, eine abweichende Meinung zu einer höchst delikaten Angelegenheit zu stilisieren und Zweifel zu säen, ob denn die Worte eines Ratsmitgliedes mit der Lehre des Raben konform gingen oder möglicherweise einer kurzzeitigen Irrung im Glauben entsprängen.

Immuel Florios, Ordinarius und Aquacurator (Hüter des Wassers: zuständig für Wasser- und Nahrungsversorgung, Bauwesen und Gesundheit)

Nach außen hin barsch und scheinbar unbeirrbar, sitzt der stattliche Mittfünfziger in Wahrheit zwischen allen Stühlen. Gefangen zwischen Patriarchentreue und Amtsverpflichtung, getrieben von Familienloyalität und dem verzweifelten Wunsch, endlich aus dem Schatten seines Vaters Oboto herauszutreten, ist er der klassische Wackelkandidat bei Abstimmungen des Rates. Es gibt kaum ein Mitglied, dem er nicht auf die ein oder andere Weise verpflichtet ist. Selbst der ansonsten wenig intrigante Nareb Zornbrecht versichert sich hin und wieder durch Bestechung seiner Treue. So ist es nicht erstaunlich, dass sich Immuel mithilfe der unglaublichsten Ausreden vor den regelmäßigen Ratszusammenkünften zu drücken pflegt und stattdessen seine Unzufriedenheit an den bedauernswerten Novizen auslässt, deren Ausbildung ihm untersteht.



Sannah Wilmaan, Magistra Kryptographicae (Meisterin der verborgenen Schriften: verantwortlich für Lehre, Wissen, Stadtgeschichte und Zeugnisse der Offenbarung des Raben; zuständig für 'kirchliche Aufklärung', sprich Öffentlichkeitsarbeit)

Ihr Noviziat begann die junge Boroni mit dem festen Willen, ihre Seele vor der unheilvollen Entwicklung ihrer Familie zu erretten. Allerdings wurde ihre Weihe von ihrer Urgroßtante Mata Al'Sulem durchaus begrüßt, die in ihr eine mögliche Nachfolgerin sah. Früh suchte sie sich daher anderweitige Unterstützung und war somit ein willkommenes 'Opfer' für den Ränke schmiedenden Brotos Paligan. Als sie die verbotenen Texte fand, die Aufschluss über den Familienfluch (siehe S. 179) gaben, wandte sie sich an ihren Mentor. Dieser eröffnete ihr die Möglichkeit der endgültigen Befreiung von dem düsteren Erbe ihrer Familie im Gegenzug für einen Ratssitz, den sie in seinem Sinne ausfüllen muss.

Amato Ugolinez-Paligan, Praefectus Ludi (Vorsteher der Spiele: zuständig für Kultur und öffentliche Ruhe; verantwortlich für 'weltliche Aufklärung')

Offiziell gilt der Verwandte Goldo Paligans als Vertrauter des Patriarchen und wird von jenen mit Misstrauen beäugt, die dessen Machtfülle ohnehin bedenklich finden. Inoffiziell jedoch wurde der junge Grande aufgrund einer kurzfristigen Allianz seines Mentors Goldo und des Großexecutors in den Rat befördert. Goldo sieht in ihm ein willkommenes Spielzeug, um seine eigenen Interessen zu vertreten. Irschan Perval (siehe unten) hingegen kann es nur recht sein, dass sich der Unwillen in erster Linie gegen den Patriarchen und nicht gegen den gleichzeitigen Machtzuwachs seiner eigenen Person richtet. Ob sich der politisch noch unerfahrene Amato letztlich aus diesen Fäden befreien und seine eigenen spinnen kann, bleibt abzuwarten.

Amosh Tiljak, Iudex Maximus (Oberster Richter: zuständig für Rechtsprechung und Gesetz)

Seit dem Hochgeweihten der südlichen Praios-Kirche in einer Vision der Hl. Gurvan erschien und ihm prophezeite, er sei der Erwählte, der in naher Zukunft den Kult des Greifen zu alter Glorie führen werde, hat sich die Arroganz des herrschsüchtigen Mannes in pure Blasphemie gewandelt. Zwar hat er es noch nicht gewagt, das Primat der Boron-Kirche offen anzuzweifeln, aber insgeheim sinnt er darauf, dereinst selbst als 'Bote des Goldenen Greifen' die Herrschaft über die Stadt anzutreten. Mag diese Spinnerei für die Priesterschaft des Raben noch harmlos sein, so bedeutet sie für seinen Vetter Nareb Zornbrecht, dass er mit einem Mal einen unberechenbaren Verbündeten an seiner Seite hat. War der Oberste Richter früher stets geneigt, den Machenschaften seiner Familie zuliebe das ein oder andere Auge zuzudrücken, so ist er nunmehr davon überzeugt, dass all seine Urteile auch wahrhaft durch Praios' Willen gelenkt werden müssen.

Irschan Perval, Executor Maximus (Großexecutor: Kanzler des Imperiums und weltlicher Stellvertreter des Patriarchen)

Intrigen spinnen, Zwietracht säen und sich selbst im rechten Augenblick als Vermittler anzubieten, diese Kunst hat der ehrgeizige Magier zu wahrer Meisterschaft gebracht. Einst wurde er als Kompromisskandidat zum Großexecutor ernannt, da sich die Granden nicht auf einen der ihren einigen konnten. Zunächst als politischer Aufsteiger verspottet, hat sich der mittlerweile zweitmächtigste Mann der Stadt durch geschicktes Ausspielen von Informationen und dem Abschluss wechselnder Bündnisse längst ein sicheres Standbein unter den Alteingesessenen verschafft. Verwendete er zunächst seine Kraft darauf, die nach dem Krieg ungesicherte Position des Patriarchen (und damit seine eigene)

zu stützen, so achtet er nun darauf, die Waagschale nicht in die Gegenrichtung ausschlagen zu lassen und – natürlich höchst diskret – stets einen gehörigen Nachschub an Neid auf die gestärkte Stellung Amir Honaks zu erzeugen.

Nareb Emano Zornbrecht, Custos Coloniae (Hüter der Kolonien: verantwortlich für die offizielle Kolonialpolitik und für das Kaperwesen; zuständig für die Flotte)

Subtilität war niemals eine der Stärken der Zornbrechts. Und so handelt auch der derzeitige Familienpatriarch im Rat eher nach der Art eines hungrigen Löwen und mit dem Feingefühl einer durchgehenden Elefantenherde. Seine eigenen Interessen gehen ihm über alles. Das Schicksal der Stadt und des Imperiums betreffen ihn nur insoweit, wie die Macht seiner eigenen Sippe davon berührt wird. Die jüngste gurvanische Erleuchtung seines ihm bislang treu ergebenen Veters Amosh betrachtet er mit Misstrauen, und der gleichfalls zunehmende Einfluss seines Erzfeindes Goldo Paligan ist ihm ein tiefer Dorn im Auge. Bestärkt durch das sichere Wissen, nach wie vor der bedeutendste Faktor alanfanischer Machtpolitik zu sein, kann er es sich jedoch leisten, abzuwarten, um im richtigen Augenblick effektiv zuzuschlagen.

Rahjadan Bonareth, Praefectus Militaris (Heerführer: zuständig für die Truppen zu Lande; aufgrund des herrschenden Kriegsrechtes ist das Amt faktisch bedeutungslos, oberster Heerführer ist der Patriarch)

Trotz – oder manche sagen wegen – der ervierenden Interessenlosigkeit des ewig jugendlichen Rahjadan am politischen Geschehen wurde er ein weiteres Mal in seinem Amt bestätigt. Nun kann er auch weiterhin auf den sich anschließenden Festen verbreiten, wie ungeheuer kurzweilig es doch sei, an den Sitzungen des Rates teilzunehmen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass dem Patriarchen die Wahl seines Verwandten Aurelian weitaus lieber gewesen wäre. Doch waren sich in diesem Falle die übrigen Granden einig, dass eine Ernennung Rahjadans die gefahrlosere Variante sei. Dabei lässt er sich keineswegs so leicht manipulieren, wie man dies meinen könnte – sein Desinteresse ist schier universell.

Shantalla Karinor, Observatora Mercaturae (Wahrerin des Handels: Aufsicht über Handel, Zölle, Marktvorschriften)

Nach dem Rücktritt ihrer Base Malane bringt die Ernennung der rahjagefälligen Shantalla frischen Wind in die Ratsgeschäfte. Mit Übermut und Leidenschaft widmet sie sich dem politischen Intrigenspiel und ist dabei eine nicht zu unterschätzende Gegnerin. Unzählige Liebschaften verschaffen ihr Einfluss in den unterschiedlichsten Lagern der Stadt, und ihre Großzügigkeit wird weithin gerühmt. Offiziell gilt sie zwar, ebenso wie ihre Vorgängerin, als Verbündete ihres Veters Amir Honak, jedoch erstreckt sich diese Familienloyalität nicht automatisch auch auf seine Ziele zur Stärkung der Boron-Kirche.

Tsaiane Ulfhart, Praefecta Thesauri (Schatzmeisterin: zuständig für das Finanzwesen und die Eintreibung von Steuern)

Gemäß dem Wesen ihrer Gottheit gehört die heimliche Phex-Hochgeweihte zu den eher stillen Stimmen im Rat. Beobachtend, abwägend und nur scheinbar von argloser Natur, liegt ihr Hauptaugenmerk darauf, die übrigen Ratsmitglieder in Sicherheit zu wiegen und Informationen zu sammeln, deren Existenz sie vor entscheidenden Abstimmungen dem jeweiligen Gegner anzudeuten pflegt. So manche Entscheidung wäre ohne diese diskreten Absprachen vollkommen anders ausgefallen. Und so kann sich Tsaiane Ulfhart rühmen, das wohl meistunterschätzte Ratsmitglied von allen zu sein.



DIE REBELLEN VOM VISARBERG

Bereits seit einem halben Jahrhundert besteht eine Bruderschaft, die sich selbst die 'Märtyrer vom Heiligen Berge Visar' nennt. Ursprünglich ist sie aus einer Gruppe enttäuschter und tatkräftiger Fanas hervorgegangen, mit dem Ziel, die verhassten Granden und den Rat zu stürzen. Heute ist sie Sammelstelle allerlei idealistischer Freiheitskämpfer, die über ihre langwierigen Planungen hinaus bislang noch nichts Großes geleistet haben. So finden sie auch bei der Stadtwache und den Granden wenig Beachtung. Vielfach weiß man gar nicht, dass diese Gruppe, die noch vor knapp vierzig Jahren eine Reihe spektakulärer Attentate verübte, bis ihr Rädelsführer der Hand Borons zum Opfer fiel, überhaupt noch existiert.

Als *Lucio ter Ubrecht* vor wenigen Jahren die Führung der Gruppe übernahm, hoffte er noch, innerhalb eines Jahres den Umsturz herbeiführen zu können. Nach etlichen Fehlschlägen und innerlichen Auseinandersetzungen sieht er heute vieles nüchterner, hält aber an seinem Traum, die Granden aus Al'Anfa zu vertreiben und selbst die Herrschaft zu übernehmen, eisern fest. So steht zu befürchten, dass die Zukunft noch die eine oder andere böse Überraschung für die Mächtigen Al'Anfas bereithält.

Zur Verständigung untereinander haben die Rebellen ein kompliziertes Zeichen- und Nachrichtensystem entwickelt, das dem der Phex-Geweihtenschaft kaum nachsteht. An jedem Boronstag trifft man sich nach Sonnenuntergang an einem vorher vereinbarten Ort, um die Planungen voranzutreiben, zu verwerfen oder neue zu entwickeln. Inzwischen hat die Gruppe knapp zwei Dutzend gescheiterte Existenzen aufgenommen, die gemeinsam dem großen Tag entgegenfiebern.

DER SKORPION

In den Abendstunden, wenn sich die Stadtwache in ihre Garnisonen zurückgezogen hat und anderen das Feld überlässt, sticht der *Skorpion* zu. Allerlei Gelichter hat sich unter diesem Decknamen gesammelt. Dritte Söhne reicher Händler, erfolglose Gelehrte, die sich im Untergrund den Ruhm versprechen, der ihnen an der Universität versagt blieb, sowie ehemalige Gladiatoren und ihre Lanistas, die man einst auf die Straße gesetzt hat, finden sich hier. Man munkelt gar, dass der gleichnamige Kopf dieses Verbrechersyndikats eine ehemalige Agentin der Hand Borons sei, die sich in den Gassen der Stadt vor ihren einstigen Kameraden erfolgreich zu verstecken weiß.



Der Skorpion – das ist eine Gruppe skrupelloser Gauner und Halsabschneider, die ihre Geschäfte (Schutzgelderpressungen, Hehlerei, Schmuggel, Diebstahl und Zuhälterei) im Schutz der Nacht und verborgen vor den Augen der Granden erledigen. Unterstützt wird sie durch eine kleine, aber gefährliche Schlägertruppe, die gelegentlich ausgeschickt wird, um den Forderungen ein wenig Nachdruck zu verleihen.

Während die Stadtwache dem Skorpion lieber heute als morgen den Stachel ziehen würde – wildert dieser doch in einem der ureigensten Hoheitsgebiete der Stadtgarden, den Schutzgeldforderungen –, beobachten die meisten Granden das Treiben eher gelangweilt und desinteressiert, solange ihre eigenen Interessen nicht in Mitleidenschaft gezogen werden.

FLOTTE UND HEER

Militärisch ist Al'Anfa unbestreitbar eine Großmacht. Insgesamt verfügt es über die Entsprechung von vier Regimentern (2.000 Personen) Ordensritter, Gardisten und Söldner, allesamt also Elitetruppen, weitere 8.000 Matrosen und Geschützbedienungen eher durchschnittlicher Qualität für die etwa 120 Schiffe der Schwarzen Armada, und schließlich 1.000 Sklavenjäger und 4.000 bewaffnete Aufseher. Die Beschützer und freien Gladiatoren, die kaum für die Interessen Al'Anfas eingesetzt werden können, sind nicht eingerechnet.

Insgesamt führt dies dazu, dass von 6 bis 8 Erwachsenen einer als Bewaffneter sein Brot verdient – dieses Verhältnis ist auch für andere südaventurische Städte typisch. Die Stadt Al'Anfa verfügt über insgesamt acht Festungen und Garnisonsgebäude, die Befestigungen auf den Festunginseln und der Sklaveninsel nicht eingerechnet.

Seit einem Dreivierteljahrhundert steht die Stadt unter Kriegsrecht, und der Einfluss militärischer Gruppierungen und Belange ist entsprechend groß, obwohl er durch die Auflösung des Triumvirats gelitten hat.

Nach altem Brauch werden die echten Kriegskontingente in drei 'Schwarze Legionen' sowie die Schwarze Armada eingeteilt (nicht zu verwechseln mit den Schwarzen Kohorten Mengbillas und der Schwarzen Armee Kemis oder den Heerhaufen der Schwarzen Lande ...). Was jedoch die Bezeichnung Legionen angeht: Al'Anfa war außerstande, in den Kriegen gegen Brabak und das Kalifat die nötigen 15.000 Mann (Legion = 5000 Mann) zu rekrutieren, um diesem Anspruch zu genügen.

Alanfanische Offiziere tragen, wie im Süden üblich, außergewöhnlich exotische und pompöse Titel, teils mittelreichische, die Kaiser Reto 980 BF abgeschafft hat, wie Admiralissimus und Rittmeister, teils tulamidische, teils völlig eigenständige wie Gubernator und Regulator – ganz zu schweigen von der Oberst-Geweihten des Kor.

SÖLDNER

Al'Anfa ist zu solchem Reichtum gelangt, dass es seine Truppen fast nur aus Söldnern rekrutieren kann. Der Sold beträgt mindestens 3 Oreal pro Tag (etwa doppelt so hoch wie der eines mittelländischen Soldaten oder Söldners). Zusätzliche Beuteanteile und Prämien erhöhen noch die Motivation der gut ausgebildeten Berufskämpfer. Mit Ausnahme der Freibeuter sind alle Söldner durch Verträge nach dem Khunchomer Kodex gebunden und versorgt.

DIE DUKATENGARDE

Die bekannteste Einheit, deren Ruf Rekruten aus ganz Aventurien anlockt, ist die Garde vom Berg, die heutzutage jeder *Dukatengarde* nennt. Der Name rührt daher, dass der Sold dieser Eliteeinheit lange Zeit täglich einen Dukaten betrug (üblicherweise der Mindestlohn für einen *Söldnerhauptmann*!). Außerdem wurden die Söldner auch nach der Unabhängigkeit noch lange Zeit mit Dukaten bezahlt, da sie der neuen Dublonenwährung misstrauisch gegenüberstanden. Ein weiteres Privileg ist die lebenslange Anwerbung und nach 25 Jahren das Recht auf ein Stück Land und Wohnrecht in Va'Ahak. Die traditionelle Bewaffnung ist der (Große) Sklaventod. Aber die Wünsche der verschiedenen Granden, die einzelne Gruppen manchmal jahrelang im Dienst haben, führen zu Abweichungen, so etwa dem Khunchomer, Entermesser, aber auch Hellebarden und Piken. Die Dukatengarde (5 Kompanien stark) rekrutiert nur Söldner, die bei anderen Kontingenten ihre Loyalität bewiesen haben, namentlich dem Schwarzen Bund des Kor oder als unabhängige Beschützer. Zumindest theoretisch ist die Generalin Zephirina Vaskez auch Kommandantin der anderen Söldnerkontingente.



DIE ALANFANISCHE FREMDENLEGION

Dieses älteste Kontingent ist eine reine Kriegseinheit: Von Fremdenlegionären erwartet man keine Loyalität für Al'Anfa, sondern nur eiserne Disziplin. Die Truppe umfasste zeitweise bis zu 10 Banner, war aber selbst unter Walkir Zornbrecht niemals eine volle Legion (5.000 Mann). Heute gehören ihr nur noch zwei Schwadronen (100 Bewaffnete) mittelschwere Kavallerie an, die vor allem für Verfolgungen, schnelle Überfälle und Strafexpeditionen eingesetzt werden. Ihr Oberst Xebbert Karjensen ist dem General der Dukatengarde unterstellt.

Gerüstet ist die Truppe mit langem Kettenhemd, Lederhelm und Lederschild, bewaffnet mit Lanze und Reitersäbel. Eine Schwadron ist im Arsenal stationiert, die andere in Port Corrad. Die Truppe gilt durchgehend als erfahren; ihre Erkennungszeichen sind schwarze Wimpel und der schwarze Helmbusch aus Roßschweif.

DER SCHWARZE BUND DES KOR

Der Schwarze Bund des Kor wurde kurz vor dem Überfall auf Kemi als Regiment mit 10 Kompanien ausgehoben. Er gilt als besonders blutrünstige Truppe, was von der Obrigkeit durchaus gefördert wird. In Wirklichkeit sind diese Kämpfer im Ernstfall die 'Entbehrlichen', die man bei der Erstürmung gegnerischer Schiffe und Festungen opfert, damit die Gardetruppen den geschwächten Feind anschließend niederringen können. Ihre Hauptaufgabe im Frieden ist die Besatzung der Schwarzen Galeeren, die die Zölle eintreiben und die Konvois eskortieren. Die Bewaffnung ist innerhalb einer Kompanie einheitlich, umfasst aber das ganze Spektrum südaventurischer Waffen, Armbrüste eingeschlossen; gerüstet sind sie meist mit Lederrüstungen oder kurzen Kettenhemden.

5 Kompanien sind in der Garnison im Kriegshafen stationiert, je eine halbe Kompanie in den Festungen Pinnacht und Imrah, eine Kompanie in Port Corrad, eine weitere in Port Honak auf Aeltikan und zwei Kompanien in Safirna auf Sukkuvelani. Die meisten Kämpferinnen und Kämpfer müssen wegen der hohen Fluktuation innerhalb der Einheit als wenig erfahren gelten.

Ihr Feldzeichen ist der Schwarze Panther, ansonsten sind bei ihnen bunte Farben anzutreffen; ihr Kommandant ist Oberst Nostromo Fontanoya.

DIE FREIBEUTER

Die Freibeuter sind Piraten, deren Kapitäne mit einem alanfanischen Kaperbrief oder unter dem Kommando eines Granden feindliche Schiffe aufbringen. Hauptsächlich dienen sie als Seesöldner, auf Dromonen und Biremen bedienen sie auch die Geschütze. Die wichtigste Garnison außerhalb Al'Anfas ist Port Visar. In Charypso liegen acht alanfanische Dromonen mit Freibeutern, weitere in Port Corrad und Port Zornbrecht (Selem). Padrigo Bonareth, der Hafenkommendant von Port Visar, dem die etwa 20 Kapitäne unterstellt sind, versucht noch etwas unbeholfen durchzusetzen, dass die Kaperungen nicht zur reinen Seeräuberei ausarten und dass Al'Anfa die verbrieften Beuteanteile erhält.

GARDEN

Die Garden, die in erster Linie der Sicherheit und Repräsentation von Tempel, Stadt und König dienen, sind alte und traditionsbewusste Einheiten, deren Mitgliedschaft über Generationen vererbt wird. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich zahlreiche Privilegien, Machtansprüche und Beziehungsgeflechte gebildet. Militärisch sind die Garden hoch motiviert, aber nicht besonders effektiv.

DIE TEMPELGARDE

Ehemals die persönliche Leibwache des Patriarchen, bewachen die zwei erfahrenen Banner der Tempelgarden heute vor allem die Stadt des Schweigens (sie sind auch im Neuen Tempel stationiert). Der Patriarch, nominell Kommandeur der Einheit, verlässt den Tempel offiziell nur in Begleitung eines Banners der Tempelgarde, während der Rabenorden Seine Hochwürdigste Erhabenheit persönlich deckt. Repräsentationswaffe ist der Schnitter, eine senkrecht angebrachte Sensenklinge an einem langen Ebenholzstiel, der luxuriös mit elfenbeinernen Totenschädeln verziert ist. Dazu kommt ein großer Lederschild in Form des aufrecht sitzenden Boronsrabens. Die schwarze Tuchrüstung und der rabenschnäblige Lederhelm sind mit goldenen Rabenstickereien verziert. Die Gemeinen stammen von Tempelgardisten und Geweihten ab, die darauf hoffen, hier Karriere zu machen oder später bei den Boronsrabens aufgenommen zu werden. Außerdem werden in der Garde Granden aus Nebenlinien versorgt, die in wenigen Jahren Wachmeister oder Gardehauptmann werden.

DIE STADTGARDE

Die Stadtgarde wahrt die polizeilichen Funktionen der Stadt, und dabei haben Stadtmarschall Oboto Florios und seine 300 meist wenig erfahrenen Gardisten, die über drei Festungen verteilt sind (dazu 100 in Mirham), alle Hände voll zu tun. Zwölf Stunden Dienst sind nicht ungewöhnlich. Die Iryanrüstungen sind für die Hitze geeignet, aber die Lederhelme baumeln oft vorschriftswidrig am Gürtel. Überdies sind die Stadtgardisten reichlich unbeliebt – fast jeder Gardist hat einige Läden und Tavernen, wo er wöchentlich Handgeld sammelt, um sich nicht an eine der zahllosen Vorschriften des Hohen Rates zu erinnern.

Bewaffnet sind die Gardisten mit Kurzsword und Geißel, bei Zeichen von Renitenz und Aufruhr auch mit Armbrüsten und Hellebarden.

Sie führen das Schwarze Banner der Stadt und tragen die goldene Krone auf schwarzem Grund auch auf ihren Rüstungen.

KIRCHENORDEN

Das Herz der alanfanischen Legionen bilden die beiden Kirchenorden. Die Weihe ist Karrieretraum vieler Söldner. Privilegien wie lebenslange Mitgliedschaft, Fleischrationen, freier Tempelbesuch und Messen durch den Patriarchen sowie Bestattungsrecht in der Stadt des Schweigens sind ebenso verführerisch wie die Aussicht, vom Fana bis in die oberen Ränge oder sogar zum Ordens-Großmeister aufsteigen zu können.

DER ORDEN DES SCHWARZEN RABEN

Die zwei Banner Ordenskrieger der Boronsrabens (auch Rabengarde genannt) sind hoch qualifizierte Krieger, deren Loyalität über jeden Zweifel erhaben ist. Die Rabengarde, die bereits kurz nach der Spaltung der beiden Boron-Kulte gegründet wurde, pflegt eine alte Rivalität zur Basaltfaust, die rondrianischer, aber weniger religiös motiviert ist. Für die Sklavenfänger vom Schwarzen Löwen haben beide Orden nur Verachtung übrig.

Die Ordensritter tragen eine schwarze Kutte über der schweren Plattenrüstung und Vollvisierhelme in Form eines Rabenkopfes. Ein besonderes Privileg ist die jährliche Weihe der Waffe durch den Patriarchen, die sie mit übernatürlicher Wirkung gegen Untote und Dämonen ausstattet. Daneben werden eine Profanwaffe und ein Schild mit dem Wappen, einem schwarzen Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz, getragen.



Rabengardistin



Die Boronsrabben sind echte Ritter, wenn auch nur ein Banner als Reitereschwadron im Einsatz ist. Der Orden wird häufig auf den Galeeren der *Golgari*-Klasse stationiert, dient aber in erster Linie als Leibgarde des Patriarchen.

Ordens-Großmeisterin ist offiziell Amira Honak, faktisch wird das Amt von Sub-Commandanta Phylinna Sphareios ausgeübt.

DIE BASALTFAUST

Als Bal Honak den Orden gründete, wählte er die hundert besten Veteranen der anderen Kontingente aus und ließ sie am Tag des Schweigens in der Arena paarweise gegeneinander antreten. Unterlegene wurden begnadigt, die fünfzig Besten bildeten das Banner der Basaltfaust und wurden zu Ordensrittern geweiht. Seither fungiert der Orden als Garde der Unbesiegbaren, die letzte Reserve, die man nur einsetzt, wenn eine Schlacht ins Wanken gerät. Auch heute kann man sich bei der Basaltfaust nur bewerben, wenn man nachweislich fünf Gegner im Zweikampf getötet hat. Die meisten Veteranen ziehen die Weihe und Mitgliedschaft hier jeder Beförderung zum Offizier in anderen Einheiten vor. Ihre Ausrüstung besteht aus Boronssichel, schwarzem Plattenpanzer und knielangem Wappenhemd mit der schwarzen Faust in silbernem Kreis. Die Basaltfaust ist dem Patriarchen (weniger der Person als der Position) bis aufs Blut verschworen. Das Banner ist im Ordenshaus in der Stadt des Schweigens stationiert, gelegentlich finden sich 10 Gardisten auf der Festungsinsel. Ihre Bewaffnung variiert je nach Einsatz, ihre Rüstung ist meist so schwer, wie es die Umstände erlauben. Ordens-Großmeister ist Rondrigo Delazar.

DER ORDEN DES SCHWARZEN LÖWEN

Bal Honak regte den Oberst-Geweihten des damals jungen Tempel des Kor zur Gründung eines Kirchenordens an, und Tar Honak übergab ihnen die Verwaltung der 'heiligen' Spiele.

Die zwei Banner erfahrener Söldner sind im Ordenshaus am Sklavenmarkt stationiert; Rüstung und Waffen sind individuell verschieden. Als Erkennungszeichen dienen das Mantikorbanner und Wappenröcke mit dem silbernen Löwe auf Schwarz. Kommandantin der Einheit ist Oberst-Geweihte Korisande von Pailos.

DIE SCHWARZE ARMADA

Die Schwarze Armada unter Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht ist die Basis der Thalassokratie, der unumschränkten Seehoheit des Imperiums. Die Armada umfasst etwa 120 Schiffe mit etwa 8.000 Mann Besatzung. Hauptstreitmacht sind die 14 Galeeren der *Golgari*-Klasse des Boron-Tempels (2 davon in Charypso), die nur auf der eigenen Werft Al'Anfas gebaut werden.

Das Flaggschiff *Golgari* hat dem ganzen Typ den Namen gegeben. Die 14 Triremen, mit Rammbock bewehrt, gelten noch immer als königliche Flottille und liegen im Kriegshafen. Die so genannten Schwarzen Galeeren, Privatbesitz der Granden, sind insgesamt 20 kleine Dromonen sowie 18 dazu gekaufte Chorhoper Biremen der *Pfeil*-Klasse, von denen die *Schwarze Orchidee* und die *Borons Schweinge* besonders berüchtigt sind. Acht der Dromonen liegen in Charypso, einige weitere in Port Visar.

Die übrigen Flottillen werden von tulamidischen und modernen Schiffen gebildet, die die konservativen Al'Anfaner eigentlich als Fremdkörper empfinden: 2 Schivonen, 2 Karracken, 4 4-Mast-Zedrakken, 6 3-Mast-Zedrakken, 18 Thalukken, 3 Karavellen und etliche überschwere Potten und Barken. Die meisten Kriegsschiffe sind mit Mengbiller Feuer ausgerüstet; außerdem werden heutzutage Netze gegen Entersuche gespannt.

Die Schwarze Armada zeigt sonst wenig Neuerungen. Die Umrüstung auf moderne Schiffstypen erfolgt allenfalls zögernd. Während in Horasreich und Bornland bereits die äußerst seetüchtigen Karavellen und Karracken als veraltet gelten und die Schivone als Höhepunkt, sind die Galeeren noch immer Stolz und Rückgrat der Armada. Mit

der Einführung der 40er-Dromone hat Al'Anfa sogar gezielt einen Rückschritt gemacht.

Zum Konzept der Thalassokratie gehört, dass man deutlich zwischen Piraten (feindliche oder unabhängige Seeräuber) und Korsaren (alanfanische Freibeuter) unterscheidet. Wenn die Schiffe auslaufen, sind sie bis Port Zornbrecht (bei Selem) und Altoum unterwegs, um von allen durchfahrenden Schiffen Zoll einzutreiben oder Schmuggler zu jagen. Um die großen Konvois anzugreifen, braucht es schon eine Piratenflotte wie die alanfanische.

ПАХВУЧС

Im Frühjahr grasen Untergebene des offiziellen Oberst-Werbers Egot Quietan und zahlreiche unabhängige Unternehmer Al'Anfa ebenso wie andere Städte nach geeignetem Nachwuchs ab. Für jeden Rekruten bekommen sie (je nach Kontingent, für das er geeignet ist) 1 bis 5 Dublonen. Nachwuchs für Freibeuter und Sklavenjäger wird rücksichtslos rekrutiert: Rollkommandos von je zwei Söldnern sind ständig unterwegs. Wer ihnen geeignet erscheint – jung, ohne Arbeit oder Verwandtschaft – wird angehalten und in die Garnisonen gebracht. Um den dortigen Überredungsversuchen zu widerstehen, bedarf es mehr Abgebrühtheit und Glück, als die meisten haben.

Fast schon Tradition ist es, den Rekruten anlässlich des Anwerbungsbesäufnisses fünf glänzende Dublonen – einen Monatssold – im Voraus zu zahlen. Wenn sie dann am Morgen verkatert erwachen, können sie vor sich den Ausbilder mit den Münzen spielen sehen: "Eure beiden ersten Erfahrungen: Haltet euch weg von Wein und Rum – und behaltet euren Sold im Auge."

РУHEСТАП

Söldner, Sklaventreiber und Questadores verdrängen den Gedanken, dass sie jeden Augenblick von einem Geschütz oder Säbel in Borons Hallen gebracht werden könnten. Mit dem Schlimmsten aber, was einen Kämpfer erwartet, rechnet keiner: dem Alter. Am übelsten sind die Invaliden dran, die verunstaltet und an Leib und Seele vernarbt in der Gosse landen. Und wenn es ihnen nicht gelingt, einem Büttel des Bettlerkönigs Respekt einzuprügeln, dürfen sie nicht einmal betteln. Aber auch die, die nur alt geworden sind, müssen bald ihre Waffen versetzen. Der eine oder andere verdingt sich noch für eine Reisschale am Tag als Beschützer eines Krämers, den er gestern noch angespuckt hätte. Oder man sucht sich ein, zwei junge Strichknaben und arbeitet als Zuhälterin. Aber eines Tages sind sie auch dafür zu alt und vegetieren dann, von Brabaker Schweiß und dem Jahresfieber der Schlachtfeldgilbe gequält, in den Gossen dahin. Traumkräuter sind ihr einziger Trost, bis Boron Erbarmen mit ihnen zeigt.

Viel glücklicher sind da die Veteranen der Kirchenorden, Stadt- und Tempelgarde und der Dukatengarde, die auf Lebenszeit angeworben werden und mit ausreichender Altersversorgung sowie mit beträchtlichen Karriereöglichkeiten rechnen können. Dort können sie noch als Ausbilder, Quartier- oder Zeugmeister arbeiten.

ДИЕ ХАНД БОРОПС

Neben dem maraskanischen 'Zweiten Finger Tsas' zählt die Hand Borons zu den berüchtigtsten Meuchlergruppierungen Aventuriens. Seit Jahrhunderten bringt man jedes ungeklärte Attentat mit diesen legendären Boron-Dienern in Verbindung. Herrscher wie König Mizirion, Kalif Malkillah und Fürst Ras Kasan leben oder lebten in ständiger Angst vor ihnen. In der Schwarzen Perle selbst herrschen diffuse Vorstellungen von der Allgegenwart der alanfanischen Meuchelmörder. Kein Mond vergeht, in dem nicht jemand, der gegen den Patriarchen oder die Granden gesprochen hat, tot aufgefunden wird. Und noch ehe der Körper erkaltet ist, haben sich schon die Gerüchte in Häusern und Gassen verbreitet – die Hand Borons hat wieder zugeschlagen. Tatsächlich kümmern sich die Meuchler kaum um sol-



che unbedeutenden Nebensächlichkeiten – ihre Aufgaben führen sie zumeist weit über die Stadtgrenzen hinaus. Dass man mit der Aura ihres Namens für furchtsame Ordnung sorgt, ist ihnen daher weitestgehend egal.

ORGANISATION

Die organisierten Meuchler Al'Anfas bezeichnen sich selbst als die Hand Borons. Sie wurden inspiriert von den *Schwarzen Klingen von Al'Bor*, die sich schon zur Zeit der Priesterkaiser formierten. Bis heute sind ihre religiösen Motive entscheidend – vergleichbar mit den *Schatenkriegern von Fasar* oder der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* auf Maraskan.

Über die Organisation ist nichts bekannt. Die Hand Borons besitzt sicher nicht mehr als zwei Dutzend aktive Attentäter und umfasst, mit Schülern, Ausbildern und Anführern, nicht viel mehr als fünfzig Personen. Über die Person oder auch nur Existenz eines Oberhauptes ist nichts bekannt. Die seit 500 Jahren in Gerüchten erwähnte 'Schwarze Witwe' ist vermutlich nur die Beste unter den Meuchlern.

Ihre Macht beruht darauf, dass die Hand Borons die Infrastruktur und Ressourcen der gesamten Stadt des Schweigens nutzen kann – ob mit Unterstützung, Billigung oder auch nur Wissen des Patriarchen und der Granden kann niemand sagen. Jedenfalls sind sie die hauptsächlichen Nutzer des Labyrinthes, und wenn man bedenkt, was es erfordert, heimlich zwei Dutzend Elitekrieger auszubilden, auszurüsten, zu ernähren, zu versorgen und mit Informationen auszustatten, kann man ermesen, dass das Kontaktnetz der Hand Borons sich über die halbe Stadt und eine beträchtliche Anzahl Komplizen erstrecken muss.

КОНТАКТЪВ ПАНМЕ

Während man in jeder größeren Stadt Aventuriens einen Halsabschneider für wenige Dukaten anheuern kann, steht es in der Stadt des Totengottes jedem frei, um ein Eingreifen der Hand Borons zu bitten. Das ist in informierten Kreisen ein offenes Geheimnis. Angeblich muss man Zugang zur Stadt des Schweigens finden, wo in einem der Säulengänge ein unauffälliger Schrein mit einer Hand aus rotem Blutachat steht. Hier muss man Boron ein Opfer bringen – mindestens 20 Dublonen – und halbblau, aber deutlich seinen Wunsch formulieren. Sollte der Gott den Bittsteller erhören, gibt es kurz darauf einen Toten zu beklagen. Sollte der Opfernde jedoch binnen eines Tages eine schwarze Orchideenblüte in Bett oder Sänfte finden, hat er mit seinem Wunsch das Missfallen Borons erregt.

Was das zur Folge hat, bleibt diversen Gerüchten überlassen. Unausgesprochen ist es den Granden auch klar, dass man besser keine Mordwünsche an Familienoberhäuptern äußert. Wenn 'Boron' einmal damit begänne, wieso sollte er dann in einigen Jahren beim heutigen Auftraggeber Halt machen ...

АУГАБЕН УПД ВЕРБІПДУПГЕН

Die Existenz als halb-käufliche Meuchlergilde ist nur eine Nebenaufgabe der Hand Borons. Vor allem ist sie der strafende Arm der Boronskrone, und ihre Ritualmorde dienen vor allem dem Erhalt des gottgewollten Status quo. An den Machtstreitigkeiten der Granden untereinander scheint sie sich nicht zu beteiligen.

Die Hand Borons verfolgt die Interessen der Stadt Al'Anfa und arbeitet eng mit den Agenten des Boron-Tempels, dem Hohen Rat der Zwölf, den Granden und den Söldnerkontingenten zusammen. Dabei agiert ein Angehöriger der Hand Borons nicht nur als Meuchelmörder, sondern ebenso als Agent, Dieb oder Diplomat. Ein solcher Geheimdiplomate tut alles, um das Bild Al'Anfas in Aventurien zu beeinflussen. Er besticht Würdenträger in ganz Aventurien, damit sie zugunsten der Stadt sprechen, bezahlt Gerüchteschmiede, Volksredner und Barden für Lobhudeleien und Heldenlieder und verschickt exquisite Geschenke an Herrscher Aventuriens, wie etwa den Elefanten im Tierpark von Festum.

Seidendiebe und Adamantenräuber

Die Hand Borons ist auch die letzte und wichtigste Instanz, um Al'Anfas Monopole zu bewahren. Das beginnt mit gezielter Desinformation. Die Agenten säen etwa falsche Gerüchte über Ursprung und Transport von Seide und Diamanten. In den wenigen Fällen, in denen Räuber mit diesen Produkten oder auch nur Informationen darüber entkommen und wo auch die Schwarze Armada sie nicht stellen konnte, ist es die Hand Borons, die sich auf die Spur der Delinquenten setzt – und eher alle Beute zerstört, als sie in fremde Hände fallen lassen.

Maraskan

Die Hand Borons pflegt intensiven Kontakt mit den Exilmaraskanern, denen die Schwarze Perle Hoffnungen bei der Befreiung Maraskans vom Joch der Heptarchen macht. Langfristiges Ziel ist die Befreiung der Insel und die Installation eines Marionettenkönigs – um die Annektion Maraskans vorzubereiten, damit Al'Anfa zur unumstrittenen Herrscherin des Perlenmeers und des Südmeers wird.

Eigene Machtausbreitung

Die Hand dehnt sich aus, indem sie Zellen gründet: 'Nester' der Hand Borons werden von erfahrenen Mitgliedern eröffnet. Einheimische werden rekrutiert, teils vor Ort, teils – wenn über jeden Zweifel erhaben – in Al'Anfa ausgebildet, und dann der traditionellen Mythos verbreitet. Derartige Tochtergruppen existieren in Mengbilla, Thalus, Vinsalt und Elburum.

МЕТОДЕП

Ist die Hand Borons schon in Friedenszeiten gnadenlos, so schlägt sie im Krieg stets an den empfindlichsten Punkten des Gegners zu. Im Krieg gegen Brabak (944–947 BF) fielen ihr König Peleistons Gattin und sein ältester Sohn sowie drei Mitglieder der Audienza zum Opfer, während die Harani von Sylla ein Attentat nur knapp überlebte. Im Krieg gegen die Kemi gelang es, die beiden Töchter Königin Peris III. zu entführen und sie damit zur Kapitulation zu zwingen. Auch das Manöver, mit dem Chanya Al'Mout'pekeret, die kemsche Oberbefehlshaberin, in alananische Dienste gepresst wurde, trug die Handschrift der Organisation – ebenso die Eliminierung Pydilyons, des erstgeborenen Sohnes des Herzogs von Pailos, was seiner Schwester und ihrem Gemahl Goldo Paligan den Weg auf den Herzogenthron frei machte.

ТЕХНІКЕН

Die Hand Borons lebt vor allem von ihrem Informationsnetz, das sich weit über Südaventurien hinaus erstreckt. In jedem Boron-Tempel des Al'Anfaner Ritus' gibt es Geweihte, die über Mittelsmänner regelmäßige Berichte in die Hauptstadt abschicken, und häufig einen weiteren, der vor seiner Weihe Söldner oder Gladiator in Al'Anfa war und jederzeit einen Mord begehen würde.

Fürstprotektor Refardeon II. plaudert bei seiner Mätresse regelmäßig seine (wenig bedeutenden) Geheimnisse aus, die sich für die Zeit danach schon jetzt einen Vorrat an Dublonen anlegt. Ebenso halten es Offiziere der Kemi-Armee. In Chorhop gelang es dem regierenden Phex-Hochgeweihten Adlan Zeforika bislang, drei alananische Agenten zu entlarven – weswegen er auch noch nichts vom Nebenerwerb seines Schreibers ahnt. Bei der Brabaker Expedition der *Korisande* wurden gleich zwei Agenten eingeschleust. Und wer ahnt schon, dass König Mizirions Barbier – bis zu seiner Enttarnung – ein Al'Anfaner war, der zwar im Labyrinth die entscheidende Prüfung nicht bestand, aber dennoch gut mit seinem Rasiermesser umgehen konnte?

Schriftliche Berichte wie auch Anweisungen werden durch Boten, Händler, leitende Agenten, häufig aber durch Kapitäne der Schwarzen Galeeren transportiert.

Was die Techniken angeht, Opfer zu beseitigen, können die Meuchler auf ein enormes Repertoire zurückgreifen. Erklärtes Ziel der Ausbildung ist, dass, so die Verantwortlichen, "in der Hand eines Dieners



Borons jedes Mittel zum Schlüssel zu Borons Reichs" wird. Ein ausgebildeter Kämpfer der Hand Borons kann mit einer Armbrust ebenso töten wie mit einer Feile, mit Hruruzat ebenso wie mit Kukris, mit einer Liane ebenso wie mit einer Schlange. (Weitere Meuchlerwaffen werden übrigens im **Aventurischen Arsenal** beschrieben.)

Sollten Personen gefesselt werden, wird der Mengbiller Würgeknoten verwendet, der jeden Befreiungsversuch verbietet, da er sich bei der kleinsten Bewegung spürbar zusammenzieht – um den Hals.

Falls es im Interesse der Hand Borons ist, dass man eine rituelle Tötung auf sie zurückführen kann, wird eine fingergliedgroße Hand aus Obsidian zurückgelassen oder das Opfer mit einem handförmigen Brandeisen markiert. Bei besonders prominenten Opfern kommt es vor, dass der Kopf des Gegners – unmissverständlich in Seide und Edelholz, den Schätzen Al'Anfas, verpackt – an den politischen Gegner geschickt wird.

AUS DER MEUCHLERWERKSTATT

Der Drehtisch

Viele Tische am Silberberg sind beweglich gelagert und rund. Es ist viel einfacher, das eigene Getränk zu vergiften, das Gegenüber abzulenken und den Tisch zu drehen. Und sollte der Verdacht aufkommen, dass der Gast etwas in das Getränk geschüttet hat ...

Das alanfatische Messer

Da die Al'Anfaner, was Vergiftungen angeht, schon ungemeine Vorsicht walten lassen, muss man zu immer neuen Tricks greifen. Vertrauen erweckend ist es dann, wenn Gast und Gastgeber vom gleichen Apfel speisen, den der Gastgeber vor den Augen des

Gastes mit dem Messer geteilt hat. Auf diesem Gedanken beruht das Attentat mit dem alanfatischen Messer, dessen eine Seite mit Mengbiller Kukris (siehe **GA 212**) präpariert wird.

Die Liane des Todes

Der Attentäter lässt nachts über dem Bett des Opfers eine abgeschälte, speziell präparierte und eingeritzte Mirhamer Seidenliane herabhängen – aus einer Dachluke, einem früher gebohrten Loch, oder – mittels einer Angel – seitlich von einem Fenster. Das Kukris, das aus dem feinen Faden hervortritt, rinnt daran herab und tropft in Mund, Nase oder Ohr des Opfers. Kukris wirkt erst, wenn es in den Körperkreislauf eindringt. Da das Opfer keine Verwundung spürt, schläft es meist trotz der ersten Juckanfalle weiter und erwacht erst, wenn die tödlichen Gliederkrämpfe einsetzen.

DAS ALANFATISCHE IMPERIUM

Als 'Erbe' des alten Vizekönigreichs Meridiana beansprucht der Stadtstaat auch dessen Grenzen – zu Lande wie zur See. Da diese lediglich durch die so genannte Kaiser-Debrek-Linie festgelegt waren, die etwa dem Lauf des Chabab und des Arrati folgt, würde das bedeuten, dass alle Gebiete und Gewässer südlich dieser Linie dem alanfatischen Imperium unterstehen – ein Anspruch, den die übrigen Mächte des Südens kaum akzeptieren können. Dennoch sieht man konsequenterweise alle Handelsfahrten in diesem Gebiet als illegale Schmuggelunternehmungen an. Diese werden aufgebracht, sofern der Kapitän nicht bereit ist, den geforderten Zoll zu bezahlen, der natürlich an Ort und Stelle eingefordert wird. Dass der Seehandel in der Charyptik dennoch floriert, hängt vor allem damit zusammen, dass einige Unternehmen den Zoll verschmerzen können, andere wiederum wissen, wie sie die alanfatischen Galeeren umgehen können (auch die Al'Anfaner sehen nicht alles). Wieder andere, wie etwa das Bornland, sind so wehrhaft oder fahren gar in großen Konvois, dass auch Al'Anfa es sich nicht (zumindest nicht immer) leisten kann, den Zoll einzufordern.

Die gleiche Logik verbietet es Al'Anfa auch, die Existenz unabhängiger Städte oder nordländischer Kolonien zu akzeptieren oder gar offiziell gutzuheißen. Mögen die Herren der Stadt auch als Pragmatiker die Gegebenheiten hinnehmen, wirklich anerkennen werden sie wohl niemals.

Seit der Horasproklamation zu Vinsalt, der Expansion horasischer Interessen nach Süden und nicht zuletzt der Ausrufung Amenes zur Königin des Südmeers geriet Al'Anfa zunehmend in Konflikt mit dem Horasreich. Dieser Auseinandersetzung ist inzwischen eine offizielle Kriegserklärung gefolgt. Bislang beschränken sich die Kampfhandlungen noch auf einige Scharmützel am Loch Harodrol und Seegefechte in der Charyptik. Aber es ist abzusehen, dass sich beide Seiten nicht auf Dauer damit zufrieden geben werden – zumal mit der Goldenen Allianz, dem erst kürzlich verwirklichten Bund zwischen Brabak, dem Horasreich und dem Kemireich, die Vorherrschaft der Schwarzen Allianz Al'Anfas nachdrücklicher in Frage gestellt wird.

BESITZUNGEN

Zur Zeit umfasst das tatsächliche alanfatische Hoheitsgebiet neben der Stadt selbst einen Küstenstreifen, der sich von den Ufern des Jalob bis nach Selem zieht, sowie Stützpunkte auf verschiedenen Waldinseln. Die einzigen nennenswerten Ortschaften sind Mirham und Port Corrad, während man auf den Waldinseln vor allem befestigte Handelsposten angelegt hat, die jeweils einem Präfekten unterstehen. Letztendlich dienen alle überseeischen Besitzungen der Mehrung des Reichtums Al'Anfas – und der Sicherung desselben. Port Corrad ist aufgrund seiner strategisch wichtigen Lage von großer Bedeutung und schützt zugleich die Handelswege als auch die südlicher gelegenen Gebiete des Imperiums gegen Einfälle der Beni Arrat. Auch Selem gilt nominell als alanfatisches Besitztum, allerdings beschränkt man sich auf die Unterstützung des Großkönigs von Selem gegen den novadischen Sultan der Beni Szelemjati, der sich ebenfalls als Herr von Selem bezeichnen lässt. Zu diesem Zweck wurde schon vor Jahrzehnten Port Zornbrecht auf der äußersten Landzunge 30 Meilen südlich von Selem gegründet.

MIRHAM

Die alte vizekönigliche Residenzstadt Mirham ist in Bedeutungslosigkeit versunken. Während es dem König nach wie vor obliegt, Gesetze des Hohen Rates im Namen des Königreiches Meridiana abzusegeln und zu repräsentieren, wird seine Unterschrift und offizielle Billigung bei dringenden außenpolitischen Fragen längst nicht mehr eingeholt. So kommt es, dass in manchen Städten sowohl dauerhafte Vertreter des Königs von Meridiana als auch zwischenzeitlich Botschafter des alanfatischen Imperiums auftreten, die direkt vom Rat der Zwölf oder gar vom Patriarchen entsandt worden sind. Im Horas- und Mittelreich findet man sogar ausschließlich Gesandte Al'Anfas, wobei Mirham kurzerhand ignoriert wird. Staatstheoretisch wirft daher das alte Konstrukt des Königreiches Meridiana in Verbindung mit dem Anspruch des alanfatischen Imperiums einige Probleme auf, die jedoch in typisch alanfatischer Manier gelöst werden.



‘Selbstverständlich’ sei der König von Mirham Herr über Meridiana, aber es gibt Dinge, bei denen der Umweg über Mirham einfach zu lästig und langwierig erscheint. Inzwischen ist diese Vorgehensweise längst zur Gewohnheit geworden, auch wenn es immer wieder einzelne Stimmen gibt, die eine Anpassung der alten Gesetze an die bestehenden Verhältnisse und eine endgültige Abschaffung des Mirhamer Königums zugunsten eines starken Imperiums fordern. Dieser Forderung wollten die traditionsverbundenen Granden bislang nicht nachkommen, fühlt man sich durch die Verbindung zu dem alten Vizekönigreich doch selbst geadet.

DIE KOLONIEN AUF DEN WALDINSELN

Die Handelsposten auf den Waldinseln unterstehen abgeschobenen Granden oder reichen Fanas, die man für einige Zeit aus der Stadt entfernt sehen will und kurzerhand zu Präfekten ernannt hat. Sie sitzen in ihren Villen oder Befestigungen, sinnen auf Rache und bemühen sich unterdessen, ein wenig alananische Lebensart in die entlegensten Winkel der bekannten Meere zu holen. Für den Fall einer militärischen Auseinandersetzung – sei es, dass es Ärger mit dem horasischen Befehlshaber der benachbarten Insel gibt, seien es Überfälle feindlicher Piraten oder aufgebrachter Einheimischer – steht nicht selten ein ausgedienter Offizier der Dukatengarde als Berater zur Verfügung, dem man hier einen angemessenen Altersruhesitz versprochen hat. Zu Al’Anfa selbst besteht dank der häufig verkehrenden Handelsschiffe regelmäßiger Kontakt, so dass ein Präfekt in aller Regel rechtzeitig unterrichtet ist, sollte sich das Blatt (außen- wie auch innenpolitisch) wenden.

AUßENPOLITIK

Die meisten Aventurier behaupten, die Außenpolitik Al’Anfas bestehe ausschließlich aus Piratenüberfällen auf hoher See und der Versklavung wehrloser Küstendörfer. Der Ruf, den die Schwarze Perle gemeinhin genießt, ist nicht der beste. Dennoch (oder gerade deswegen) engagiert sich das alananische Imperium auf dem Feld der Diplomatie, um seine Interessen zu wahren.

Bedeutendster Verbündeter ist **Mengbilla**, vor allem durch den Handel mit Seide und Sklaven, erst in zweiter Linie durch den Boron-Kult, aber auch durch die verwandten plutokratischen Machtstrukturen. Es gibt jedoch Reibungspunkte: So fühlen sich die Mengbillaner gerade angesichts ihrer eigenen schweren Verluste im Khôm-Feldzug immer noch durch die anschließende Beuteteilung übervorteilt, die mit der Übernahme Port Corrads durch alananische Truppen endete. Auf der anderen Seite werden die mehrfach laut gewordenen Distanzierungen der Mengbiller Boron-Geweihtenschaft vom alananer Muttertempel in der Stadt des gekrönten Raben misstrauisch beäugt. Dabei hat sich die Rolle Mengbillas seit der horasischen Besetzung Dröls erheblich verkompliziert. Das Großemirat verlor dadurch einen kleineren, gut zu dominierenden Nachbarn und grenzt nun an ein aufstrebendes Kaiserreich. Nach Meinung einiger Mengbillaner benötigt ihre Stadt als Zwischenhändler alananischer Waren ins Horasreich (und umgekehrt) mittlerweile mehr Freiraum, als die Schwarze Allianz zu geben bereit ist. Ob sich diese Meinung durchsetzt oder ob der ‘kleine Bruder Al’Anfas’ im Konflikt der großen Mächte unter die Räder gerät, wird sich – wie in Mengbilla üblich – wohl in den Schatten der Stadt entscheiden.

Al’Anfa verbindet eine lange gemeinsame Geschichte und kommerzielle Rivalität mit dem **Horasreich**, die erst unter Kaiserin Amene-Horas in eine zunächst verdeckte, mittlerweile aber offene Feindschaft umgeschlagen ist. Als Begründung wird in der Stadt des Schweigens gerne angeführt, dass der Heilige Nemekeath einst aus dem Alten Reich vertrieben wurde, der wahre Boron-Glaube also nun – durch die Hand Al’Anfas – in seine Heimat zurückkehren müsse. Den Granden genügt das horasische Machtstreben, um sich in ihren Interessen bedroht zu sehen. Trotz aller Schwierigkeiten ist das Horasreich dennoch der vermutlich wichtigste (da kaufkräftigste) Handelspartner der Schwarzen Allianz. Daher sind die diplomatischen

Beziehungen zwischen den beiden Staaten auch mitnichten erstarbt oder eingeschlafen, sondern höchst rege. Dies bildet gewissermaßen ein Schlachtfeld für sich, auf dem Protestnoten, höfliche Drohungen oder gelegentliche Waffenstillstandsangebote ausgetauscht werden. Dabei gestaltet sich die Unterredung mit den Botschaftern vor versammeltem Gefolge oft ganz anders als hinter verschlossenen Türen. Gerade Al’Anfa bedient sich gerne zusätzlich der Geheimdiplomatie, um seine Politik über Mittelsmänner, Schmuggler und gekaufte Würdenträger voranzutreiben. Auch wenn die Ausgangslage nach dem Ableben der Kusliker Fürstin und des Markgrafen von Neetha (die beide großzügig aus Meridiana unterstützt wurden) nicht mehr so günstig wie zuvor erscheint, planen gewisse Kreise immer noch einen Umsturz im Horasreich, um eine Al’Anfa freundlicher gesonnene Politik einzuleiten. Gemeinhin wird die Hochzeit Goldo Paligans mit Iocanda, der Tochter des zyklöpischen Herzogs von Pailos, darum als geschickter Spielzug bewundert, zeigt man sich doch in Teremon der Haltung von Sklaven nicht abgeneigt ...

Mit dem **Mittelreich** bestehen erst seit der Heirat Alara Paligans mit dem späteren Kaiser Hal engere Bande. Obwohl seitdem mit der sich abzeichnenden Krönung Prinzessin Rohajas bald der zweite Generationenwechsel stattgefunden haben wird, ist die ‘alananische Kabale’ am Gareth Hof immer noch einflussreich. Das Ansehen Al’Anfas in einigen Provinzen ist dabei nicht sonderlich hoch. Hervorzuheben ist hier **Albernia**, dessen Königshof seit langen Jahren einen Kampf gegen die Sklaverei führt – worauf das Imperium während des Thronraubs Isoras von Elenvina nicht zögerte, repräsentativ Galeeren zu der Usurpatoren zu schicken. Auch das Kopfgeld von 50 Dublonen auf den im Khôm-Krieg erfolgreichen Leomar vom Berg – heute Reichsmarschall – wurde keineswegs aufgehoben, sondern kann nach wie vor in Mengbilla oder im Hause Karinor eingestrichen werden.

Das **Kalifat**, das 1009 BF für kurze Zeit fast vollständig in der Hand der Al’Anfaner war, ist seit dem Khôm-Krieg wieder erstarkt. Da man jedoch kaum eine gemeinsame Grenze hat und sich das Augenmerk der Wüstenkrieger dieser Tage offenbar auf die Echsen Sümpfe und den Norden richtet, wird die wechselseitige Abneigung eher in blumigen Verwünschungen und Drohungen gepflegt. Mit den meisten **tulamidischen Stadtstaaten** und **Aranien** bestehen dagegen fruchtbare Handelsbeziehungen.

Aus derselben Zeit rühren auch die kühlen Beziehungen zum **Bornland**, das seine kolonialen Besitzungen damals wie heute erbittert verteidigt. So beschränkt man sich auf einen hemmungslosen, aber am Gewinn orientierten und nicht mit tieferer Leidenschaft geführten Kaperkrieg, der von beiden Seiten nur in der Blutigen See ausgesetzt wird.

Die **Heptarchien** gelten ganz generell als rotes Tuch – kein politischer Gegner, sondern ein Feind, der mit allen Mitteln bekämpft werden muss. Und in der Wahl seiner Mittel war Al’Anfa noch nie wählerisch. Dass einzelne Granden dies durchaus anders sehen, ist in Al’Anfa eher eine Randnotiz.

Im Süden selbst haben sich die Piraten der *Schwarzen Schlange von Charypso* als leicht beeinflussbare und wertvolle Verbündete erwiesen. Dabei werden die obskuren Götzendienste in der Piratenstadt einstweilen gerne übersehen. Sollten sich die Korsaren jedoch an alananischem Hab und Gut zu schaffen machen, ist der Moment für eine Strafexpedition ‘im Namen Borons’ gekommen – oder für eine Androhung einerseits und eine großzügige Ablasszahlung andererseits.

Die so genannte ‘**Goldene Allianz**’ zwischen diversen ‘abtrünnigen Siedlungen’ Meridianas und alle diesbezüglichen Bemühungen werden in Al’Anfa dagegen eher müde belächelt. Ihr wird eine noch geringere Lebensdauer als der ‘Liga Freier Reiche’ im Jahr 947 BF zugestanden. Über kurz oder lang, so die alananer Meinung, werden sich “diese kleinen gierigen Räuber untereinander in die Haare kriegen”.

Auch die Einstellung zu den **Thorwalern** – ob Königreich oder Hetmannschaft, darum schert man sich hier wenig – ist unverändert und lässt sich mit einem Wort umschreiben: Piraten. Und für diese ist in der Schwarzen Perle stets der Strick oder ein Sklavenhalsband reserviert.



FÜR DEN EILIGEN LESER: BÜNDNISSE IM TIEFEN SÜDEN

DIE SCHWARZE ALLIANZ (UNTER VERBÜNDETEN 'RABENPAKT' ГЕПАПТ)

Bereits viele Jahre vor der Unabhängigkeit Mengbillas gelangte das aufstrebende Al'Anfa dort zu gehörigem Einfluss. Dies führte schließlich 955 BF zur Gründung des 'Rabenpaktes' – der für Mengbilla zunächst den Schutz vor den wiederholt einfallenden Thorwalern, für Al'Anfa die Erlangung eines Außenpostens im Norden zum Ziel hatte. Durch den Beistandspakt verpflichtet, zog Mengbilla 1008 BF an der Seite Al'Anfas in den Khôm-Krieg. Nach dem Ende des Feldzugs wurde 1012 BF das eroberte Port Corrad der Allianz einverleibt. Das unter alananischem Einfluss stehende Großsultanat Selem und der Sultan von Thalusa assoziierten sich dem Bündnis in den Jahren 1013 BF und 1018 BF.

Innerhalb der Schwarzen Allianz ist Al'Anfa die dominierende Macht. Eine gewisse Eigenständigkeit ist im Gegensatz zu den Vasallenstädten Selem, Mirham und Port Corrad nur dem 'kleinen Bruder' Mengbilla und den notorisch unzuverlässigen Piratenbanden aus Charypso zuzuschreiben.

Die Schwarze Allianz strebt neben der Vereinnahmung der alananischen Anspruchsgebiete nach der Sicherung ihrer Handelsinteressen und der Ausweitung ihrer nördlichen Grenzen gegen die – sich im Kampf gegen die Heptarchien erschöpfenden – Nordreiche an. Dabei hat sie aber mit inneren Problemen zu kämpfen. Seit der in den Augen Mengbillas ungerechten Beuteverteilung im Khôm-Krieg ist das Verhältnis der beiden stärksten Verbündeten abgekühlt. Auf die assoziierten Verbündeten, insbesondere Charypso und Thalusa, ist vermutlich wenig Verlass, sollte sich die politische Großwetterlage oder die Beuteaussicht ändern.

DIE GOLDENE ALLIANZ

Im Zuge des zunehmenden Interesses des Horasreiches an der Kolonialisierung der Waldinseln strebte Kaiserin Amene im Jahre 1019 BF die Bildung einer 'Goldenen Allianz' mit dem Königreich Brabak an, um so die neu gewonnenen Kolonien vor dem Zugriff des alananischen Imperiums und dessen 'Schwarzer Allianz' besser schützen zu können. Doch die Audienza von Brabak verweigerte dem Vertragswerk die Zustimmung – aus Furcht vor einer Vereinnahmung durch das Alte Reich, wohl aber auch aufgrund nicht zu spärlich geflossener Dublonen aus dem Norden –, woraufhin Vinsalt seine Präsenz im Kemireich massiv ausbaute. Im Jahre 1027 BF kam es durch die Vermittlung der sowohl mit Brabak und Sylla (seit 1010 BF) als auch mit dem Horasreich (seit 1012 BF) verbündeten Kemi zu erneuten Verhandlungen über eine gemeinsame Allianz. Diese wurde schließlich zum 80. Jahrestag der Alten Goldenen Allianz geschlossen und umfasst neben dem Alten Reich, Brabak, Kemi und Sylla auch das Inselreich Ghurenia.

Ziel der Goldenen Allianz ist für die Bündnispartner die gegenseitige Absicherung ihrer Territorien. Das Horasreich hingegen weiß den verstärkten Druck auf die Südgrenze des alananischen Imperiums ebenso zu schätzen wie die Festigung seiner gefährdeten Position auf den Waldinseln. Vor allem aber streben die Alliierten die Etablierung von regen Handelsbeziehungen mit profitablen und begehrten Südmeerprodukten an.

Auch die Goldene Allianz hat mit erheblichen inneren Schwierigkeiten zu kämpfen. Während in Brabak Teile der einflussreichen Audienza weiterhin gegen das Bündnis agieren, erstarken in Kemi mehr und mehr die allen fremden Einfluss ablehnenden traditionalistischen Kräfte. Die Lage von Ghurenia fernab der gebräuchlichen Schifffahrtsrouten kann zudem nicht nur Segen, sondern Fluch sein. Die Inseln liegen zu weit abgelegen, um im Falle einer Auseinandersetzung schnell Unterstützung entsenden zu können.

WIE SIEHT DER AL'ANFANER...

... das Horasreich

"Die haben sich ganz schön gemauert in den letzten Jahren. Trotzdem sollten sie erkennen, wo ihre Grenzen sind – und dort sollten sie auch bleiben, bevor wir sie mit Schimpf und Schande aus unseren Gewässern vertreiben."

Mit dem Horasreich verbindet Al'Anfa in den letzten zehn Jahren eine unliebsame Konkurrenz um die Schätze der südlichen Waldinseln, aber auch um Dröl und die Interessensgebiete ihres Verbündeten Mengbilla. Dennoch kommen die Al'Anfener nicht umhin, dem Reich Anerkennung (aber eben nicht mehr) zu zollen – schließlich fühlt man sich hier wie da als Erbe und Repräsentant einer alten Hochkultur.

... das Mittelreich

"Verwandte. Der verstorbene Prinz war ja ein halber Paligan, und die kleine Rohaja wird sich eines Tages auf ihr alananisches Blut besinnen. Ansonsten soll's da ja etwas kühl und verstaubt sein."

Seit der Hochzeit Alara Paligans mit dem Garethischen Thronfolger ist das Mittelreich in das Bewusstsein der Al'Anfener gerückt – und wird meist mit einer Art väterlichem Stolz betrachtet. Denn wenn gleich die Grandessa etwas Schwung und Stil in den kaiserlichen Hof gebracht hat, so scheint das Reich doch sehr hinterwäldlerisch und barbarisch – und kann noch viel von Al'Anfa lernen.

... das Bornland

"Fleißig und arbeitsam, wie die Bienen, aus deren Honig sie ihren Meskinnes brennen. Aufrecht und ehrlich und gute Geschäftsleute. Scheinen sonst ein wenig verklemmt zu sein."

Das Bild eines typischen Bornländers ist in Al'Anfa geprägt von dem ewig schwitzenden, rotgesichtigen Händler, der sich trotz der Hitze seines zobelbesetzten Wams nicht entledigt und angesichts der freizügigen Lebensart in ein verlegenes Stammeln verfällt. Ihre Konkurrenz in den Kolonien wird nicht recht ernst genommen.

... die Thorwaler

"Grobe Barbaren, die meinen, mit ihren Streitäxten die Welt nach ihrem Belieben gestalten zu können. Maßlos in allem, was sie tun, und hervorragende Gladiatoren. Doch sei vorsichtig, wenn sie dir gegenüberstehen – manch einer soll seinem Herrn schon die Gurgel durchgebissen haben. Sind ansonsten gute Seefahrer und Piraten, und wenn das elende Kaff nicht so weit weg wäre, hätten wir dem Spuk längst ein Ende bereitet."

Das Verhältnis der Al'Anfener zu den Thorwalern ist überschattet von einer jahrhundertalten Feindschaft. Während die Nordleute vor allem Verachtung für die Sklavenhalter übrig haben, können sich die Al'Anfener nicht einer gewissen Faszination erwehren, die die gut gebauten Hünen auf sie ausüben. Vielleicht sind gerade deshalb thorwalsche Beschützer so beliebt, auch wenn es viel Mühe kostet, sie zu 'domestizieren'.



... die Novadis

“Ungläubige Wüstenratten, die der nächste Sturm hinwegfegen wird. Es ist Borons Wille, dass wir diese Ketzer von Sumus Leib tilgen, und sie sollten sich nicht zu sicher wähnen. Der Krieg ist noch nicht zu Ende.”

Mit dem Khôm-Feldzug begann ein neues Kapitel alananischer Außenpolitik, die sich die Unterwerfung der Rastullah-Gläubigen zum Ziel setzte (und natürlich die Erweiterung des alananischen Imperiums). Diese Idee ist auch heute noch, fast zwanzig Jahre nach dem Krieg, in den Köpfen vieler Al'Anfaner verankert – und einige von ihnen sitzen im Hohen Rat der Zwölf. Neben den Thorwalern zählen die Novadis zu den ‘klassischen’ Feindbildern Al'Anfas.

... die Tulamiden

“Sie verstehen etwas von Lebensart und Kultur, aber sie sind schwach geworden.”

Tulamiden sind reich, dekadent, redefreudig – und verweichlicht. Anders ist es für die Al'Anfaner nicht zu erklären, warum dieses Volk, das einst weite Teile des Kontinentes beherrschte, sich heute mit einem Küstenstreifen, eingezwängt zwischen Novadis, Mittelreich und dem alananischen Imperium abfindet.

... Araniern

“Ein rahjagefälliges Land mit rahjagefälligen Bewohnern und alten Traditionen, habe ich mir sagen lassen. Sehr reich und fruchtbar. Und das mit den Harani ist eine interessante Sache ...”

Wohlvollend betrachtet man das kleine Reich am Perlenmeer, fühlt man sich doch durch lange gewinnbringende Handelsbeziehungen mit den Araniern verbunden.

... Andergast/Nostria

“Wie? Nie gehört ... Oder ist das nicht dort, wo die Orks hausen? Jedenfalls am Ende der Welt.”

... Brabak

“Ha, der alte Schmalzi..., äh, Mizirion, meint doch tatsächlich, er könne uns mit seiner Goldenen Allianz das Wasser reichen. Der wird sich noch umgucken. Und die Revanche für Charypso steht auch noch aus ...”

Auch wenn mit den Plänen zu der Goldenen Allianz und dem Zusammenschluss der Feinde Al'Anfas unter der Fahne der Brabaker schwere Zeiten anzubrechen drohen, ist das Bild des ewig abgebrannten, wankelmütigen Regenten aus der Nachbarstadt nicht totzukriegen, auch wenn man in der Vergangenheit einige empfindliche Niederlagen einstecken musste, an die sich aber nur Chronisten und die unmittelbar Betroffenen widerwillig erinnern.

... das Kemi-Reich

“Ihr fragt mich nicht wirklich, was ich darüber denke? Ein Flecken Dschungel, der keinen Tropfen guten Blutes wert ist!”

Noch immer frisst die Niederlage im Khôm-Feldzug und die erneute Unabhängigkeit des Kemi-Reiches an der Seele Al'Anfas. Inzwischen ist man dazu übergegangen, das Reich der Nisut kurzerhand zu ignorieren.

... Maraskan

“Die sind ja alle ein wenig irre, die Maraskaner, aber das ist auch kein Wunder bei diesen seltsamen Göttern. Eine absurde Vorstellung, dieser Diskus, und frevlerisch obendrein. Es gibt viele davon in Al'Anfa, aber die bleiben meist unter sich. Es soll gefährlich sein auf der Insel, habe ich mir sagen lassen. Kein Ort, um Geschäfte zu machen.”

Die Exil-Maraskaner bilden in Al'Anfa eine verschlossene Gemeinschaft und schüren so Misstrauen und Argwohn, zumal in der Stadt die wildesten Geschichten über die Insel und ihre seltsamen Bewohner kursieren.

... die Heptarchien

“Dämonenbuhlen. Nichts, womit sich ein guter Boron-Gläubiger abgeben sollte, außer vielleicht, um die verlorenen Seelen zu retten.”

Obgleich die Schwarzen Lande in Al'Anfa einhellig für frevelhaft und damit verabscheuenswürdig erachtet werden, mag insgeheim der eine oder andere durchaus Sympathie für die Heptarchien und ihrer Vertreter hegen und würde sich engeren Kontakten nicht verschließen – natürlich werden solche Überlegungen nicht öffentlich geäußert.

... die Waldmenschen/Utulus

“Ein primitives Volk, hervorragende Sklaven, wenn sie erst einmal gezähmt sind. Und hübsch obendrein. Aber sei vorsichtig, wenn du im Dschungel unterwegs bist – diese heimtückischen Ungeheuern haben dir einen Giftpfeil in den Hals geblasen, ehe du sie überhaupt hören konntest.”

Seit vielen hundert Jahren werden Waldmenschen als Sklaven eingesetzt, und so ist das Bild von ihnen geprägt durch den gebrochenen, geduldig arbeitenden Sklaven, der alle Demütigungen ergehen erträgt. Gleichzeitig hält sich aber ein tief verwurzeltes Misstrauen gegenüber ihren Sitten und Mythen, das durch die Berichte versprengter Questadores, die in den Tiefen der Regenwälder gerade noch den Giften und Schamanenkünsten der einheimischen Stämme entkommen konnten, geschürt wird.

SPIELEN IN AL'ANFA

Al'Anfa ist nicht einfach eine mittelländische Stadt, gewürzt mit Dolchen und Rauschmitteln. Sie ist eine der Hochkulturen Aventuriens und eine Großmacht – und eine ‘stadtgewordene’ Versuchung.

Was Börsartigkeit, Dekadenz, Vielfalt und Leibesfreuden angeht, ist die Schwarze Perle absolut maßgebend: Was es in Al'Anfa nicht gibt, gibt es auf dem ganzen Kontinent nicht – außerhalb der Schwarzen Lande, versteht sich. In Al'Anfa ist alles zuerst Ware: Menschen, Gefühle, Dienste, Gefallen. Nichts geschieht ohne Grund oder Hintergedanken, nichts ist so, wie es auf den ersten Blick zu sein scheint. Das Mitleid des Fana mit den Verlierern ist äußerst begrenzt – wie sich trefflich in der Bal-Honak-Arena beobachten lässt.

Ein Menschenleben ist in Al'Anfa nicht viel wert, aber die Stadt ist keineswegs gesetzlos. Helden, die an moralisches Verhalten gewöhnt

sind, werden den Gedanken an Bestechung und das gegenseitige ‘Händewaschen’ möglicherweise abstoßend finden. Dennoch: Hier hängt alles davon ab, wie gut man seine Schwächen verbirgt und seine Stärken nutzt. Natürlich bleiben dabei viele auf der Strecke. Elend, Krankheit und Tod sind allgegenwärtig, aber die wenigen, die es schaffen, erfreuen sich an einem Luxus, der seinesgleichen sucht.

Nicht zu vergessen, dass, anders als in strikteren Hierarchien, diese Art gesellschaftlichen Aufstiegs (vom Sklaven zum Granden) tatsächlich möglich ist – unter den richtigen Voraussetzungen. Wenn die Helden einem Granden imponieren, kann er ihnen ein mächtiger Mentor sein. Denn die Mächtigen sind ständig auf der Suche nach fähigen Handlangern und Werkzeugen, um ihre mannigfaltigen Pläne in die Tat umzusetzen. Natürlich macht man sich damit die Feinde seines



Gönners (und dessen Handlanger) zu Feinden. Erschwerend kommt hinzu, dass die Verbindungen zwischen Personen oft verborgen liegen und der offensichtliche Anschein absichtlich zu einem bestimmten Zweck erweckt wird. So ist jeder Schritt in Al'Anfa trügerisch, jedoch durchaus lohnend. Den Besten winken Geld, Macht oder die Entlassung aus der Sklaverei und der gesellschaftliche Aufstieg.

INTRIGEN

Der beste Ansatzpunkt für Intrigen sind ein oder zwei Helden, die den Rest der Gruppe in das Abenteuer ziehen. Besonders wichtig sind hier die Motivation, die mittel- und langfristigen Ziele der Helden, mit denen sie geködert werden können. Locken Sie die Helden über Ehre, Verantwortungsgefühl oder Goldgier, Sympathie oder Antipathie für die Beteiligten – und die restlichen Helden werden aus Neugier und Abenteuerlust in der einen oder anderen Form mitziehen.

Intrigen, die zugleich glaubwürdig und dennoch spielbar sind, erfordern vor allem Sorgfalt und Aufmerksamkeit. Bei genauerer Lektüre werden Sie auf Querverbindungen, Verweise und offene Fragen gestoßen sein, die als Ansatzpunkte für Intrigen-Szenarios dienen können. Das Spiel mit Intrigen verlangt gute Vorbereitung und ausführliche Notizen. Alles muss in sich schlüssig sein, wenn Spieler die Puzzleteilchen zusammensetzen und die Lücke in der Intrige der Erzscherkin entdecken sollen.

Machen Sie sich gründlich mit den Meisterfiguren vertraut, die direkt oder indirekt von der Intrige betroffen sind. Was ist der Grund für die Intrige (Neid, Kampf um einen Platz im Rat, Rache)? Welche Mittel werden eingesetzt (Helden, Geld, Gerüchte, Gift, die Hand Borons)? Wie weit würde die Meisterfigur gehen (Gesichtsverlust, Verlust von Geld, Sklaven, Familienmitglieder)? Wer könnte helfen, wenn etwas schief geht (das Oberhaupt des Hauses, der Patriarch, ein Wunder)? Bauen Sie Überraschungen ein, die Sie für die Helden bereithalten (der Auftraggeber ist gar nicht das Opfer der Verschwörung, sondern lässt es die Helden nur glauben). Diese Überraschungen sollten zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt ans Tageslicht kommen. Vergessen Sie nicht, reiche Belohnung winken zu lassen und Belohnung und Gefahren im Laufe des Abenteuers zu erhöhen.

Das Wichtigste: Machen Sie Notizen, während des Spiels oder nachher, wie sich die Intrige entwickelt und was deren Opfer dagegen unternehmen könnte. Die einzelnen Aktionen, ihr Erfolg oder Misserfolg, die unterschiedlichen Charaktere der Beteiligten, ihre Stimmung und ihre Reaktionen müssen sorgfältig festgehalten werden. Wie reagiert Nareb Zornbrecht auf den Statusverlust seiner Familie? Welche Auswirkungen hat es, dass das Triumvirat aufgelöst wurde?

Was tut Oderin du Metuant, um sich wieder in Erinnerung zu bringen, wen sucht er sich als neuen Bündnispartner, und was sagt der Betreffende zu dem Angebot? Welche Ziele verfolgt Brotos Paligan mit der Berufung der blutjungen Sannah Wilmaan? Und wird es Amato Paligan gelingen, sich gegenüber seinen Neidern zu behaupten?

MITSPIELER-INTRIGEN

Wenn Sie an neuen Aspekten des Rollenspiels interessiert sind, bietet Al'Anfa eine Möglichkeit, von den konventionellen Meister-Spieler-Konzepten abzuweichen: Lassen Sie jeden Ihrer Spieler eine der Grandenfamilien spielen. Die Beteiligung Ihrer Spieler kann von einem kleinen Notizblatt nach jedem Spielabend ('Unsere Intrigen für diese Woche') bis zur Ausarbeitung aller Familienmitglieder und ihrer Darstellung bei Begegnungen reichen. Natürlich behalten Sie stets die letzte Entscheidungsgewalt und auch das Recht, eine Meisterperson wieder zu übernehmen, wenn das für die Handlung nötig ist.

DENKWEISE DER GRANDEN

"Freiheit? Für die Sklaven? Wer ist schon frei? Denkt Ihr, ich sei frei? Blutsbande befehlen, wo ich zu stehen habe, Dolche und Gift, wohin ich zu gehen habe. Meine Machtgier sagt, wem ich zu schmeicheln habe, mein Überlebenswillen diktiert, wen mein Degen durchbohren soll. Meine Familie bestimmt, welche Frau ich heirate, meine Begierden, mit welchen ich schlafe. Sogar diese Worte spreche ich nur, weil ich nicht schweigen oder Euch schweigen machen kann, wie es mir gefiele. Nennt Ihr das frei?"

Der typische alanfanische Grande ist reich, verwöhnt, mitleidlos, vergnügungssüchtig und gefährlich und schenkt seine gesamte Liebe irgendeiner merkwürdigen Marotte. Seine gesamte Philosophie beruht auf Machtausweitung – durch Gewaltausübung, Bestechung, Mord, Bündnisse und gegenseitige Verpflichtung. Er kennt keine Gnade, Rücksicht, Reue oder Skrupel, sondern nur Ziele sowie Methoden, um sie zu erreichen. Dabei fühlt er sich an Raffinesse und Bildung der Mehrheit der Bevölkerung überlegen, dass ihn gewöhnliche Sterbliche bestenfalls langweilen. Jene Unglücklichen, die nicht politisch denken können oder wollen, betrachtet er höchstens mit gelangweiltem Desinteresse. Jeder, der nicht auf sich selbst achten kann, verdient es in seinen Augen nicht besser, als ignoriert oder benutzt zu werden. Jeder andere ist ein potentieller Gegner.

Die größten Feinde eines Granden sind seine Überheblichkeit, andere Granden und die Fanas (in dieser Reihenfolge). Unterschätzen Sie jedoch die Fanas nicht. Seien es arme Schlucker, die ein weites Verschwörungsnetz aufbauen, reiche Händler, die sich für Unbill rächen wollen, oder Aufsteiger, die über Leichen gehen – viele Fanas haben genug Weitsicht und Verbindungen, um nur dem Namen nach keine Granden zu sein.





DIE STÄDTE DES SÜDENS

»[...] Adel und Stände wie im Norden findet man kaum. Menschen und Städte wirkten auf mich, bevor ich mich in diesen dampfenden, ewig schwitzenden Städten einleben konnte, wie das Sammelsurium eines Kuriositätenschaustellers.

Wie fast überall im Süden hält man auch hier an der Sklaverei fest – allerorten Elend und Armut zu vieler rechtloser und unfreier Gestalten, die unsäglich harte Arbeit leisten müssen. Kaum besser ergeht es denen, die sich für etwas Essbares verkaufen, denn ihr Leben gehört ihnen einzig auf dem Pergament. Das gockelhafte Auftreten der hiesigen Mächtigen, die teils von Großbürgern, teils von altem Adel abstammen, mutet geradezu grotesk an. Dazwischen befindet sich ein Mittelstand von Handwerkern und Gewerbetreibenden, die sich zu keinerlei ingerimmgefälligen Zünften zusammen schließen. Seltsam verhält es sich mit den Gladiatoren, meist Sklaven oder verurteilte Schandtäter, die jeden Tag aufs Neue um ihr Leben kämpfen müssen. Sie leben in tiefstem Elend oder erringen höchsten Ruhm. Mancher bringt es gar zum Favoriten einer Dame – was auch immer die zarten Schönheiten an diesem reißerischen Gemetzel finden mögen.

So man hinter die Fassaden blicken kann, ähneln sich die Stadtbilder in einem stark: Palmengesäumte Prunkstraßen erfreuen das Auge, können jedoch nicht den Blick ablenken von den ärmsten Vierteln in direkter Nachbarschaft.

Der Dunst und Gestank der mittäglich erstickten Häfen verliert sich nur auf den Anhöhen. Dort stehen die weißen Villen aus Eternenmarmor, nicht selten Paläste der Oberen, die ihrer ausschweifenden Lebensart nachzugehen pflegen. Die kühlen Innenhöfe mit ihren Wasserbassins und die edlen Hölzer im Inneren erquickten das müde Auge, und die Gärten quellen über von blumiger Pracht und allerlei fremdartigem Getier. Denn es ist ein Steckenpferd der Oberen, kleine Affen, Papageien, sogar Raubkatzen zur Erbauung und zum Neid der Nachbarn zu halten.

Doch man hüte sich, die Hohen ausschließlich an ihrer freizügigen Lebensweise zu messen: Das Feiern ausschweifender Feste, die in manchen Städten den berüchtigten alanfanischen Orgien gleichkommen, gehört genauso zum guten Ton wie in den Mittelreichen das Abhalten einer ritterlichen Turnei. Für den, der auf sich hält, ist es selbstverständlich, den Tag erst um die Mittagszeit zu beginnen. Meiner traviafesten Erziehung wegen musste ich anfangs ein hohes Lehrgeld zahlen, bis ich mich darauf verstand, tüchtige Reeder, Händler und Adlige von taugenichtigen Schwätzern, Sklavenhändlern und anderen Seelenverkäufern zu unterscheiden.

Bei allen überaus beliebt ist das "Lesen", wohl besser Betrachten, der Brabaker Bilderpostille, eines Schmierblattes, das in Bildern politische Ereignisse erzählt und den Klatsch über die Hohen zu den Unteren trägt. Zu Anfang mag man diese Postille belächelt haben, doch nun ist ein jeder darauf bedacht, entweder darin keine Erwähnung zu finden, oder aber als Wohltäter geschildert zu werden.

Für Festlichkeiten kennt man so viele Anlässe, dass man die Herkunft kaum noch errahnen kann. Das längste und ausgelassenste Fest ist das Rahjanal, welches sogar die Feste von Grangor, Kuslik und Gareth an Farbenreichtum und Freizügigkeit überbieten kann. Es beginnt um Mitternacht zwischen dem letzten Ingrim und ersten Rahja und zieht nach mehreren Tagen weiter in eine andere Stadt, bis es in den Tagen ohne Namen sein Ende findet. Zumeist beginnt die Festlichkeit in jener Stadt, in der sie im vorigen Jahr endete. Neben den Städten veranstaltet es hauptsächlich die Kirche der Liebenden Herrin. Oft können die Bewohner einer Stadt den offiziellen Beginn des Rahjanal nicht abwarten und eröffnen die Feier schon, bevor sie in ihre Stadt zieht.

Bemerkenswert an diesem Fest ist, dass die peinlichst aufrecht erhaltenen Standesgrenzen verschwinden, weshalb die armen Burschen und Mädchen oft einen ganzen Götterlauf an ihren Kostümen arbeiten. Solche oft recht kostbaren Kostüme werden traditionell von Generation zu Generation weitergegeben. Was für ein Jammer für die Nachfahren, wenn die aranischen oder alanfanischen Hochhacker nicht passen wollen, denn nur die Reichsten erscheinen jedes Jahr in neuer Verkleidung. Bei den weniger Begüterten (und im Laufe des Festes bei vielen mehr) ist es durchaus üblich, gänzlich auf das Kostüm – irgendeines! – zu verzichten.

Auch die Politik des Südens ist schwer zu überblicken. Kurze Kriege wechseln sich mit alten Bündnissen ab. Mächtigste Parteien im politischen Spiel des Südens sind ohne Frage die Schwarze Allianz um das Imperium Al'Anfas, der neben Mengbilla und Mirham auch das verkommene Piratennest Charypso angehört. Um Brabak ist kürzlich die so genannte 'Goldene Allianz' wieder erstarkt. Unterstützung erhält Brabak dabei vom Horasreich, Sylla und einem Inselstaat namens Ghurenia. Einen offiziellen Austausch mit den Städten der jeweils gegnerischen Allianz gibt es ebenso wenig wie eine Gewähr für die Einhaltung geschlossener Abkommen. Verträge werden oft von Geheimdiplomatie oder sogar offenem Bündnisbruch unterminiert.

Das gehört hier ebenso zum Alltag wie die Sklaverei, und der zweite unauslöschliche Parasit, das Piratentum. Besonders götterlos sind hier die Mordgesellen aus Charypso, die entlang der Küste Angst und Schrecken verbreiten. Doch selbst der phexgefälligste Händler mag einen privaten Kaperkrieg austragen, der just wegen der Konkurrenz begann und sich zu einem fruchtbaren oder katastrophalen Unterfangen auswachsen kann. Als letztes Übel sei der schwunghafte Handel mit Rauschkräutern aller Art genannt, die auf dubiosen Wegen sogar bis in das Mittelreich gelangen. [...]«

—Bericht des kaiserlichen Legaten im Südmeer, Roderick von Weyringhaus, an Ihre kaiserliche Hoheit, Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth, gegeben zu Hôt-Alem, 1027 BF

DAS LEBEN IN DEN STÄDTEN DES SÜDENS

DIE BEWOHNER – HERKUNFT, AUSSEHEN, STIMMUNG

Nahezu alle Städte des Südens haben über viele Jahrhunderte hinweg einen stetigen Zustrom aus den verschiedensten Kulturen erlebt, so dass man heute kaum von einer gemeinsamen Herkunft ihrer Bewohner oder einem gemeinsamen Äußeren sprechen kann. Dunkle, bis ins Blauschwarz gehende Haare sind jedoch vorherrschend, ebenso wie eine bronzene Hautfarbe, die an die der Tulamiden erinnert. In den Kolonien gilt es vielerorts als schick, trotz brennender Sonne eine vornehme Blässe zur Schau zu tragen, der in – teilweise aus dem Mittelreich oder dem Lieblichen Feld stammenden – adligen Kreisen notfalls mit Puder nachgeholfen wird.

Die Stimmung in den südlichen Kolonien ist von den Interessen des jeweiligen Mutterlandes geprägt. Während in den Handelsstützpunkten emsige Geschäftigkeit herrscht und kaum jemand, der es sich leisten kann, länger als einen Mond vor Ort weilt, schlägt man auf den Befestigungen, die die Kolonien sichern, einen harschen Befehlston an. Unter den Siedlern selbst, die oft alles hinter sich gelassen haben, um ein neues Leben zu beginnen, herrscht hoffnungsvolle Aufbruchsstimmung – die angesichts der allgegenwärtigen tödlichen Gefahren rasch in Verzweiflung umschlagen kann. Der meist strafversetzte Adel bemüht sich verzweifelt, einen Hauch höfischen Lebens in die Gouverneursvillen zu bringen. Dumpfe Verdrossenheit beherrscht hingegen jene, die nicht freiwillig an das Ende der bekannten Welt gekommen sind, sondern als Sträflinge hierher deportiert wurden, um



in der Fremde den Reichtum der Heimat zu mehren. Anders ist es in den unabhängigen Städten des Südens. Stolz und trotziges Bewusstsein der eigenen Freiheit bestimmen das Selbstverständnis – egal, ob reicher Händler, Freibeuter oder Tagelöhner. Denn in einem ist man sich einig: Um nichts in der Welt wäre man bereit, die eigene Stadt unter die Herrschaft einer fremden Macht zu stellen – sei es nun Al'Anfa, Vinsalt oder Gareth.

LEBENSUMSTÄNDE – DIE GESELLSCHAFT DES SÜDENS

Adlige aus den nördlichen Reichen, die in den Kolonien siedeln, haben entweder ein ehrenvolles Amt (wie das eines Gesandten, Marinekommandanten oder Gouverneurs) oder aber einen guten Grund, das Heimatland zu meiden – meist Fehde, Strafverfolgung oder Verarmung. So oder so ist eines ihrer Hauptziele, zu vergessen, wo sie gerade sind. Man vergnügt sich daher in den größeren Kolonien ausgiebig mit Bällen, Teegesellschaften, Jagdausflügen und sogar höchst offiziellen Turnieren, um die Illusion aufrechtzuerhalten, man sei gar nicht 2.000 Meilen von Gareth, Vinsalt oder Festum entfernt.

Außerhalb der Kolonien spielt der alte Adel in den meisten unabhängigen Städten des Südens keine große Rolle. In vielen Städten liegt die eigentliche Macht in den Händen einer reichen Oberschicht. Die mancherorts nominell herrschenden Adelshäuser (die sich meist auf die Zeit vor der Lossagung vom ursprünglichen Mutterland zurückführen) bemühen sich hingegen, alten Glanz und vergangene Größe zur Schau zu tragen. Regiert dennoch ein Adliger irgendwo direkt, dann nicht dank eines 'präiosgegebenen Geburtsrechts', sondern weil er sich zugleich selbst als Handels- oder Kriegsherr behauptet.

Zu erwähnen wären noch entfernte Seitenlinien mächtiger Adelshäuser aus dem Norden, die zur Zeit des Vizekönigreiches Meridiana hier Fuß fassten und mittlerweile weitestgehend in Vergessenheit geraten sind; so etwa die Familien Brigelossa (Bregelsaum), Corvos (Rabenmund) oder del(la) Monte / Delmonte (vom Berg), von denen ein knappes Dutzend Angehörige als Händler und Reeder in Al'Anfa, Brabak und Hôt-Alem leben.

Die Oberschicht bilden im Süden vor allem Reeder, Handelsherren, Großgrundbesitzer und Viehzüchter, aber auch Offiziere, erfolgreiche Freibeuter und angesehene Gelehrte und Geweihte. Fast immer liegt die eigentliche Macht bei ihnen.

In den meisten unabhängigen Stadtstaaten entstammt der örtliche 'Adel' dieser Schicht, und fast alle Regierungen belohnen Rat und Tat lieber mit klangvollen Titeln und Privilegien als mit klingender Münze. So gibt es allerorten Edelleute mit den phantastischsten Titulaturen.

In den Kolonien selbst sind solche Adelserhebungen eher unüblich; immerhin müsste sie der oberste Lehnsherr im fernen Mutterland bestätigen. Doch auch hier spielen die Interessen der Oberschicht (vor allem die Handelsinteressen, die oft zumindest inoffizieller Anlass zur Gründung einer Kolonie waren) eine zu wichtige Rolle, als dass sie der Statthalter übergehen könnte.

Kleine Händler, Gastwirte, Söldner, Magier, Seefahrer, selbständige Fischer und dergleichen bilden den Mittelstand. Der Ausdruck 'Stand' entspricht keineswegs der klaren Gliederung nördlicher Gesellschaften (mit bürgerlichen Rechten, Gilden, Zünften, Steuerpflicht, Milizdienst usw.), sondern ist eine grobe gesellschaftliche Einordnung: nicht reich, aber wenigstens nicht arm. Der Anteil der Mittelständischen ist deutlich geringer als weiter nördlich, und das Schicksal zeigt wenig Gnade. Eine Pechsträhne, eine einzige Katastrophe kann einem solchen Freien rasch alles Eigentum und schließlich die Freiheit rauben. Zünfte und Gilden, die so manchem Garethischen Handwerker über ein schlechtes Jahr hinweghelfen können, sind im Süden verboten oder schlichtweg unbekannt.

Andererseits streben auch all diese Leute nach sozialem Aufstieg – und gerade das sichere Wissen, dass es einige wenige geschafft haben, zu Reichtum zu gelangen, hält nicht nur den Neid, sondern auch den Ehrgeiz wach.

Ehrgeiz und die Hoffnung auf ein neues Leben bewegen auch viele Angehörige der Unterschicht noch bei ihrer Ankunft. Getrieben von Hunger und Not strömen verzweifelte Einwanderer aus den nördlichen Reichen in die Städte des Südens, oft mit nicht mehr als einem Bündel Habseligkeiten auf dem Rücken – und ihrer Freiheit. Denn diese Freiheit, die ihnen in vielen nördlichen Gesellschaften vorenthalten bleibt, ist es, die geflohenen Leibeigenen wie eine glückliche Verheißung erscheinen mag. Sie träumen den Traum von der Möglichkeit, das Leben selbst in die Hand zu nehmen – ob als Schatzsucher im Dschungel, als Pirat, Dieb, Lustknabe, Gladiator, Kriegsherr – oder auch Bettler. Und vielleicht, so malen sich viele in hoffnungsvollen Stunden aus, wird es ihnen mit Phexens Hilfe eines Tages gegeben sein, die Gosse hinter sich zu lassen und wahren Ruhm und Anerkennung zu finden.

So romantisch diese Vorstellungen auch sind, tatsächlich sind die meisten früher oder später gezwungen, sich in Schuldknechtschaft zu verkaufen, um dem Hungertod zu entgehen. So fristen sie als Fronarbeiter der Reichen, selten auch der Obrigkeit, ein bedauernswertes Dasein.

In den Kolonien hingegen setzt sich die Unterschicht vor allem aus jenem 'Gelichter' zusammen, das im Heimatland unerwünscht ist – und der Grad der Verfehlung kann von Tagedieberei bis zu schwerwiegenden Verbrechen reichen. Vor allem in Festum und Vinsalt kommt es immer wieder vor, dass die Regenten die Streuner, Tagediebe, Bettler und Landstreicher einer Region 'einsammeln' und nach Süden bringen lassen, wo sie ein Stück Land zur Bearbeitung bekommen – und selbiges nicht selten bereits in der Nacht nach ihrer Ankunft im Suff verspielen.

Auf der untersten Sprosse der Leiter stehen die Sklaven – fast ausschließlich Eingeborene, Mischlinge, Kriegsgefangene, hauptsächlich jedoch Nachfahren von Sklaven. Sie haben keinerlei Rechte und müssen oft unmenschlich harte Arbeit leisten.

In einigen Städten sind eingeborene Sklaven ungebräuchlich, sei es, dass das Mutterland die Sklaverei verboten hat (wie etwa in Hôt-Alem), sei es, dass frühere Angriffe der benachbarten Waldmenschenstämme die Sklavenhalterei als 'unklug' erscheinen lassen. Aber selbst dort haben sich die Gouverneure und Magnaten angewöhnt, die Kriegsgefangenen anderer Stämme von den Häuptlingen der Umgebung zu erwerben.

† TAGESABLAUF

Der Tag der vornehmen Gesellschaft beginnt in den Kolonien wie in den freien Städten mit einem kleinen Frühstück, das im Bett eingenommen wird. Üblicherweise trifft man sich dann gegen Mittag im Salon einer der übrigen Familien zu einem zweiten Frühstück. Diese von Maraskolinenklängen untermalte Mahlzeit kann aus fünf bis sechs Gängen bestehen. Es beginnt zum Beispiel mit einer Suppe aus Schalentieren, geht über kleine gefüllte Pastetchen, geeiste Melonen mit Schinken und kalten Bratenplatten bis hin zu einheimischen Früchten. Während des Essens trinkt man gerne Kokosmilch mit einem Schuss Dattelwein oder (je nach Reichtum gar importiertem maraskanischem) Rum. Nach diesem Imbiss zieht man sich zurück, um während der Mittagshitze zu ruhen. Wenn es etwas kühler wird, legt man seine guten Kleider an.

Aufgrund des schweißtreibenden Klimas pflegen die Reichen, morgens ein Bad zu nehmen. Anschließend reiben sie sich ihre Körper mit parfümiertem Kokosöl ein, das man auch gerne nutzt, um sich die Haare zu frisieren. Hier liebt man weit ausgeschnittene oder ärmellose Hemden und Westen, um die – soweit vorhanden – glänzenden Muskeln zu zeigen. Bei der Mittelschicht ist das Baden hingegen wenig verbreitet. Sklaven und Schuldknechte waschen sich – wenn überhaupt – im Meer oder in den Flüssen; für Hausklaven hält man hingegen eine Schüssel Wasser für die tägliche Körperreinigung (die man dann auch erwartet) bereit.



Feingemacht flanieren die Wohlhabenden über die Alleen, um zu sehen und gesehen zu werden. Manch einer lässt sich auch im offenen Wagen oder einer alanfanischen Sänfte spazieren fahren bzw. tragen. Wenn die Sonne untergeht, trifft sich der 'Adel' in seinen Salons zu prachtvollen Empfängen – ein teures Vergnügen, sowohl für den Gastgeber wie auch für die Gäste, denn es ist üblich, kostbare Gastgeschenke mitzubringen.

Während sich das Leben der mittelständischen Handwerker und kleineren Händler kaum von dem in den nördlichen Städten unterscheidet und lediglich der Hitze Tribut zollt, indem man viele Tätigkeiten in den Abend verlegt, leben die Schuldknechte meist in kleinen Hütten aus Rohr oder Palmwedeln, die ihrem Patron gehören. Diese Behausungen haben häufig nur einen Raum, der den zahlreichen Familienmitgliedern als Küche, Schlafplatz und Wohnraum dient. Die Einrichtung besteht aus einer qualmenden Feuerstelle und einigen Strohsäcken. Gegessen wird auf dem Boden sitzend. Als Kleidung dient nicht selten die abgelegte Garderobe der Reichen, die ihre Arbeiter damit belohnen. Die Hauptnahrung dieser Menschen setzt sich aus kleingeschnittenen gekochten Wurzeln, Bohnen, Reis oder Maisbrei, selten auch scharf gewürzten Fischresten zusammen. Spätestens bei Sonnenaufgang beginnt die Arbeit, sei es auf den Plantagen, in den Werften, Sägemühlen, Webereien, Färbereien oder anderen Betrieben (echte Manufakturen gibt es im Süden keine), vielleicht aber auch im herrschaftlichen Haushalt. Unterbrochen von einer mittäglichen Siesta endet die Arbeit in den Betrieben kurz vor Mitternacht. Im Haushalt der Herrschaft arbeitet man, bis diese – in aller Regel nicht sehr viel früher – geruht, schlafen zu gehen.

KLEIDUNG

In den Kolonien orientieren sich die Oberen gerne an der Mode des Mutterlandes. Allgemein beliebt sind jedoch Kleider aus spinnwebartigen Seidenstoffen und kunstvoll verarbeiteten arabischen Straußenfedern. Dazu schätzt man tulamidische Fächer gegen die Schwüle sowie einen farblich passenden Sonnenschirm. Auch elegante Seidenanzüge und glänzende Stiefel erfreuen sich großer Beliebtheit. Fast unverzichtbar – selbst wenn man nicht damit umgehen kann – ist eine Repräsentationswaffe an der Seite. Meist handelt es sich bei dieser um keine der eleganten Klingengewaffen des Lieblichen Feldes, sondern um ein Enter- oder Haumesser. Dies soll den Eindruck erwecken, man habe sich sein Vermögen eigenhändig auf Schiff und Plantage erkämpft. Einen praktischen Nutzen hat es überdies: Immerhin kann man damit Kokosnüsse spalten.

Die Mittelschicht begnügt sich mit weiten Hemden und Tuniken, langen Westen und knielangen Hosen, selten auch Pluderhosen, kombiniert mit breitem Hut oder Kopftuch. Für besondere Anlässe hat man einen teureren Rock in der Truhe bereit liegen, den die Eltern einst mit dem Ersparten eines ganzen Jahres erworben haben.

Unter den Armen und Unfreien gibt es kaum jemanden, der mehr als ein grobes Hemd und eine zerschlissene Hose sein Eigen nennt. Doch kann es durchaus geschehen, dass man in den Straßen und Gassen der Städte der alten Dirne in einem brüchigen Brokatkleid begegnet, dem betrunkenen Piraten in dem zerschlissenem Seidenanzug oder dem einäugigen Bettler mit dem breitrempigen Hut, der in Bethana einst ein Vermögen gekostet hat. Es gibt viele Wege, auf denen die alten Prunkstücke in die Hand ihrer jetzigen Besitzer gelangt sind, und nicht alle werden gern erzählt.

HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

An der Spitze einer Kolonie steht ein Gouverneur (mit häufig phantasievollen Titeln und Zusatzwürden), der von seinem Heimatland mit der Aufsicht über den Stützpunkt, der Sicherung des Handels und der Wahrung der Interessen des Mutterlandes beauftragt wird. Meist ist ihm ein militärischer Berater zur Seite gestellt.

In den unabhängigen Städten wechselt die Regierungsform von Stadt zu Stadt, so dass hier auf die jeweiligen Stadtbeschreibungen verwiesen sei.

VERGNÜGEN

In den ersten Rahja-Wochen gibt es das *Rahjanal*, ein vierwöchiges Fest, an dem sich die Unterschiede zwischen Reich und Arm verwischen. Alle kleiden sich in phantasievolle Gewänder und verhüllen ihre Gesichter mit Masken. In dieser Zeit arbeitet niemand, die Straßen sind mit Tausenden von Blumen geschmückt. Es wird gesungen und getanzt, und überall sind kleine Garküchen und Trinkbuden aufgebaut.

In einigen Städten, in denen die Reichen unter sich bleiben wollen, werden diese Festlichkeiten auf Schiffe verlegt. Am Abend des ersten Tages wird eine junge Frau zur Königin gewählt und darf sich unter den maskierten jungen Männern ihren König aussuchen. Danach vollzieht ein Geweihter der Rahja die 'Eheschließung' des Paares, das danach im Mittelpunkt der Festlichkeiten steht und vielerorts symbolisch die Stadtherrschaft übernimmt.

Aber auch andere Paare finden sich zusammen: Viele Kinder von Schuldknechten versuchen von klein auf, genügend Geld zu sparen. Einmal in ihrem Leben möchten sie sich in prachtvolle Gewänder hüllen, das Gesicht mit einer Maske bedeckt. Und wer weiß: So Phex es will, mag es ihnen gelingen, auf dem Fest einen reichen Gefährten kennen zu lernen.

Mit zunehmenden Alkoholisierungsgrad, teilweise aber auch schon von Beginn des Festes an, fallen die Hüllen

und schließlich häufig auch die Masken, auf jeden Fall aber die Hemmungen. Erstaunlicherweise kommt es aber selten zu Ausschreitungen, und die Verkäufer des empfängnisverhütenden Rahjalieb haben meist mehr zu tun als die Stadtbüttel ...





Auch Gladiatorenkämpfe spielen eine große Rolle, wobei man in den meisten Stadtstaaten nicht vermögend genug ist, um wertvolle Sklaven nur zum Vergnügen zu töten, wie es in der Arena zu Al'Anfa üblich ist. Weit verbreitet sind daher Kämpfe zwischen Unbewaffneten, die in einer kleinen Arena wild aufeinander einschlagen und hochtrabend als Gladiatoren bezeichnet werden. Fast alle diese Faust- oder Fußkämpfer – soweit sie nicht ohnehin einen Besitzer haben – haben einen reichen Förderer, der sie unterstützt und Kämpfe und Wetten aushandelt.

Das Publikum schaut sich gerne seine Favoriten aus, die umjubelt und bewundert werden, wo immer sie auftreten. Dies ist ein gutes Mittel für die Reichen, sich im Glanz dieser Volkshelden zu sonnen.

БАВЕН УНД ВОНПЕН

Ein charakteristisches Merkmal der meisten Städte im Süden sind breite, von Palmen gesäumte Alleen, die die Stadt rasterartig durchziehen. In der Mitte der Stadt liegt ein natürlicher, selten auch künstlicher Hügel, auf dem sich der Palast des einstigen Gouverneurs und heutigen Regenten erhebt. Davor erstreckt sich ein großer Platz, der als Markt dient, vor allem aber für Paraden, Zeremonien und ähnliche Anlässe der Macht- und Prachtentfaltung genutzt wird.

Die Häuser der Reichen liegen in der Nähe des Palastes – nicht nur aus gesellschaftlichen, sondern auch aus militärischen Gründen. Die Villa einer reichen Familie besteht gewöhnlich aus weißem Eternenmarmor oder zumindest weißen Korallenkalkblöcken; die Dächer sind mit roten Ziegeln gedeckt. Die Häuser umgibt ein Garten, häufiger ein Park, begrenzt durch eine gut zwei Schritt hohe Mauer. Die Villa ist zweigeschossig und verfügt über einen aranischen Innenhof mit einem prunkvoll verzierten Wasserbecken. Die Einrichtung einer Villa besteht aus Ebenholz, Rosenholz oder Mohagoni, selten auch aus den Hölzern des Nordens, die man kostspielig importieren muss. Wer etwas auf sich hält, hat natürlich auch Haustiere wie Papageien, kleine Affen, Raubkatzen oder gar einen Zwergelöwen. Manche der Gartenanlagen beherbergen Funkeldrachen, die sich allerdings ungern als Haustiere bezeichnen lassen.

Viele der wohlhabenden Bürger lassen ihre Villa so prunkvoll ausbauen, dass sie das Nachbarsanwesen oder gar den Herrscherpalast übertrifft. Der kostspielige Import mittelländischer Architekturschätze und Baumaterialien eignet sich hervorragend für derartige Protzereien. Sollte Phexens Gnade weichen, wird alles versucht, um zumindest die Fassade des Reichtums zu wahren. Es gibt viele Geschichten von einstmaligen reichen Familien, die ihr gesamtes Gut damit verschwendeten, den 'Schein zu wahren' – bis sie schließlich als Schuldknechte jenen Nachbarn dienen mussten, die sie zu übertreffen trachteten.

Die Häuser der Mittelschicht liegen an den weniger prächtigen Straßen und in Hafennähe. Auch sie sind der Hitze wegen mit weißem Korallenkalk getüncht, mit roten Dächern und meist mit nur kleinen Fenstern versehen. Im Erdgeschoss befinden sich die Geschäfte, Werkstätten oder Schänken, häufig unter einer Markise, bisweilen auch unter einem von hölzernen Säulen getragenen Vorbau. Lediglich Herbergen verfügen über Innenhöfe, zum Teil auch mit großen Wasserbecken. Die Wohnräume befinden sich im oberen Stockwerk.

Die Armen leben in kümmerlichen Behausungen in engen Gassen, die – oft gleichfalls rechtwinklig – außerhalb der breiten Alleen verlaufen und von den Wohlhabenden und den Bütteln gleichermaßen gemieden werden.

Die Städte haben fast ausnahmslos Häfen (der einstige Hafen Mirham und das im Hochland gelegene H'Rabaal sind die einzigen nennenswerten Binnenstädte) und sind Umschlagplätze für Waren aller Art.

Die wichtigsten Produkte stammen aus dem Umland von weitläufigen Plantagen, auf denen Früchte, Reis, Kakao oder Shatakwurz angebaut werden. Auf diesen Pflanzungen befindet sich immer eine hochherrschaftliche Villa mit Stallungen und zahlreichen kleinen Hütten für Söldner, Aufseher, Schuldknechte und Sklaven. Die meisten Plan-

tagenbesitzer nutzen ihre Landsitze vorrangig für Jagdgesellschaften oder Bälle, während sie die übrige Zeit lieber in ihrer Stadtvilla verbringen.

DIE SPRACHE

Der charakteristische Dialekt Südaventuriens, das **Brabaci**, wird im ganzen küstennahen Gebiet südlich von Dröl und Port Corrad gesprochen. Es ist eine altertümliche Abart des Garethi, die noch viele Ausdrücke aus bosparanischer Zeit bewahrt und diese mit dem melodischen Tonfall der Tulamiden verbrämt hat. Gerade die Oberschicht bemüht sich um Nähe zum Bosparano, während die unteren Schichten einen ganz eigenen Dialekt, das **Gatamo**, verwenden. Dieses ist zwischen Bosparano und Garethi anzusiedeln, es mengen sich aber auch mohische und tulamidische Elemente hinein.

Das **Kemi** wird ausschließlich im ehemaligen Trahelien genutzt. Es existieren nur noch wenige Überreste der alten Hochsprache in liturgischen Texten, Tempelinschriften und im Familienkreis überlieferten Sagen und Legenden. Derzeit versucht man, die Sprache zu rekonstruieren und neu zu beleben. Sie findet sich heute in etlichen Gebäude- oder Straßennamen wieder, wird allerdings (noch) nicht gesprochen.

TYPISCHE BRABACI-AUSDRÜCKE

Don / Donna – Edler / Edle; sehr höfliche Anrede
 Questador – Abenteurer
 Cantadore – reisender Barde
 Senhor/Senhora – alltägliche Anrede
 Propietário – Großgrundbesitzer
 Armada – Flotte
 Nobleza – Oberschicht
 Facienda – Landgut, Landbesitz
 Castello – Wehranlage/befestigter Hafen
 Capitan – Anrede eines Schiffskapitäns
 Lago – See
 Familia – Brabaker Großfamilie
 Rahjanga – im Süden beliebter Tanzstil
 Kohorte – 50 Soldaten

SÜDLÄNDISCHE (BRABACI-) NAMEN

Das Brabaci ist eine sehr klangvolle Sprache, in der Namen oft lang und blumig sind. Die Kinder erhalten mehrere Vornamen, so dass sie sich auf einen Rufnamen festlegen müssen. Der Nachname wird von den Eltern, meist vom reicheren oder 'wohlklingenderen' Elternteil, übernommen und als besonderes Besitztum betrachtet. Verbrechen kann der ehrbare Elternname entzogen werden.

Aus jedem Namen kann durch ein angefügtes -ela/-elo oder -ita/-ito die Koseform gebildet werden. Nur wer seine Tatkraft betonen will, kürzt seinen Namen ab (meist hinter der ersten Silbe). Es gilt als 'klassisch' und daher vornehm, weibliche Namen auf betontem -e oder -is (statt unbetontem -a) und männliche auf -o enden zu lassen.

Weibliche Vornamen

Adaque, Alara, Avessandra, Balatravis, Boronaya, Carimina, Consuela, Desiderya, Diantha, Dolorita, Dominga, Emerencia, Esmeralda, Fiorella, Galindia, Heliantha, Imelde, Inarés, Jesabela*, Karianna, Katalinya, Korrasón, Luisina, Maryarita, Marchesca, Morisca, Nicolasina, Oralia, Phelicitas, Phelippa, Praiociose, Querinia, Rahjadés, Rayadés, Rosinia, Saranya, Tomassina, Ugolines, Ulembina, Ursania, Vadoria, Valería, Xantilia, Ximena, Yvonya, Zalinés, Zephirina, Zeradia



Männliche Vornamen

Adario, Augusto, Alondro, Alriego, Amirato, Boromeo, Coragon, Diago, Diamantes, Dorio, Efferdito, Egiliano, Enrisco, Fiorenzo, Firunando, Flaminio, Gaiomo, Ghorio, Gordo, Hesindiego, Imaculo, Ingarin, Jesidoro*, Kamillio, Khalid, Koloman, Lirobal, Lucan, Mandolo, Marboso, Marno, Micirio, Morisys, Nestario, Nostromo, Orelío, Panfilo, Pedresco, Praiopio, Quintilian, Ramon, Romero, Rondriego, Salpico, Sandro, Simodo, Tirato, Trienco, Tito, Ulan, Vitario, Xenofero, Yorge, Yuan, Zurbaran

Nachnamen

Anthos, Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Fontanoya, Fiovarrez, Gonralas, Gredo, Inezano, Jacobella, Kalando, Lupinez, Malagro, Monterey, Nirrano, Olibantin, Piriones, Queseda, Ramirez, Rivito(z), Rondriego, Salmoranes, Santana, Tiamartin, Uludaz

Grundsätzlich kann man auch aus fast jedem Vornamen einen Familiennamen bilden, indem man das -o oder -a durch -ez oder -uez ersetzt.

*gesprochen mit tulamidischem 'Dsch-'

TYPISCHE KEMI-AUSDRÜCKE:

Akáb(et) (Vertraute(r)) – Provinzgouverneur/in, früher Baron/in
 Chásét (Fremdes Land) – Inselkolonie
 Chesti (Barbar/in) – abwertende Bezeichnung für Fremde
 Imát (alter Priestertitel) – Abt oder Äbtissin eines Klosters
 Káhét Ni Kemi – Königreich der Kemi
 Kemyt – (Weisheitsbuch) – Boron-Kanon
 Khefu (Offenbarung) – Hauptstadt des Reiches
 Nisut – Königin
 Re'cha (ferne Sonne) – Hauptstadt der Inselkolonien
 Már'bo-nefer – Marbo
 Vesper – Boron
 Ut'(y)ar – Uthar
 Kut'ary(t) – Golgari

KEMI-NAMEN

Nachnamen sind bei den Kemi ungebräuchlich. Gerne stellt man jedoch dem Namen den Ort hinten an, aus dem die betreffende Person stammt, also beispielweise Kerret Ni Náareb oder Nesereka Ni Biazzan. Regelrechte Nachnamen führen nur einflussreiche, alte Familienverbände, allen voran die ganz großen Häuser. Bekannte Beispiele sind Großinquisitor Boronían Páestumai oder Rabenabt Boromil Mes'kha-rê. Aufgrund der verschiedenen kulturellen Einflüsse gibt es auch Mischformen, in denen die anderswo gebräuchlichen Vornamen und Nachnamen des Südens, aber auch der ehemaligen garethischen Kolonialmacht auftauchen. Eine Tá'meri Delazar ist ebenso üblich wie ein Vesper'hotep Buchenbrück.

Männliche Namen

Kemet'nechet, Sekem'kutary, Shepses'ká, Setepen, Hati'hesá, Abet-ut'yar, Pet'nehem, Nebíb, Sekem'veser, Vesper'htep, Djer'kem, Henem'iwen

Weibliche Namen

Tá'meri, Me'wehem, Á'meset, Quenadya, Ankhsa, Merut'sát, Merit'ká, Uneb'nemes, Neferi, Már'bo-nefer, Men'kare, Djer'kem

DIE 'NEUE BRABAKER BILDERPOSTILLE'

Die 'Neue Brabaker Bilderpostille' bildet in allen Hafenstädten Südaventuriens und teilweise bis Festum und Havena eines der seltenen Vergnügen der 'Ungebildeten'. Die etwa zweimonatlich erscheinende Zeitung (2 Kreuzer pro Exemplar) ist nicht so barbarisch rückständig, wie belebte Aventurier gern behaupten. Die Idee, die ihren Herausgeber vor etwa 40 Jahren beflügelte, bestand darin, einfache Holzschnitte zu drucken und die maraskanischen Holzlettern nur für Überschriften und Untertitel zu verwenden. Die Karikaturen der Bilderpostille sind gefürchtet, sind sie doch meist die einzige Darstellung, die Seeleute und Söldner von den Mächtigen wie Amene-Horas und Stoorbrandt zu sehen bekommen.



GELD UND WÄHRUNGEN

Das Geld im Süden ist vielfältig, und manche Währung hat mehr als drei verschiedene Bezeichnungen.

Die meisten Stadtstaaten außer Al'Anfa prägen Geld, das dem mittlereichischen nachempfunden ist und auch dessen Namen trägt. Auch Nennwert und Metallgehalt stimmen bei *Brabaker Kreuzer*, *Chorhoper Heller* und *Syllaner Taler* weitgehend überein.

Eine Ausnahme machen die mannigfaltigen Nachprägungen des Dukaten. Dessen Gold ist den meisten Stadtfürsten doch zu kostbar, als dass sie es unverfälscht ausgeben möchten. Die von ihnen geprägten 'Dukaten' sind mit etwa 20 Skrupeln meist leichter als die Originale und bestehen aus Weißgold oder Elektrum, einer Gold-Silber-Mischung.

In fast allen Städten außer der jeweiligen Prägestätte werden solche 'Pseudo-Dukaten' nur zu etwa fünf Silbertalern gerechnet und sind dank ihrer oft protzigen Aufmachung als *Kronen* bekannt. Einzig die schwere, alfanische Währung wird überall – wenn auch teils nur zähneknirschend – im vollen Wert anerkannt (siehe Seite 62).

Die Waldinsel-Utulus haben mit den *Minisepen* (Seite 162) eine eigene und nur von ihnen anerkannte Währung, während man das *Jadegeld* (Seite 159) der Darna gerne nehmen würde – doch leider treiben diese nur untereinander Handel damit.

HANDELSGÜTER DES SÜDENS

Allgemeine Waren (die nahezu in allen Südlichen Stadtstaaten hergestellt und vertrieben werden): Mammuton (Waldelefanten), Kakao, Tee, Schwämme, exotische Früchte (getrocknet oder kandiert), Mohagoni, Perlen, Zuckerwurz, lebende Tiere (Affen, Papageien etc.), Zuckerrohr, Melonen, Tabak, Pfeffer, Rum, Zucker, Seidentuche, Taft, Brabaker Rohr, Vanille, Fisch (getrocknet), Seetang, Algen, Palmerzeugnisse (zum Beispiel Kokosnüsse, Öl, Palmwein), Affenfleisch, Schlangen- und Krokodille, Sklaven, Likörweine aus Südfrüchten
Al'Anfa: Seide, Spitzen, Schildplatt, Glaswaren, Gifte, Heilk-



räuter, alchemistische Erzeugnisse, Palmwein, Silberschmuck, Iryanleder

Chorhop: Tinte

Südwestküste und Mengbilla/Regengebirge: Seidenliane (Seile), Purpur

Altoum / Waldinseln: Benbukkel-Zimt, Hesindigo, Perlmutter, Utulumba / Praiosandelholz, Muskatnuss, Mir-Theniok, Jade, Muscheln, Tiik-Tök-Holz, Schwefel, Gold, Silber, Diamanten, Teer, Rauch-, Pökel- und Trockenfleisch

Achaz: Iryanleder, Quinjabeerenschnaps, Gifte

Brabak: Iryanleder, Korallen, Kakao, Kopra (Rohstoff für Öl), Perlen, exotische Meeresschätze

GLAUBENSPLITTER: VON ALLERLEI SELTSAMEN KULTUREN

In einer Region, in der bereits die Verehrung der alveranischen Gottheiten ungewohnte Züge aufweist, verwundert es kaum, wenn an manchen Orten oder in kleinen Gruppen noch fremdartigere Bräuche gepflegt werden.

In vielen Küstendörfern vermischt sich das mittelländische Pantheon (zumindest im Sprachgebrauch) mit tulamidischen, echsischen oder mohischen Kulturen. Man betet zur Fruchtbarkeitsgöttin Peradschaja neben Efferd, Zza'tuar, Marr Hyanna oder Khamaluc. Im Hesinde-Tempel von Al'Anfa wird der schlangennebige Kryptor angerufen, die 'göttliche Kobra, deren Biss sogar Götter tötet'. Manche geben Levthan, dem brünstigen Mannwidder, den Vorzug vor seiner 'bevorzugenden Mutter' Rahja und verehren ihn als Ideal der Freiheit und als 'Sprenger der Fesseln'.

Phex (Feqz) wird mal als Fuchs, mal als Mungo dargestellt, oder auch – auf der Syllanischen Halbinsel – als titanische Spinne Pérex. Diese spinnt ihre erbeuteten Schätze in einem Netz ein, das sich über das ganze Himmelszelt spannt – und dessen Knotenpunkte die Sterne sind. In Charypsy und Chorhop ist der Listenreiche gar ein echter Seeräuber.

Im ganzen Süden beliebt ist dagegen Tuur-Mhakaq, ein flinker und listiger Affengott, der seine Späße mit den Reichen und Mächtigen treibt. Diese fröhliche Basarvariante steht im scharfen Gegensatz zu dem gleichnamigen, hinterhältigen und neidischen Herrn des menschenfeindlichen Urwaldes, dem die Bewohner des nördlichen Regengebirges (bisweilen blutige) Opfer bringen, um auf der Jagd verschont zu werden.

Brabak zieht als Stadt der Freidenker die absonderlichsten Glaubensrichtungen an, darunter die in sich gekehrten *Schüler des Onychophagus* und das verklärte *Nonagon*, einen Bund von neun selbsternannten 'Eckpfeilern des Glaubens in humanoider Gestalt', welche die 'chymische Hochzeit zwischen Rastullah und Hesinde' zelebrieren.

Weniger friedlich sind die *Ribunga*, die zum Ruhme des 'Sturmdrachen', des unangefochtenen Herrschers der Lüfte, alle Vögel zu töten versuchen. Die *Pyramide des Cirraqu*, Sektierer der Kor-Kirche, wiederum soll grausige Wudu-Riten übernommen haben und ihren Gott mehr als alle Niederhöhlen fürchten. Die *Lithosophen* dagegen lehren, den Wankelmut der Menschen wie der Götter als Makel anzusehen und das Leben vielmehr unbewegt wie ein Fels in der Brandung zu ertragen. Unter Sklaven gibt es neben echten Schamanen auch Betrüger, die einem eigens konstruierten Kamaluq-Glauben folgen.

DIPLOMATIE UND BÜNDNISSE IN SÜDLICHEN STÄDTEN

Abgesehen von einmalig ausgehandelten Bündnissen und Abkommen mit den gegnerischen Städten pflegen die südlichen Stadtstaaten keinen offiziellen Austausch. Und so verhandelt wohl nur das Mittelreich mit beiden großen Bündnissen, der Schwarzen und Goldenen Allianz, sowie einer Reihe kleinerer Städte im Süden. Als diplomatischer Vertreter fungiert der ehemalige kaiserliche Hauptmann Roderick von Weyringhaus in Hôt-Alem. Wegen der verwandtschaftlichen Beziehungen des Gareth Hofes nach Al'Anfa ist die Beziehung zwischen der Schwarzen Perle und Hôt-Alem recht gut. Allerdings ist die charyptische Piratenplage dem Mittelreich schon seit langem ein Dorn im Auge. Daher munkelt man, der kaiserliche Legat pflege ebenfalls ein gutes Verhältnis zur Harani von Sylla, deren 'Haie' das einzige Gegengewicht zu den Charyptern darstellen. Dies ist eine gefährliche Gratwanderung, will man es nicht auf Verstimmungen mit Al'Anfa ankommen lassen.

Die wichtigsten Verbindungen des Südens sind die *Schwarze Allianz* um das Imperium von Al'Anfa und die von Brabak und Kemi getragene *Goldene Allianz*, in die sich auch das Horasreich und das Archipel von Ghurenia einbringen. Das Bornland hält sich derweil neutral und wahrt ausschließlich merkantile Interessen.

Allerdings gibt es für die Einhaltung einmal geschlossener Abkommen – gerade unter den kleineren Stadtstaaten – keine Gewähr. Aus Bündnispartnern werden schnell erbitterte Konkurrenten, bis die nächste Gefahr am Horizont auftaucht, die ein erneutes Bündnis notwendig macht.





BRABAK – STADT UND REICH

Das Königreich Brabak für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Meeresküsten im Süden und Westen, tiefer Regenwald im Norden und Osten

Landschaften: Mysobtiefland (Mysobien), Sijaker Ebene, Sümpfe von H'Rayar, Hochland von H'Rabaal, Gangreb-Tal, Küstenlandschaften, teilweise Steilküsten an der Südküste

Gebirge: Südliches Regengebirge, Thorwall-Massiv, Hallas-Berge
Geschätzte Bevölkerungszahl: 50.000, davon 3.500 in Brabak, 1.100 in H'Rabaal, 850 in Sylphur und 750 in Vinay

Wichtige Ansiedlungen: Brabak, H'Rabaal, Sylphur, Vinay, Chutal, Plesse, Nagra

Wichtige Verkehrswege: Mysob, Gangreb, Mysobstraße, Küstenstraße

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Efferd, Phex und Boron (Puniner Ritus mit Al'Anfaner Liturgie); daneben noch zahlreiche lokale Kulte, Sekten und Kleinreligionen

Herrscher: König Mizirion III. de Sylphur von Brabak

Landeswappen: rote Harpyie auf Gold

Sozialstruktur: Monarchie / Plutokratie mit einflussreichen Familien

Wichtige Adelsgeschlechter / Einflussreiche Familien: de Sylphur, Charazzar, Hammerfaust, Geraucis, Bocadilio, Zeforika, Du Berilis

Armee / Flotte: 1 Lanze Elite-Leibgarde, 1 Kohorte* Schatzgarde, 2 Kohorten Königlich Brabaker Hellebardiere, 5 Kohorten Leichtes Fußvolk, einige verbündete Echsenkrieger; 12 Galeeren, 8 Segelschiffe, 7 Drachenboote (Hammerfaust), 5 Kohorten Seekrieger; ständig schwankende Anzahl von Freibeuterschiffen

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Hl. Elida von Salza (Efferd-Heilige), 'Piratenkönig' Käpt'n Brabacciano (aus der Priesterkaiserzeit), Belsarius Süderstrand (berühmter Forscher, um 650 BF)

Wundersame Örtlichkeiten: Efferd-Kloster von Ranak, Ruinen von H'Rabaal und Raxx'Mal, Saz'adzz (mysteriöse Echsenstadt)

Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: 3. und 4. Rahja-Woche: Rahjanal, Jahreswechsel mit bunten Umzügen

*) eine südländische Kohorte entspricht einem Banner (50 Mann)

GESCHICHTE

HISTORIE DES KÖNIGREICHS BRABAK

bis 800 v.BF: Echsenreich von H'Rabaal

874 v.BF: Admiral Sanin entdeckt das Mysob-Delta.

860 v.BF: Admiral Sanin II. umsegelt das Kap.

762 v.BF: Gründung Brabaks unter Nasul-Horas

701 v.BF: erste Hungersnot

ab 602 v.BF: Kronkolonie Brabak; der Bau der Mysobstraße scheitert; Brabak erhält Stadtrecht.

ab: 476 v.BF: Herzogtum Mysobien/Brabakien (Lex Imperia)

341 v.BF: Auswanderungswelle nach Hôt-Elem

154 v.BF: Sturmfahrt der Heiligen Elida von Salza

15 v.BF: Heilige Aussaat der Peraine

ab 2 BF: Grafschaft des Vizekönigreiches Meridiana / Errichtung des 'Kapfeuers' auf Befehl Kaiser Rauls

ab 336 BF: selbständiges Gouvernement Brabakien (Priesterkaiser) inklusive Hôt-Alem

4./5. Jh. BF: Käpt'n Brabacciano

594 BF: Magierkrieg zwischen Brabak und Al'Anfa

ab 602 BF: Großer Brand; Brabak wird Gouvernement Al'Anfas.

735 BF: der Gauklergouverneur

849–859 BF: Unabhängigkeit unter König Ariakon

859–887 BF: König Mizirion I.

887–896 BF: König Ariakon II.

896–910 BF: König Ariakon III.

902 BF: Eroberung Kemis durch Brabak

908 BF: Vertrag mit Hetfrau Olverja Kendrifari

911–933 BF: Königin Therseia

933–959 BF: König Peleiston

944–947 BF: Krieg mit Al'Anfa; Annektion H'Rabaals; Seeschlacht von Charypso

959–980 BF: König Mizirion II.

975 BF: Brabak übergibt Kemi an das Neue Reich.

seit 980 BF: König Mizirion III.

1000 BF: die *Korisande* erkundet das Südmeer und erschließt damit neue Märkte.

1010 BF: Allianz mit Kemi und Sylla

1027 BF: 'Goldene Allianz' mit dem Horasreich, Kemi, Sylla und Ghurenia

Brabak blickt auf eine ereignisreichere Geschichte zurück als so manche große Stadt im Mittelreich. Immer schon war die Siedlung ein wichtiger Schifffahrts-Stützpunkt zwischen Ost und West, das kärgliche Ackerland aber enttäuschte die zuströmenden Siedler jedes Mal aufs Neue und führte nicht nur zu häufiger Lebensmittelknappheit, sondern auch zu mehreren Hungersnöten. Im Jahre **154 v.BF** konnte eine solche Katastrophe durch die Ankunft der (später zur Nationalheiligen erklärten) *Elida von Salza* mit ihren vier Schiffen abgewendet werden. Rund 150 Jahre später nahm die Dienerin des Lebens *Hylberia Phraisop* gar die Heilige Aussaat auf einem Feld vor der Stadt vor.

Von vielen politischen Umschwüngen gezeichnet, war die Stadt in den letzten Jahrhunderten durchgängig Hauptstadt der Provinz Mysobien. Nach dem großen Brand von **602** fiel Brabak unter die ungnädige Herrschaft des Vizekönigreiches Meridiana, dessen Regenten in Al'Anfa die Stadt als unterworfenen Kolonie behandelten.

Seine Unabhängigkeit erlangte Brabak **849 BF**, als die hungernde Meridianische Legion rebellierte, sich sowohl vom Mittelreich wie auch von Al'Anfa lossagte und den örtlichen Gouverneur Thiralion de Sylphur zum König Ariakon I. ausrief.

Während des Krieges gegen Al'Anfa lockte der offiziell neutrale, insgeheim aber längst mit der Schwarzen Perle verbündete König von H'Rabaal die Olporter Hammerfaust-Otta (eine bekannte Söldnertruppe) mit Gold- und Landversprechungen zum Angriff auf Brabak, während zugleich ein Heer aus H'Rabaal den Mysob abwärts zog.



Nur durch besonderes Verhandlungsgeschick konnte König Peleiston die Thorwaler davon überzeugen, dass sie in Wirklichkeit für Al'Anfa kämpften: Der empörte Hetmann Thorgal verbrannte den alten Kontrakt und akzeptierte einen neuen. Dieser Seitenwechsel führte letztlich zu Kapitulation H'Rabaals und seiner Eingliederung in das Brabaker Reich.

Seit 980 BF regiert König Mizirion III. das Königreich – immer unter Druck und in Konkurrenz zur Audiencia, der Versammlung der wichtigsten Familien Brabaks. Die notorische Leere in der Staatskasse und die permanente Verunglimpfung seiner Person durch Neider und Intriganten verhinderten über die Jahre das eigentliche Ziel Mizirions,

Brabak in eine ruhmreiche Zukunft zu führen. Keiner seiner Gegner scheint all die Jahre erkannt zu haben, dass die Unterstützung des Königs auch Vorteile bringen würde. So aber konnte Mizirion fast im Alleingang die Beziehungen zum Horasreich und zu Sylla stärken. Sogar zum abgelegenen Ghurenia werden derzeit – sicherheitshalber geheime – Delegationen mit Geschenken und weiteren Plänen ausgesandt.

Kronprinz Peleiston ist durch die Heirat mit *Ela von Kemi* derweil für Mizirion der Schlüssel, um die 'Goldene Allianz' zu festigen und dem Erzfeind Al'Anfa entgegenzutreten zu können.

DAS KÖNIGREICH BRABAK

Trotz seiner Schwächen ist das Königreich an Mysob und Kap noch immer einer der bedeutenderen Staaten Aventuriens. Unter dem Harpyienbanner leben fast 50.000 Menschen. Etwa 6.000 Bürger bevölkern die Städte, die übrigen Einwohner sind Bauern und Fischer auf dem Land, meist in befestigten Dörfern von wenigen hundert Einwohnern. Alle paar Jahre drohen Hungersnöte, da der saure Boden und die Überschwemmungen des Mysobtieflandes den Ackerbau erschweren. Versuche, die Sümpfe trockenzulegen, scheiterten trotz härtester Fronarbeit unter Fran-Horas und sind heutzutage nicht zu finanzieren. Den letzten Versuch, das Sumpfland nutzbar zu machen, unternahm 1015 BF ausgerechnet der heutige Heptarch Galotta – auch er scheiterte.

Neben der Hauptstadt – der drittgrößten Stadt des Südens nach Al'Anfa und Mengbilla – und H'Rabaal sind die bedeutendsten Ortschaften Vinay an der Südküste und Sylphur, 120 Meilen mysobaufwärts. Die übrigen Ansiedlungen überschreiten nur sehr selten die 600-Einwohner-Grenze, darüber hinaus gibt es kaum einzelne Gehöfte oder Weiler. An der Nordgrenze und auch um H'Rabaal sind die Siedler gelegentlichen Übergriffen Al'Anfaner Söldner ausgesetzt, die sich bei der Verfolgung flüchtiger Sklaven Grenzscharmützel mit Brabaker Söldlingen liefern.

Brabaks Militär besteht nur aus wenigen stehenden Truppen. Daneben gibt es eine theoretisch beeindruckende Gesamtzahl von Milizionären, da nominell alle freien Bürger an Wehrübungen teilnehmen müssen. (Der Freikauf von dieser lästigen Pflicht füllt die Schatulle des Königs, so dass er stets zwischen militärischer Macht und Zahlungsfähigkeit entscheiden muss.)

KLIMA, GEOGRAPHIE UND BODENPFLANZUNG

In Brabak herrscht, wie überall im Süden, das ganze Jahr über tropische Hitze, die einzig im Frühling und im Herbst von einer sechswöchigen Regenzeit unterbrochen wird.

Die Küstenregionen sind fruchtbar und schon seit Langem besiedelt. Besonders an der Ostseite, wo das Land vor den strengen Westwinden geschützt ist, hat sich im Laufe der Zeit Kulturland entwickelt. Hier werden auf Plantagen Obst, Gemüse und Pflanzen wie Tabak und Zuckerrohr angebaut.

Eine Besonderheit sind die Steilklippen fünf Meilen westlich von Brabak, die sich bis nach Vinay ziehen und viel zur Gefährlichkeit des Kaps beitragen.

Im Westen, den Sümpfen von H'Rayar, befindet sich um Saz'adzz eine große Senke, die den typischen Brabaker Sumpf repräsentiert und besonders von den Mysob-Überschwemmungen betroffen ist. Hier finden sich weite, immerfeuchte Flächen mit Schilf und Langgras und Gebiete, in denen das schlammige Wasser teilweise mehrere Schritte tief ist. Ausgedehnte Mooren mit farbenfroher Vegetation, die unvorsichtige Reisende ins Verderben lockt, gibt es ebenso wie sichere Flecken mit Siedlungen, Wegen und vereinzelt Reisfeldern.

Doch das Land ist kaum für den Ackerbau geeignet, da die Böden

stark übersäuert sind und zudem ausreichend feste Flächen selbst für den Anbau von Reis fehlen. Das Land östlich des Mysob, die Sijaker Ebene, ist durch seine leicht höhere Lage eher mit feuchten Grasländern bedeckt. Diese sind zwar ebenso wenig zum Ackerbau, aber gut für Viehzucht geeignet. Die jährlichen Überschwemmungen des Mysob vernichten schnell einmal eine Ernte, bedecken dafür aber auch die ausgelaugten Felder mit fruchtbarem Schlamm aus Gebirge und Oberlauf.

Nach Norden und Nordwesten geht das Land zunehmend in den tropischen Regenwald über. An den Küsten und im Mysob-Delta besteht der Wald oftmals aus Mangroven, während im Landesinneren undurchdringliches Dickicht dominiert.

HANDEL UND GEWERBE

Wirtschaftlich gesehen ist Brabaks Lage gleichermaßen Fluch und Segen: Die Sümpfe verhindern die Ausdehnung von Ortschaften und Ackerland, die Lage am Kap hingegen führt zu regem Schiffsverkehr, der Waren und Dukaten nach Brabak bringt. Mit Entstehung der Blutigen See sind zwar einige Handelswege unterbrochen, doch trotz aller Piraten, Stürme und Ungeheuer ist der Seeweg immer noch der meist genutzte Weg, Güter von der Ost- zur Westküste und von den Kolonien zu ihren Mutterländern zu befördern. Dabei passieren alle Handelsschiffe irgendwann Brabak – und der Zwischenaufenthalt in der Stadt gehört zu den festen Ereignissen jeder Fahrt. Die Umschiffung des stürmischen Kaps ist aufreibend und gefährlich, weshalb selbst reiche und angesehene Handelshäuser wie Stoorrebrandt oder Engstrand mit ihren Schiffen und Konvois überwiegend im 'eigenen' Meer bleiben und die Güter in Brabak umschlagen lassen.

Davon profitieren die Brabaker immens: Seit langer Zeit dient die Stadt als Handelsplatz aller Güter. Und tatsächlich: Der stolze Ausspruch "Was immer irgendwo in Aventurien gehandelt wird, ist auch auf den Brabaker Märkten zu finden" entspricht der Wahrheit. Seit der Zeit Königin Therseias gilt in Brabak das Gesetz, das den Handel 'von Fremd' zu Fremd' verbietet. So muss bei einem Geschäftsabkommen zwischen einem Kusliker Kaufmann und einer Händlerin aus Perricum etwa stets ein Brabaker als Zwischenhändler angeworben werden. Dessen Provision beträgt üblicherweise ein Zehntel des Warenwertes.

Nicht alles, was hier gehandelt wird, hält Praios' Blick stand. Bisweilen kommt die Ladung eines Schiffes auf den Markt, das einem falschen Leuchtfeuer zum Opfer gefallen ist. Auch betrügerische 'Güldenlandsegler', die offiziell im Meer der Sieben Winde verschollen sind, machen Schiff und Ladung in Brabak zu Gold.

Zu den Gewinnen aus dem Zwischenhandel (wozu auch Hafenzölle und Liegegebühren zählen) kommen noch die, allerdings weit geringeren, Einkünfte aus der eigenen Produktion. Neben den typischen Kolonialwaren wie Zuckerrohr oder Tabak sind dies das biegsame Brabaker Rohr (Bambus) sowie Iryanleder (im Sumpf gesäuerte Häute, vor allem von Echsentieren, die durch spezielle Gerbung sehr zäh



und feuerfest werden und dank ihrer aparten, schlangenhaft feucht glänzenden Farbe für Kleidung beliebt sind). Seit den Entdeckungen, die bei den drei Fahrten der Karavelle *Korissande* gemacht wurden, besitzt Brabak koloniale Niederlassungen im Südmeer (von einem Kolonialreich zu sprechen, wäre sicherlich übertrieben), das einen bedeutenden Quell des Wohlstandes ausmacht. Vor allem Perlmutter und Korallen, Iryanleder und Kakao werden von dort aus eingeführt.

DER BRABAKER

Im Zentrum seines Lebens steht zunächst die Familie. Auf dem Land gibt die Großfamilie sozialen Schutz, der im Falle von Krankheit, Verheertheit oder Alter das Überleben sichert. Aber auch am Beispiel der großen Grandenfamilien Brabaks ist ersichtlich, dass Blutsbande oft stärker sind als Treueide einem Herrn gegenüber.

Die Brabaker Lebensweise ist ganz auf den Augenblick gerichtet. Wer arm ist, kann nicht planen, und wer reich ist, der braucht es nicht. Daraus entstand die Spontaneität und Kompromissbereitschaft, für die der Brabaker so berühmt ist. Es gibt immer einen Ausweg, immer die Kunst, Unmögliches möglich zu machen und den Kopf im letzten Augenblick aus der Schlinge zu ziehen. Phexens Gunst wird jedem gewährt, wenn er sie nur nutzt – und wer auf Althergebrachtem herumreitet, sich dem bunten Leben verschließt, der gilt als stur und wird gemieden.

Zwar sind Brabaker auch gewiefte Händler, mit denen es sich ausgezeichnet feilschen lässt, doch geht es ihnen weniger um Heller und Kreuzer als vielmehr darum, ein Schwätzchen zu halten, einen Witz anzubringen oder sich gegenseitig kennen zu lernen. So gilt es als unhöflich, nach abgeschlossenem Handel das Geld nachzuzählen, wo man sich doch gerade so nahe gekommen ist. Doch Vorsicht: Besser man riskiert einen raschen Blick und überschlägt sein Wechselgeld, als dass einen der listige Brabaker übervorteilt.

Auch wenn immer vom wahrhaft starken Glauben der Brabaker die Rede ist, sind damit zum Leidwesen der Kirchenoberen nicht immer die Zwölfgötter gemeint. In kaum einem anderen Land gibt es so viele kleine Kulte und Sekten (siehe Seite 85). Hinzu kommt die Angewohnheit vieler Zwölfgöttergläubiger, nebenbei noch einigen dieser Kulte zu huldigen – getreu dem Grundsatz, es sich mit keinem zu verderben. Diese Tendenz wird durch die fehlende Präsenz der Praios-Kirche begünstigt, die Brabak allem Anschein nach bereits abgeschrieben hat. Dennoch darf nicht vergessen werden, dass Brabak Sitz eines Meisters der Brandung der Efferd-Kirche ist.

Trotz der früheren Versklavung der Waldmensen ergab sich bei den Brabakern rasch eine Vermischung der Rassen: Etwa zwei Drittel der Bevölkerung hat mehr oder weniger dunklen Teint und dunkle Haare. Macht, Einfluss und vor allem Reichtum liegen jedoch mit wenigen Ausnahmen bei den 'weißen' Familien, während viele 'Farbige' mit niederen Arbeiten als Bedienstete oder Tagelöhner vorlieb nehmen müssen. Nach der Abschaffung der Sklaverei 909 BF waren die Plantagenarbeiter zwar frei – jedoch bedeutete das, frei in Armut und ohne Zukunft zu leben. Andererseits entstammen viele der 'typischen Brabaker Traditionen' eindeutig waldmenschlichen Kulturen.

MACHT UND MÄCHTIGE

Neben der Institution des Königs sind es vor allem die großen Familien, die in Brabak die Macht und mit der *Audienza* (dem Beratungsgremium des Königs) ein potentes Werkzeug in Händen halten.

Die De Sylphur

Seit der Unabhängigkeit steht die Dynastie der De Sylphur an der Spitze des Staates, deren wichtigste Ländereien in und um Sylphur liegen. Auch König Mizirion besetzt – wie alle Regenten vor ihm – die öffentlichen Ämter am liebsten mit Mitgliedern der eigenen Familie. Und so sind neun von zehn Schreibern, Zoll- und Marktaufsehern,

Hafenbeamten und Steuereintreibern Angehörige der De Sylphur. Sie stellen damit die Machtbasis der Familie dar – wenngleich sie vor Mizirion als Sippenoberhaupt weit mehr Respekt haben als vor ihm als König. Die meisten De Sylphur wachsen in dem Bewusstsein auf, die Elite des Stadtstaates und die einzigen zu sein, die das Auseinanderfallen Brabaks in verfeindete Sippen verhindern können – eine arrogante Haltung, die jedoch nicht unrealistisch ist. Ginge es nach ihnen, wäre Brabak ein friedlicher Hafen, der sich vor allem dem Handel widmet und sich von Kaperkriegen und Sklaverei fernhält. Auch wenn der Staat Brabak unter chronischem Dukatenmangel leidet, so ist doch ein neuer Aufschwung zu verzeichnen. Was auch immer die Geldquellen des Königs sind, er investiert derzeit in die Flotte, aber auch in Geschäfte, die die Familien bisher unter sich aufgeteilt glaubten.

Die Charazzar

Nicht nur nach Ansicht missgünstiger Feinde weisen die Charazzar, einst die Linie der Könige von H'Rabaal, eine Reihe von gemeinsamen äußeren Merkmalen auf. Jedes Familienmitglied hat die Tendenz zu schuppigen Hautkrankheiten sowie seltsam kleine, fast verkümmerte Ohrmuscheln. Auch der geringe Haarwuchs mit vorzeitigem Haarverlust in frühen Jahren sowie – am unheimlichsten – der berühmte 'Böse Blick der Charazzar', ein unerschütterliches Starren aus scheinbar lidlosen Augen, machen die Angehörigen dieser Sippe zu unheimlichen Zeitgenossen. Und so haben die Mitglieder der Familie schon manches Mal andere Honoratioren in Bann gehalten und Abstimmungen in ihrem Sinne entschieden. Mit fortschreitendem Alter wird diese Familienkrankheit offensichtlich immer stärker, so dass man einem alten Charazzar in der Öffentlichkeit nur tief verschleiert und von unangenehmen Gerüchen umgeben begegnet.

Den Machtkampf um die Nachfolge des hundertjährigen Azzaph Charazzar, der nur noch im Hintergrund agiert, hat sein Enkel Essirta durch diverse Winkelzüge und die Heirat seiner Cousine Consuela gerade für sich entschieden. Auch wenn er sich die unbedingte Gefolgschaft der Familie erst noch sichern muss, ist er dazu übergegangen, sich, wie schon sein Großvater, auf den alten Ländereien seines Hauses als 'König von H'Rabaal' titulieren zu lassen. Angeblich haben sich dem Oberhaupt viele der in den Sümpfen H'Rabaals lebenden Echsenmenschen unterstellt, wenn auch immer wieder von Auseinandersetzungen mit ihnen berichtet wird. Wann immer es geht, predigen die Charazzar die Vorteile von Plantagen voller Arbeitssklaven, wie sie sie in H'Rabaal seit Jahrhunderten betreiben – verbunden mit einem Bündnis und Handelsverträgen mit dem großen Vorbild Al'Anfa. Und selbst mit der Dunklen Halle der Geister kokettiert Essirta zur Zeit – immerhin hat er angedeutet, die H'Rabaaler wären auf "interessantes Wissen über die Zitadelle der Geister" gestoßen, die man in der "Schlucht der unsterblichen Marus" gefunden haben will.

Die Hammerfausts

Die dritte wichtige Familie sind die thorwalschen Hammerfausts, die einst als Belohnung die Ländereien um die Ortschaft Vinay erhielten. Die Führung der Familie Hammerfaust, die noch vielen thorwalschen Sitten folgt, liegt bei Barsotha Marby-Hammerfaust (geb. 961 BF), die trotz ihres Alters für ihr nordisches Temperament berüchtigt ist. Über die Generationen sind die Hammerfausts loyale Brabaker geworden, lehnen die Sklaverei ab und besitzen selbst keine Unfreien. Vor allem sehen sie Brabaks Zukunft im Sieg über Al'Anfa und Mengbilla und der Übernahme von deren machtpolitischen Erbe. Regelmäßig bringen sie Anträge ein, Brabak in einen Freibeuterhafen und zur Zufahrt aller Feinde Al'Anfas umzugestalten. Und selbstverständlich werden diese von den anderen Familien ebenso regelmäßig abgelehnt, da diese den Schaden für den Handel absehen können und ein Schicksal wie das von Sylla oder Charypsso befürchten.

Die mit Barsotha zerstrittene Schwester Ragna Surensdottir ist Oberhaupt zweier kleiner Ottaskins, die an der Nordwestküste Brabaks



etwa 50 Meilen nördlich von Plesse in Askja siedeln. Zwar fühlen sich diese Ottaskins Mizirion nicht verpflichtet, doch hassen beide Al'Anfa, so dass der König mit den Thorwalern ein (inoffizielles) Kapverbündnis eingegangen ist.

Die Geraucis

Die Familie Geraucis ist vor allem im Reedergeschäft tätig und besitzt gut zwei Drittel der typischen Brabaker Potten, die vorrangig Korn importieren, so etwa die *Sonne von Brabak* oder die *Heilige Elida XVI*. Vor allem aber kontrolliert die Familie selbst oder über Strohleute den Löwenanteil der Warenmaklerei, wobei sie oft nur den Namen unter Handelsverträge setzen und dafür beträchtliche Provisionen kassieren. Politisch erstreben die Geraucis den Ausbau des Brabaker Fernhandels, die Schaffung einer eigenen Handelsflotte sowie die Entdeckung und Kolonisierung neuer Gebiete im Süden. Gewöhnlich stehen sie hinter dem König und stellen mehrere Offiziere der Brabaker Flotte. An der Errichtung des Brabaker Inselkolonien im Süden haben sie kräftigen Anteil und streichen damit auch gutes Gold ein.

Die Bocadilio

Die Bocadilio sind Bodenspekulanten reinsten Wassers – auch 'Mietechsen' genannt. Seit langem verstehen sie es, gewaltige Mengen des knappen Baulandes in der Stadt und der Umgebung in ihren Besitz zu bringen und entweder gegen immensen Profit weiterzuverkaufen oder – weit lieber noch – mit billigen und viel zu hohen Häusern aus Lehm, Brabaker Rohr und Göttervertrauen zu bebauen. Diese vermieten sie dann gegen hohe Gebühr an Krämer und Handwerker. Daneben haben sie ihre Hände noch im Hafentavernen- und Herbergsgeschäft sowie im Lagerhauswesen. Die genaue Herkunft der Familie ist ungeklärt. Fest steht nur, dass sie einen beachtlichen, aber ungeliebten Anteil Waldmenschenblut in ihren Adern haben, denn allen Familienmitgliedern sind dunkle Haut, schräg stehende Augen und blauschwarze Haare gemeinsam. Grundsätzlich sind sie an der friedlichen Entwicklung Brabaks interessiert und stehen fest im Lager des Königs.

Die Zeforikas

Die Familie Zeforika betreibt die einzige Werft für Hochseeschiffe und verdient am Bau neuer Schiffe, weit besser aber an der Wartung und Reparatur derer, die die Fahrt um das Kap gerade vor oder hinter sich haben. Die meisten Schiffe von König und Freibeutern stammen aus ihrer Werft. Zudem gehören ihnen direkt oder indirekt fast alle Läden und Werkstätten für Schiffsbedarf sowie einige Tavernen und Pfandhäuser im Brabaker Hafen.

Die in Chorhop herrschende Familie gleichen Namens geht auf ei-

nen abtrünnigen jüngeren Sohn zurück, der vor über hundert Jahren zur Erweiterung der geschäftlichen Möglichkeiten nach Norden geschickt wurde, sich aber nach seinem unerwarteten und gewaltigen Erfolg weigerte, zurückzukehren. Die bis heute anhaltende Fehde ist einer der Gründe, weshalb die Zeforikas eifrige Unterstützer der Hammerfausts und ihres Planes sind, Brabak in einen Piratenhafen zu verwandeln. Auch sie haben gut an der Brabaker Expansion ins Südmeer verdient, streben jedoch keine eigenen Kolonien an.

Die Du Berilis

Die kleinste der reichen Familien Brabaks sind die Du Berilis, die neben den De Sylphur zum ältesten Adel der Region gehören. Ihr wichtigstes Einkommen aber ist kaum adlig zu nennen: Ihnen gehören fast alle Bordelle im Hafen und anderenorts. Die meisten Kurtisanen, Dirnen und Lustknaben zahlen ihnen für schwachen Schutz hohe Abgaben. Darüber hinaus verfügen die Du Berilis über eine Armee von Leibeigenen und Schuldknechten, deren Kontrakte zum guten Teil noch aus frühesten Zeiten stammen und immer wieder vererbt wurden. Diese billigen Arbeitskräfte (gerüchteweise sogar mit 'Medikamenten' aus H'Rabaal gefügig gemacht) werden von den Du Berilis an jeden Zahlungswilligen 'ausgeliehen', so dass sie so sehr eine Sklavenhändlerfamilie geworden sind, wie man das in Brabak nur sein kann. Dies ist nur einer der Gründe, weshalb sie zu den eifrigsten Unterstützern der Charazzar zählen.

Natalina du Berilis wurde schon in jungen Jahren Hochgeweihte im Brabaker Rahja-Tempel. Ihre Zwillingsschwester Naomi ist die Leibmagierin König Mizirions. Ihr verdankt die Familie die Beilehung mit der Donna-Naomi-Insel und ihrem lukrativen Traumpollen-Hain.

Die Audiencia

Einmal nicht mehr als die beratende Versammlung des Königs, hat sich der Rat der großen Familien zu einem eigenständigen Machtfaktor entwickelt. Denn so zerstritten die Sippen auch sind – wenn es darum geht, Mizirions Einfluss zu schmälern und den eigenen auszubauen, herrscht Einigkeit. Unter anderem hat sich die Audiencia Brabaks in den letzten Jahren das Recht erstritten, bei der Besetzung der wichtigsten Ämter von Königreich und Stadt mitzureden und über Steuern, Zölle und Ähnliches mitzuentcheiden. Doch Mizirion weiß die Audiencia mit unberechenbaren Taktiken und politischen Manövern immer wieder zu überraschen und sie gegeneinander auszuspielen. So hat sich die Versammlung zwar das Recht erstritten, mit einem einstimmigen Beschluss königliche Erlasse für ungültig zu erklären – allein, Mizirion selbst ist Vorsitzender des Rates, in welchem zudem noch zwei weitere De Sylphur sitzen. Die Charazzar und Hammerfaust besetzen ebenfalls zwei, die übrigen großen Familien je einen Sitz im Rat.

DIE STADT BRABAK

Die Stadt Brabak für den eiligen Leser

Einwohner: 3.501 (Census 1026 BF)

Wappen: eine rote Harpyie auf goldenem Grund

Herrschaft/Politik: Wie das Königreich wird auch die Stadt von König Mizirion III. und den Granden der Audiencia regiert.

Garnisonen: 1 Kohorte Königlich Brabaker Hellebardiere, 1 Lanze Königlich Leibgarde, 3 Kohorten Seesoldaten der 'Königlich Brabaker Flotte', diverse Matrosen der Flotte, durchschnittlich 250 Freibeuter (ständig wechselnd)

Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Boron (Puniner Zweig mit alanfanischen Praktiken)

Wichtige Gasthöfe: Hotel *Brabaker Admiral* (Q8/P7/S10), Hotel *Güldener Mysob*, (Q7/P7/S20), Herberge *Südkap* (Q5/P5/S18); weitere siehe unten

Besonderheiten: Magierakademie *Dunkle Halle der Geister* (Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch; schwarz), schwer passierbarer Hafen voller Untiefen

Stimmung in der Stadt: Die besondere Lage am Kap Brabak, "wo sich Osten, Westen und Süden treffen", lässt viele Einwohner glauben, dass sie in der Mitte der Welt leben und nichts ohne ihr Wissen geschähe. Zugleich pflegt man eine Haltung der Toleranz und Freiheit, die den Ort zum Schlupfwinkel umstrittener Philosophen, verfolgter Freidenker, obskurer Prediger und ruchloser Schwarzmagier gemacht hat, mit denen sich zu zeigen als schick gilt.

Was die Brabaker über ihre Stadt denken: Nirgendwo kann man freier denken, doch wer hat schon Zeit dazu? Abseits der großen, tragen Kaiserreiche profitiert Brabak von seiner außergewöhnlichen Lage.



STADTBESCHREIBUNG

Brabak liegt in etwa zu gleichen Teilen an Ost- und Westufer sowie auf den vier Hauptinseln im Delta des Mysob. Von einer Mauer umschlossen, stehen hier weiß gekalkte Häuser und Villen im südländischen Stil, die sich vom Hafen bis zum äußeren Rand dicht gedrängt auf den leichten Hügeln des Tieflandes erheben. Möwenkreischen und Meersalz erfüllen die Luft, und es weht stets ein kühler Wind.

DER HAFEN

Wird man von einheimischen Lotsen in den Hafen geführt, passiert man zuerst die auf einer Insel im Mysob platzierte mächtige **Hafenfestung (1)** aus bosparanischer Zeit, mit der die auch sonst von starken Mauern umgebene Stadt gesichert ist. Komplett mit geschützbestückten Vorsprüngen und Bastionen sowie vier Türmen mit je zwölf Böcken (schwere Katapulte) versehen und mit großen Magazinen ausgestattet, könnte sie jedem Feind lange trotzen. Ihre eigentliche Aufgabe aber ist es, den Hafen gegen übermütige Piraten oder alanfanische Seesöldner zu verteidigen. Doch alle Perfektion nützt wenig, wenn die Soldaten aufgrund schlechter Bezahlung und Eintönigkeit ihren Dienst nachlässig versehen.

Die eigentlichen Hafenanlagen Brabaks liegen noch heute an der von Admiral Sanin beschriebenen einzigen Stelle, wo keine Untiefen eine Landung verhindern. Der am häufigsten besuchte Hafen Aventuriens ist erstaunlich wenig ausgebaut. Zwei uralte Molen schirmen die Bucht gegen die Ausläufer der Stürme ab, ein verwitterter Leuchtturm trägt das berühmte Kapfeuer. Hinter einem zusätzlichen Wellenbrecher und einigen Holzpfehlen, die das Fahrwasser begrenzen, schaukeln des Königs Karavellen *Großer Mysob*, *Kap Brabak* und *Tapferkeit* sowie die drei Biremen der Stadt. Die vor 75 Jahren erbeutete Galeere *König Peleiston* hat ihre Generalüberholung in der **Werft (22)** gerade hinter sich. Dazwischen herrscht bunte Unordnung aus einheimischen Freibeutern, Fischkuttern, Schinakeln und Handelsschiffen aller Länder.

DIE TEMPEL DER ZWÖLFGÖTTER

Der **Efferd-Tempel (2)**, einst direkt über dem Meer erbaut, liegt heute durch die Verschlammung der Mysobmündung einige hundert Schritt landeinwärts. Dadurch ist er kein leuchtendes Monument über den Wogen, sondern längst umringt von kleinen Hütten und auffälligen Häusern, die seine einst vielgerühmte Architektur fast verdecken. An dem vor Jahren vom Meister der Brandung, *Emmeran Traloper*, geforderten und von Königin Jasmine unterstützten **Tempelneubau (21)** wird nur gelegentlich weitergebaut. Mit der Trennung Mizirions III. von seiner Frau 1025 BF hat das ehrgeizige Projekt, den größten Efferd-Tempel Aventuriens zu errichten, mit der nun einfachen Efferd-Novizin die letzte große Fürsprecherin verloren.

Der Brabaker **Phex-Tempel (3)** ist ein protziges Gebäude, das so gar nicht zum Gott der Heimlichkeit passen will. Der allgemein zugängliche Teil dient als Börse, in der Nachrichten ausgetauscht, Anteile an Schiffsloadungen gehandelt und vor allem der gesetzmäßige Warenumschlag durchgeführt wird. Vogtvikar *Orelia Kalanduez* beteiligt sich lebhaft an den Geschäften. Unterhalb des Hauptgebäudes soll sich ein zweiter, geheimer Tempel befinden, in dem, so heißt es, "Scharen von Dieben hausen". Wesentlich realistischer scheint die Vermutung, dass der Tempel – wie die ganze Stadt – jenen Phex-Jüngern als Zuflucht dient, die anderenorts zu eifrig gesucht werden.

Der Kult des Todesgottes hat in Brabak ebenfalls zahlreiche Anhänger, ist aber bei weitem nicht so einflussreich wie in Al'Anfa. Der kleine **Boron-Tempel (4)** aus schwarz geteertem Holz verfügt über unterirdische Gewölbe, die weit geräumiger sind als der oberirdische Bereich, aber seit Jahrzehnten teilweise unter Wasser stehen. Gerüchte sprechen von einem immensen Tempelschatz, der dort zu Zeiten



Bal Honaks von Al'Anfaner Boron-Geweihten in einem Versteck zurückgelassen wurde. Doch alle Untersuchungen haben bis heute nichts zu Tage gefördert.

Inzwischen haben Angehörige des Puniner Ritus' den Tempel übernommen. Doch die Hüterin des Raben, *Barla Orokanđ* (die erste in Brabak Geborene), hat theologische Einwände. Die meisten Brabaker Boron-Gläubigen schätzen die ekstatischen, mit Rauschkrautgenuss verbundenen Teile des Kultes sehr hoch und verzichten seit dem Rituswechsel nur ungern darauf. Aus diesem Grund wird dieser Teil des alanfanischen Boron-Kultes auch weiterhin praktiziert.

Dem Boron-Tempel angegliedert ist zudem ein kleines **Ordenshaus der Golgariten**, in dem sich ständig Ritter des Ordens aufhalten.

Nach einem ernsten Tadel aus Belhanka gibt man sich im **Rahja-Tempel (5)** den Anschein der Spiritualität, doch zählt er noch immer zu den 'geistlosesten' und weltlichsten Häusern des Kultes. Unter der Führung von *Natalina du Berilis* ist der Tempel zum größten Bordell der Stadt verkommen, dessen Geweihte und Novizen nicht einmal die Verfeinerung mancher Kurtisanen haben.

Als Beispiel für die Tempel und Schreine der vielen, andernorts unbekannt, Kulte kann der kleine, von einem Garten seltsamer Kräuter umgebene **Tempel von Licht und Dunkelheit (6)** dienen. Die beiden einzigen Priester predigen – inspiriert von Satinavs Weltenbuch, in dem die Tage (Gegenwart) und Nächte (Zukunft) verzeichnet sind – von Licht und Finsternis. Diese würden als Prinzipien die Welt lenken und müssten daher gleichermaßen verehrt werden. Der stets weiß gekleidete 'Sohn des Lichts' trägt auch am Tag eine Laterne und spricht nur, solange die Sonne am Himmel steht. Sein dunkler Bruder redet allein bei Dunkelheit. (Mehr Sekten und Kulte im Süden finden Sie auf Seite 85.)



STAATLICHE GEBÄUDE

Auf dem Hügel liegt der **Königspalast (7)** mit der weit über Brabak sichtbaren Harpyienflagge. Er wurde vor langer Zeit als Palast des kaiserlichen Gouverneurs – üppig und geschmacklos verziert – aus dem teuren, rosenfarbenen Marmor der Eternen errichtet. Spätere Anbauten und Verzierungen bestehen aus preiswerterem Material (sien es die unzähligen Wasserspeier aus glitzerndem Feuerstein oder die stumpf-gelben Balkone und Erker aus billigem Sandstein). Durch all diesen Zierrat übersieht man leicht, dass das Gebäude mit drei Stockwerken und insgesamt vierzig Räumen eher eine große Villa ist als ein königlicher Palast – manche reiche Familie verfügt über eine größere Residenz. Hier wimmelt es nur so von Dienstboten und Leibwachen, die für das Wohlergehen der königlichen Familie sorgen.

In der außen prachtvollen, innen aber heruntergekommenen **Admiralität (8)** wachen zahlreiche Verwandte des Königs darüber, dass Brabak von See her kein Leid droht. Mit ihren zwölf Galeeren, zehn Seglern, einigen Ottas und zahlreichen kleinen Freibeuterschiffen ist sie durchaus in der Lage, Feinde zur See an der Eroberung Brabaks zu hindern. Die Bildung der Goldenen Allianz machte diese Schiffe auch wieder für größere Fahrten frei. Seit der legendären Fahrt der *Korisande* im Jahre 1000 BF hat man sich zudem neue Märkte und Quellen für exotische Waren im tiefsten Süden erschlossen. Großadmiral der Flotte ist *Hjaldar Hammerfaust*, ein ehemaliger Drachenkaptän, der einige Kaperfahrten gegen Al'Anfa und Mengbilla persönlich geführt hat.

Unweit des Königspalastes sitzt die Großmarschallin Brabaks, *Zaraphine Charazzar*, in der **Residenz des Generalstabs (9)**. Hier befiehlt sie nicht nur die wenigen regulären Truppen Brabaks, sondern genießt Gerüchten zufolge die Ergebenheit mehrerer Achaz-Sippen in den Sümpfen. Diese 'Hilfstruppe' könnte Brabak gegen Angriffe zu Lande schützen und kommt immer wieder ins Gespräch, wenn es um die Macht ihres Hauses geht.

Auch die **Königlich Brabaker Schatzkammer (10)** besitzt eine eigene Villa direkt neben dem Palast und wird von Mizirions Cousine *Pellione de Sylphur* als Schatzmeisterin geleitet. Seit Jahren bedrängt Pellione ihren Vetter, die Gründung einer königlichen Handelsgesellschaft nach aranischem Vorbild (quasi eine private Unternehmung Mizirions) bekannt zu geben. Und wenn kein Geld zur Anmietung von neuen Handelsschiffen vorhanden ist, so hat die Schatzmeisterin den Plan, sie künftig im Rahmen der Goldenen Allianz von den Mitverbündeten zu 'aquirieren' – oder auch gern von der Gegenseite.

Die auf der Ostseite des Mysob gelegene **Königlich Brabaker Kanzlei (11)** führt Aufzeichnungen aller Art und beaufsichtigt die Rechtsprechung. Da das Hofgericht, verglichen mit den Gerichtshöfen anderer Monarchen, eher machtlos ist (viele Streitigkeiten werden entweder durch Vergleich oder Mord geregelt), hat Kanzler *Guelmo de Sylphur-Hardebrand*, ein ergebener Erfolgsmann des Königs, seit Jahren genug Zeit für seinen Lebensraum. Er arbeitet an der Erstellung und Veröffentlichung des 'Codex Mizirion', der als Gesetzessammlung richtungsweisend für den ganzen Süden sein soll. Insbesondere Fremde lässt er gern schon jetzt nach diesen Regeln aburteilen – ein Praxistest für die Zukunft.

DER MARKT

Der **Brabaker Markt (12)** ist, anders als in vielen Städten, kein Platz, sondern eine breite Straße, die sich fast durch die ganze Stadt zieht. Zu allen Markttagen säumen hier Stände und Verkaufsbuden die ungepflasterte Straße. Bis zum Abend wird diese von vielen hundert Füßen und Karrenrädern in zähen Schlamm verwandelt, in dem sich Dreck und Sumpfwasser mit zertrampeltem Obst, Fischabfällen und Hühnereingeweidern mischen. Wenn die ehrbaren Leute in ihre Häuser zurückgekehrt sind und die Händler ihre Stände schließen, huschen die vielen Straßenkinder und Bettler durch den Dreck und suchen gierig nach Essbarem.

Da auf der langen Straße auch alle eventuellen Festzüge und Ausritte des Königs stattfinden, darf eine Woche davor kein Markt stattfinden – ein Gesetz, dass derlei Festivitäten bei den Kaufleuten unbeliebt gemacht hat.

TÄVERNEP, SCHÄPKEN, ETABLISSEMENTS

Sucht man etwas Ruhe und die Erfrischung für die durstige Kehle, bietet Brabak etwas für alle Geldbeutel und Ansprüche. In der Seefahrerschenke **Roter Jaguar (26)** (Q3/P4/S10) unter dem launischen *Jesodoro Cornio* muss man auf sein Geld achten, während die **Taverne Kap Brabak (27)** (Q6/P6/S8) von *Fiorella Sandoz* schon eher von Seefahrern höherer Ränge aufgesucht wird. Von der Pension **Ritterstube (28)** (Q1/P6/S15) ist ebenso wie von der Taverne **Mysobwellen (24)** (Q1/P2/S0) des geizigen *Stover Gujan* bei ein paar Silbern in der Tasche abzuraten, zumal man in letzterer vorwiegend einheimische Gäste willkommen heißt. *Yaslinda Bonions* Herberge **Südkap (29)** (Q5/P5/S10) ist dagegen immer eine Empfehlung wert, und wer es als Gast wirklich gut haben will, der sucht das Hotel **Güldener Mysob (30)** (Q7/P7/S20) der liebevollen *Terza Imogena* auf. Das beste Haus am Platze ist aber das überbeuerte, dafür mit einer marmornen Eingangshalle ausgestattete Hotel **Brabaker Admiral (25)** (Q8/P9/S26) der hart kalkulierenden *Saranya Merion*. Spitze Zungen spötteln, dass hier die Preise ebenso hoch sind wie im Bordell **Zum wilden Kaiser (23)** (Q7/P9/S0), was nicht nur stimmt, sondern der Besitzerin *Elisa Windbrecht* nur recht sein kann. Denn sie ist bestrebt, die 'Konkurrenz' des örtlichen Rahja-Tempels hinter sich zu lassen.



MAGIE UND ALCHIMIE

Hinter der imposanten schwarzen Fassade des riesigen Granitklotzes der **Dunklen Halle der Geister (13)** verbirgt sich eine der berühmtesten Magierakademien des Kontinents. Der einzige Zugang liegt hinter einer schweren, bronzenen, mit Dämonenfratzen verzierten Eingangstür. Diese öffnet sich nur demjenigen lautlos, der zum Eintritt seine Hand in den blutroten, feuchtschimmernden und messerscharfen Schnabel eines basaltenen Vogels neben der Tür legt und für würdig befunden wird (eine genauere Beschreibung der Tür findet sich in **SRD 49**). Innen liegt ein dunkler Flur, der rechts von der Jadestatue eines sechssarmigen Riesen mit Falkenkopf und links von alchemistisch erzeugtem schwarzen Nebel flankiert wird und in eine prächtige große Halle führt, wo man den Besucher bereits erwartet.

Die schwarzmagische Akademie galt schon seit jeher als Heimstatt der verruchtesten und skrupellosesten Zauberer Aventuriens. Und tatsächlich ist man hier auf Kapazitäten wie Magister *Magnus Pölberra* ebenso stolz wie auf seine Studiosi, die gerade im Borbarad-Krieg unter Namen wie *Korobar*, *Saya di Zefo-*



rika oder *Sulman al'Venish* berühmt-berüchtigt wurden. Auch jene Magiekundigen werden hier willkommen geheißen, die anderswo als gefährliche Renegaten gelten. Einziges Entgegenkommen, das man in Brabak erwartet, ist eine Spende für die Bibliothek. Bei aller Wachsamkeit und Misstrauen ist man fremden Besuchern gegenüber nicht abgeneigt, die von ihren Expeditionen ein geheimnisvolles Artefakt, eine alte Schriftrolle oder eine unbekannte Substanz mitbringen und für gutes Gold identifizieren lassen wollen.

Die Akademie kann auf eine lange Tradition zurückblicken. Angeblich wurde sie von den Überlebenden der legendären 'Zitadelle der Geister' im Regenwald gegründet und sicher von den Schamanen der Mohaha und Napewanhas beeinflusst. Viel altes Wissen wurde beseitigt oder vergessen, aber es ruhen noch immer viele kostbare Bücher und Schriftrollen gut verschlossen in der Bibliothek. Ein Schwarzes Auge, mit dem man in die Sphären schauen konnte, wurde 1017 BF offensichtlich zerstört.

Doch gerade in letzter Zeit werden Gerüchte laut, es würde bald wieder ein 'Praxis-Semester' angesetzt, um undurchschaubare Pläne der Akademieleiterin in die Tat umzusetzen. Auch sucht man noch händeringend nach fähigem Soldvolk, das die Magister und Adepten in das Umland begleitet.

Weitere Informationen zur Akademie finden sich in **WdH 172ff.**

Die **Werkstätten des Roten Salamanders (14)** haben neben Niederlassungen in Fasar, Festum und Andergast hier ihr Haupthaus, in dem Alchimisten unter Vorsteherin *Hitta von Ilmenstein* (einer Enkelin der Magisterin der Magister Haldana) gemeinsam forschen. Hier leben auch einige der berühmten Brabaker Philosophen, wie zum Beispiel der über die Stadtgrenzen hinaus berühmte *Toton Mironimus*, der kühn die Ikosaederform Deres postuliert oder die Notwendigkeit des Redens mit der des Atmens vergleicht. Hier wird neben der neuen *Brabaker Bilderpostille* und dem *Südwind*, einem lokalen Blatt der Brabaker Oberschicht, auch der *Salamander* gedruckt, die kompetente Quartalsschrift des Bundes. Sogar die Dunkle Halle der Geister liefert hier die Manuskripte für den *Spiegel der Schwarzmagic* zum Druck ab. Generell scheinen offizielle und inoffizielle Kontakte zur Magierakademie zu bestehen.

In einem Anbau wird eine Reliquie gezeigt: der legendäre Heilige Strohsack des Nandus, dessen Echtheit von vielen bis heute bezweifelt wird. Die Spenden der Pilger sichern den Alchimisten zusammen mit den Einkünften aus ihren Produkten – wie dem bekannten Brabaker Vitriol – ihr Einkommen.

KULTUR UND HOHE GESELLSCHAFT

Der irreführende Name der **Brabaker Arena (15)** bezeichnet ein Freilufttheater, in dem auf kleiner Fläche regelmäßig – unblutige – Gladiatorenkämpfe stattfinden. Die Zuschauerreihen sind dafür umso großzügiger angelegt und bieten fast tausend Schaulustigen Platz. Manchmal werden hier allerdings auch Aufführungen von fahrenden Schauspielern gezeigt, so dass sich die Brabaker Bevölkerung in den großen Dramen der Theatergeschichte weiterbilden kann. Zu solchen Anlässen ist der Adel aber fast unter sich.

Die **Residenz der Charazzar (16)** ist auffallend klein, so dass manche von Katakomben und Labyrinth munkeln, die sich meilenweit im Sumpfboden (!) erstrecken sollen. Andere faseln von magischen Räumen in fernen Welten, während Dritte darauf hinweisen, dass sich die Charazzar wohl im heimatischen H'Rabaal am wohlsten fühlen. Was immer hier die Wahrheit ist – das Anwesen schützen nicht nur menschliche Wachen, sondern auch Achazkrieger. Zudem, so heißt es, sei einer oder gar jeder der zahlreichen Wasserspeier des Hauses ein magisch gezähmter Gargyl. Doch derlei erzählt man auch von der Dunklen Halle der Geister und anderen Gebäuden der Stadt.

Die **Villa Hammerfaust (17)** dient der Familie immer dann als Residenz, wenn wichtige Ereignisse ihre Anwesenheit in der Hauptstadt

erfordern. Sonst sind hier meist nur einige jüngere Familienmitglieder zu finden, von denen eines als der örtliche Statthalter fungiert. Die meisten Mitglieder der Sippe aber halten sich weit lieber im, so sagen sie, 'heimatlichen' Vinay auf. Denn dort sind die Gebäude inzwischen auf modernen Standard gebracht. Die Villa Hammerfaust wurde aber vom traditionsverbundenen und nostalgischen Vater Barsotha Marbys errichtet und kennt keinerlei Annehmlichkeiten der Zivilisation. Frau Barsotha hasst die deplatziert wirkende Anlage aus vier Langhäusern in einem runden Erdwall und würde sie am liebsten durch einen repräsentativen Palast ersetzen.

Die dreistöckige, schneeweiße **Casa Bocadilio (18)** übertrifft in ihrer Größe sogar den Palast des Königs. Die Bocadilios können es sich leisten, mit ihrer neunzig Zimmer umfassenden Residenz die Fläche zu bebauen, auf der ansonsten Hunderte von ärmlichen Hütten Platz fänden – und vor Erbauung des Palastes auch fanden. Am Eingang des kunstvollen Tores stehen zu jeder Tageszeit zwei uniformierte Hellebardiere, die nur geladenen Gästen den Zugang in den von Palmen umsäumten Innenhof gestatten. Die Einrichtung des Hauses ist auf dem neuesten Stand; es gibt sogar von einem Havener Baumeister angelegte Thermen. Die meisten Mitglieder der Familie leben hier in Brabak, wenn auch nicht alle von der Menagerie des Familienoberhauptes *Marsila Bocadilio* begeistert sind, deren zahme Alligatoren und junge Elefanten mit Vorliebe im großen Badebecken im Innenhof planschen.

Der **Palazzo du Berilis (19)** ist ein für den Süden ungewöhnliches Gebäude: Während sonst die meisten Villen über Innenhöfe verfügen, handelt es sich bei dieser Anlage um ein mit Türmchen und Erkern verziertes Gebäude im pseudo-helaischen Stil. Nach dem frühzeitigen Tod ihres ältesten Sohnes Marnon lenkt *Baradia du Berilis* seit Jahren wieder die Familiengeschicke von hier aus – in Gesellschaft von zwei Schwestern, einigen Cousins und etwa 30 Dienstboten.

DIE ECHSENVORSTADT

Am Westufer des Mysob liegt vor der Stadt das kleine Dorf **Lrr'Zzkrot (20)**, in dem etwa sechzig Achaz leben. Obwohl sie sich selbst verwalten, sind sie dem König tributpflichtig und werden dafür von ihm in Angelegenheiten der Achaz aus den Mysobsümpfen angehört. Dies bildet eine Quelle des Unfriedens, da ihr Stamm zu den wenigen gehört, die den Charazzar ablehnend gegenüberstehen. Was es allerdings mit der gerüchteweise geplanten Entsendung von 'Kundschaftern' ins ferne H'Rabaal auf sich hat, vermag niemand zu sagen. Gesichert scheint nur zu sein, dass ihr geistiger Führer, ein stummer Zilit, nach zehnjähriger Klausur in den umliegenden Sümpfen in das Dorf zurückgekehrt ist.

BRABAK IM SPIEL

Brabak stellt eine Zusammenfassung ganz Südaventuriens dar: Insbesondere die Stadt sprudelt über vor Intrigen, offenen und verborgenen Konflikten, Dekadenz und Lasterhaftigkeit. Aber auch das unwirtliche Hinterland ist Szenario für Begegnungen mit mysteriösen Achaz, rituellen Bräuchen der Waldmenschen, gefährlichem Dschungel, undurchdringlichen Sümpfen und düsteren Geheimnissen vergangener Zeiten. Gewissermaßen kann Brabak also als Übungsparcours für Al'Anfa eingesetzt werden. Hinzu kommen Freibeutertum, stürmische Kapumsegelung oder Aufbruch einer Expedition zu fernen Meeren. Insbesondere aber das Freidenkertum und die Weltoffenheit Brabaks lassen Abenteurer von eher zwielichtiger Gesinnung oder Helden ohne zwölfgöttlichen Hintergrund problemlos agieren, bieten aber genauso Abenteuerstoff und Konfliktpotential für tugendhafte Praios-, Rondra- oder Hesinde-Diener.



DAS KÁHET ΠΙ KEMÍ

Kemi für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Jalob, Halbinsel von Hôt-Alem, Syllanische Halbinsel

Landschaften: alemitische Halbinsel, dichter Regenwald, Mangrovenküste, östliche Sumpfbgebiete

Gewässer: Jalob, Tirob, Kalter See

Geschätzte Bevölkerungszahl: 27.500, davon 70 % Kemi (eine Variante des südaventurischen Völkergemischs; Kemi haben im allgemeinen eine hellere, bronzefarbene Haut, jedoch ebenfalls nur spärlichen Bartwuchs und pechschwarzes Haar), 15 % Waldmensch, 10 % Nordländer, 5 % Achaz; dazu kommen vermutlich noch einige Tausend tief in den Wäldern versteckt lebende Waldmensch.

Wichtige Städte und Dörfer: Khefu, Re'cha, Djáset, Yleha

Wichtige Verkehrswege / Handelsrouten: Nord-Süd-Passage von Djáset nach Hennemet (Tyrinth), westliche Küstenstraße von Khefu ans Südkap

Vorherrschende Religion: Boron (75 %), Rastullah (10 %), Schamanismus bei Waldmensch und Achaz

Sozialstruktur / Regierung: Theokratie / Monarchie, borongeweihte Königin (Nisut)

Einflussreiche Familien: Setepen, Mes'kha-rê, Pâestumai, Al'Plâne, Corvikanerbund

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Kacha, Laguan und Peri II. (Boron-Heilige), Peri III. (vormalige Nisut)

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Terkum

Wappen: kemsches Glyphensiegel

Flagge: schwarz, fliegender Rabe vor silbernem Mondkreis

Sprachen: Gatamo, Rssahh, Garethi, Tulamidya, Kemi (in der Wiedereinführung)

Währungen: 1Suvar (entspricht einem Dukaten) = 10 Hedsch = 100 Ch'rysk'l = 1000 Trümmer

Zeitrechnung: "nach der Dunkelheit (Unabhängigkeit)" ("sá gerch"): 1 S.G. = 4 Hal = 997 BF = 2489 Horas

GESCHICHTE

Die Berichte von den ersten Siedlungen der Kemi im Süden reichen viertausend Jahre zurück. Während die damals dominierenden Echsenwesen die Kemi, ein frühes Menschengeschlecht unbekannter Herkunft, als Hilfsvolk zur Niederwerfung der Waldmenschentämme schätzten, übernahmen diese zahlreiche Errungenschaften der Echsen. Sie entwickelten so eine Hochkultur, die vom Baustil bis zur Glyphenschrift deutliche echsische Wurzeln aufweist. Im Schatten der Achaz-Großreiche blühte das 'Alte Kemi-Reich' auf. Die Grenzen wurden vor allem unter Peri II. weit in die Waldmenschengebiete verschoben, viele Stämme versklavt oder vertrieben.

Doch die Blüte des Alten Reichs verging, der Krieg der Drachen Pyrdacor und Famerlor veränderte auf immer das Antlitz der Welt. Ein langer Bürgerkrieg und die Rache der Waldmensch dezimierten daraufhin die Kemi. Schließlich jedoch kam mit Monthu I. der erste Rabenpriester auf den Kemi-Thron und die 'dunklen Zeiten' wurden abgelöst durch den Aufschwung des Mittleren Reiches. Zwar verfügte Monthu, dass fortan geistliche und weltliche Macht in einer Hand vereinigt sein müssen, doch schließlich verfiel auch das Mittlere Reich in Dekadenz und verging vor etwa 2.000 Jahren unter dem Ansturm verfeindeter Eingeborener.

Danach herrschten die Kaiser und Kaiserinnen Bosparans über Kemi, ehe die Besatzer durch einen erfolgreichen Aufstand unter Rhôn-da I. aus dem Land getrieben wurden. Fast 500 Jahre lang konnten die Kemi erneut ihre Freiheit genießen. Doch dann machten unfähige Herrscher das Land wieder zur leichten Beute für das Bosparanische Reich. Nach Hela-Horas' Tod folgten den altreichischen die garethischen Dynastien, die das Land ausbeuteten und zerstückelten.

Doch die Sehnsucht der Kemi nach Eigenständigkeit war auch durch die jahrtausendealte Fremdherrschaft ungebrochen. Und so erklärte Nisut Peri III. am 30. Rahja 1006 nach zunehmenden Pressionen Kaiser Hals und der Praios-Kirche die Unabhängigkeit ihres Reichs. Sofort bildete sich ein feindseliges Bündnis zwischen Brabak und dem alananischen Imperium, das mit Duldung Garethis in Kemi einfiel. Der geballten Macht der alananischen Heere war nichts entgegenzusetzen. Und so beherrschte die Schwarze Perle mit Hilfe von zahlreichen Kollaborateuren die als 'Südprovinz' betitelten Gebiete mehr als zwei Jahre lang mit eiserner Härte. Einzig auf den Inselkolonien Aeltikan, Javalasi, Mikkan, Anteorra und Cháset erhielt sich noch ein freies Kemi-Reich. Erst mit der Flucht Königin Peris aus der

GESCHICHTE DER KEMÍ-REICHE

ca. 3000 v.BF: Kacha I. gründet das Kemi-Reich.

ca. 2200 v.BF: Eroberungszüge Peri II.

ca. 2000 v.BF: Monthu I. vereinigt geistliche und weltliche Macht.

ca. 1150 v.BF: Gründung des Laguana-Ordens

ca. 960 v.BF: Vernichtung des Kemi-Reichs durch feindliche Stämme

ca. 870 v.BF: alt-bosparanisches Militärgouvernement

547 v.BF: Rhôn-da I. zerschlägt die Brabaker Legion; Unabhängigkeit

72 v.BF: Rückeroberung Kemis durch Bosparan

23 BF: Kemi als Gouvernement Trahelien Kolonie des Neuen Reiches

902 BF: Eroberung durch Brabak

975 BF: Kaiser Reto gewinnt Kemi zurück.

997 BF: Thronbesteigung Peri III.

1007 BF: Lossagung von Gareth

1008–10 BF: Krieg gegen Al'Anfa und Brabak

1010 BF: Sieg über Al'Anfa, Allianz mit Brabak und Sylla

1012 BF: Allianz mit dem Horasreich, Peri III. wird horasische Baronin von Benbukkula

1026 BF: Friedensschluss mit dem Mittelreich

1027 BF: Thronbesteigung Ela XV., Vermählung mit Kronprinz Peleiston von Brabak

Gefangenschaft und dem Tod Tar Honaks gewann der Widerstand in gleichem Maße an Kraft, wie die fremde Besatzung an Moral und Stärke einbüßte. So konnten die Kemi letztlich mit Waffengewalt ihre Freiheit erringen.

Durch die mehr und mehr erstarkende kemsche Boron-Kirche wurden das theokratische Herrschaftssystem gestärkt und die alten Sitten und



Gebräuche wieder gelehrt, so dass man derzeit versucht, die lange vergessene eigene Kemi-Sprache und -Schrift wieder einzuführen. Außenpolitisch band sich das Reich in Bündnissen mit dem Horasreich und dem einstigen brakakischen Erzfeind, um Al'Anfa zu widerstehen. Mit der Krönung Königin Elas XV. 1027 BF wurde schließlich sogar eine Versöhnung mit der alten Kolonialmacht Gareth erreicht. Zudem verheißt die Vermählung der Nisut mit Kronprinz Peleiston von Brabak dem Südmeerbündnis gegen Al'Anfa eine goldene Zukunft. Dennoch ist das Kemi-Reich auch unter der neuen Königin vor allem im Inneren vielfältigen Gefahren ausgesetzt. In den Westprovinzen

gewinnt der alles Fremde ablehnende, religiös-fundamentalistische Corvikanerbund mehr und mehr Einfluss, gefördert durch den sich auch in anderen Regionen zuspitzenden Konflikt der Einheimischen mit den Fremden, die seit der Besatzungszeit im Reich siedeln und oftmals nur wenig Rücksicht auf die uralte Kultur der stolzen und temperamentvollen Kemi nehmen.

Auch im Osten dräut Gefahr: In den dichten Wäldern zwischen Yleha und Sylla rottet die Schwester der Nisut, die abtrünnige Prinzessin Rhônda, ihre Schergen zusammen, um dereinst den Thron zu Khefu für sich zu erobern.

DAS LAND DER KEMI

Das Reich der Königin Ela XV. umfasst zum größten Teil immergrünen, feuchten Regenwald, der sich im Westen vom brakakischen Vinay über das Jalobgebiet und die Halbinsel von Hôt-Alem bis zur östlichen Provinz Yleha (Syllina) erstreckt.

An der südwestlichen Küste geht der Wald in undurchdringlichen Mangrovendschungel über, während der gesamte Osten Kemis aufgrund seines Wasserreichtums sehr sumpfig ist. Das Land ist dort reich an flachen, warmen Seen, die den heimlichen Herrscherinnen des Reiches, den Stechmücken, ideale Brutbedingungen bieten.

Inmitten des ansonsten flachen Landes erheben sich die Sturmfelsberge (die Spinnenberge der Keke-Wanaq), deren nebelverhangene Gipfel weit über das Blätterdach des Waldes hinausragen. Der Nordwesten ist das wilde Land der Waldmenschen, in dem der träge Jalob-Strom seine grünbraunen Fluten durch den Dschungel wälzt.

So verfügt das Reich nur über wenige größere Häfen – Yleha im Nordosten, Djâset am Nordufer der Bucht von Khefu und die Hauptstadt Khefu selbst auf der alemitischen Halbinsel, dem südlich vom unwegsamen Herzen des Landes gelegenen Kernland der Kemi. Hier lebt der Großteil der Bevölkerung zwischen den schwelenden Überresten brandgerodeter Waldflächen, an deren Stelle weitläufige Anbauflächen für Reis, Mais und andere Feldfrüchte angelegt wurden.

Während das Klima an den Küsten gut auszuhalten ist, lässt sich der schwüle Dschungel im Landesinneren kaum ertragen, in dem überwucherte, uralte Ruinen einst mächtiger Bauwerke vom vergangenen Ruhm der Kemi zeugen. Fieber, Raubtiere und Fäulnis setzen denen zu, die nicht in diesem Land aufgewachsen sind. Die Kemi siedeln im Landesinneren in gesicherten Dörfern an den Wasserläufen, da Pfade im Dschungel binnen Tagen wieder zuwachsen und so im Vergleich zu den Flüssen als Verkehrswege nur geringe Bedeutung haben.

Noch lebensfeindlicher sind die fieberschwangeren, aber reichen Inselkolonien, zu denen neben den Moskitoinseln Javalasi (Pet'hesá), Aeltikan und Mikkan (Marlan) die Echseninseln Châset, Anteroa (Aaresy) und Nosfan (Nova Aurandis) zählen. Die Zimtinselfn Benbukkula und Ibekla werden von Vinsalt und Khefu gemeinsam verwaltet.

LEBENSWEISE

Die Wiege der kemschen Kultur liegt auf der Halbinsel von Hôt-Alem, wo die ältesten Zeugnisse kemscher Besiedlung gefunden wurden. Insbesondere die uralte Tempelanlage von Laguana auf einer Insel vor dem Festland sticht mit ihren hohen Steinpylonen und der basaltenen Pyramide als Musterbeispiel des monumentalen, echsisch geprägten Baustils der alten Kemi hervor.

Allgemein wird fast nur Holz und Bambus als Baumaterial verwendet, Stein ist sakralen Bauten vorbehalten. Diese bieten dem Auge eine besondere Pracht, denn die zentrale Stellung von Tod und Nachleben im Alltag der Kemi findet ihren Ausdruck in der Gestaltung dieser ansonsten funktional und geradlinig wirkenden Anlagen. Es ist üblich, die Wände mit farbenprächtigen Bildern zu verzieren, die in eigentümlich formalisierter Darstellungsweise Szenereien aus dem, so heißt es, 'Land im Westen' zeigen, wie die Kemi das Paradies des Rabenherrn nennen. Umrahmt und verziert werden diese Szenereien

durch Textzeilen aus den heiligen Büchern, in denen sich die Schönheit der kemschen Glyphenschrift offenbart.

Kemi ist kein reiches Land, doch Dschungel und Gewässer liefern Nahrung im Überfluss. Besonders beliebt sind die *Sedety*, flache Fladen aus Maismehl, die mit roten Bohnen, sehr scharfen Schoten, Reis und manchmal mit Fleisch und Fisch gefüllt werden. Daneben isst man auch gern so genannten *Desvêt*, ein auf einem Bananenblatt kredenzter, in Kokosmilch zubereiteter Brei aus Reis und Fisch, ebenfalls angereichert mit den unvermeidlichen Pfefferschoten. Fleisch in scharfer oder süß-saurer Zubereitungsweise steht nicht selten auf dem Speisezettel, da der Dschungel reichlich Beute und gerodete Flächen eine gute Grundlage für die Tierzucht bieten. Die Jagd ist nicht ungefährlich, aber einträglich – vielleicht auch deshalb, weil die Kemi vor nichts auf dem Bananenblatt zurückschrecken, egal, ob Schlange, Affe oder Fisch. Als Getränk wird hierzu (Kräuter-)Tee gereicht, dessen mannigfaltige Sorten mit Zusätzen wie Benbukkell, Muskat oder getrockneten und zerriebenen Dschungelfrüchten verfeinert werden.

GESELLSCHAFT

Seit Jahrtausenden hat sich die starre kemsche Gesellschaft trotz vordergründiger Assimilierung an die unterschiedlichen Fremdherrschaften nicht verändert. Wie schon zu den Zeiten des ersten Königs ist die dominierende Macht im Reich die Geweihtenschaft. Unter den Fremden wurde die einheimische Kirche als Hort des Aufbegehrens unterdrückt. Besonders blutig verfahren die priesterkaiserlichen Herren, die den dominierenden Boron-Kult als Ketzerei verdammten und unbarmherzig verfolgten. Die seit der Unabhängigkeit verstärkte und von den Boron-Geweihten geförderte Rückbesinnung der Kemi auf die glorreiche Vergangenheit hat deren Macht deutlich gestärkt.

Die Geweihten des Raben spielen im Alltag des einfachen Volkes eine zentrale Rolle. Sie sind nicht nur für Bestattungen zuständig, sondern führen darüber hinaus auch die Rituale der 'Boronskinder' durch: Boron-Geweihte segnen in Kemi die Felder, schließen den Ehebund, halten Geburtsriten ab und sprechen in Kriegszeiten den Waffensegen.

Neben den Rabengeweihten sind auch die königlichen Beamten überall präsent. Im Königreich sind Schreiber und Schreiberinnen für fast alles zuständig, vom Festlegen des Steuersatzes bis zur Provinzverwaltung. Trotz der vordergründigen Verwendung von nordländischen Titulaturen und Anreden unter Peri III. kennt man in Kemi keinen eigentlichen Adelstand. Die 'Adligen' hatten nie mehr Befugnisse als eine Provinzgouverneurin in Diensten der Krone. Abgaben zu erheben oder sogar eigene Söldlinge unter Waffen zu halten war ihnen streng verboten; und so hat Nisut Ela XV. unmittelbar nach ihrer Krönung die von den Kolonialmächten übernommenen Titel kurzerhand abgeschafft.

Die dritte Säule der kemschen Gesellschaft bilden die alten Familien, die ihre Blutlinie über Generationen in die Vergangenheit bis zu den sagenumwobenen Herrscherdynastien zurückverfolgen. Von größter Macht sind hierbei die miteinander verfeindeten Häuser Mes'kha-rê, das über weitläufige Domänen im Norden und Osten des Reiches verfügt, und Pâestumai, welches das Kernland kontrolliert. Im Westen Kemis ist der Corvikanerbund angesiedelt, der aus der Blutfehde



kleinerer Sippen mit dem Haus der Mes'kha-rê hervorging. Letztlich ist auch die Familie Al'Plâne zu erwähnen; eine aransische Einwandererfamilie, die mit dem Segen der Krone seit fast drei Dekaden die wirtschaftliche Ausbeutung der Inselkolonien betreibt und sich dort, im fernen Archipel, inzwischen unbehelligt vom entfernten Khefu zur dominierenden Kraft entwickelt hat.

Neben den großen Familien gibt es eine Unzahl kleinerer Sippen, die den mächtigen Häusern traditionell verbunden sind und den Familienoberhäuptern Gehorsam im Austausch von Schutz und Förderung schulden und damit auch deren Freund- und Feindschaften teilen.

RELIGION

Für gläubige Kemi ist es keine Frage, dass Boron als Fürst und Höchster der Götter zu verehren ist. Diese Sichtweise ist die bedeutendste Gemeinsamkeit mit der alanfanischen Boron-Kirche. Doch auch zahlreiche weitere Parallelen der Kulte, insbesondere in Hinsicht auf nemekathäische Ur-Ideale, sind unübersehbar.

Die Hauptunterschiede zum alanfanischen Ritus liegen im Einfluss einer innerhalb der korrupten Kemi-Kirche aufgekommenen Reformbewegung begründet, die vor 2000 Jahren den Verfall des (Alten) Reiches und der (Visar-)Kirche anprangerte und eine Rückkehr zu den Wurzeln des Glaubens forderte. Diese Sehnsucht wurde schließlich vom königlichen Kämpfer Laguan aufgenommen, der einen Orden gründete, dessen Brüder und Schwestern sich in strenger Askese und Armut als 'Ritter und Ritterinnen des Raben' zum Schutz des Reiches und des Glaubens verschworen. Das positive Gegenbild zum prassenden und ignoranten Klerus ließ den Orden mit den Jahren zu Einfluss und wichtigen Ämtern innerhalb der Kirche kommen. Heute gibt es faktisch keine Boron-Kirche mehr außerhalb des Ordens, und dessen asketische Tugenden und die Ablehnung der Selbsttötung als blasphemische Anmaßung sind längst Kirchendogma geworden.

Oberhaupt der heutigen Kirche ist Nisut Ela XV; sie ist die Rabentochter mit der, so heißt es, "absoluten Macht göttlicher Legitimierung". Von Nisut Peri III. wurde diese Funktion äußerst zurückhaltend ausgeübt, doch es scheint, als möchte sich ihre Tochter nicht mehr länger mit nur formaler Macht begnügen.

Anderen Kulturen begegnet man in Kemi mit Toleranz. Die so genannten 'Irrlehren' – alle Kulte, die Boron nicht als den Höchsten anerkennen – dürfen praktiziert werden, unterstehen aber strengem Missionierungsverbot. Einzig die alanfanische Lehre wird paradoxerweise trotz der großen kultischen Ähnlichkeiten als Ketzerei verdammt.

Die strengste Auslegung der heiligen Schriften findet man beim *Bund der Chepeshu Sebáyt-netjeri* (Schwerter der Reinen Lehre), der von

Nicht-Kemi auch nach dem 'Codex Corvinus' Nemekaths *Corvikanerbund* genannt wird. Diese Gemeinschaft ist zwar Teil der kemschen Boron-Kirche, sieht den Rabenherrn jedoch als strengen und strafenden Gott an und lebt in der baldigen Erwartung einer apokalyptischen 'Letzten Schlacht'. Der Bund lehnt alles Fremde als böse und verdorben ab und ergötzt sich in blutigen Selbstgeißelungsritualen, die durchaus Züge nemekathäischer Opferzeremonien aufweisen.

KHEFU – HAUPTSTADT DES KEMIREICHES

Khefu für den eiligen Leser

Einwohner: 1.300 (45 % Kemi, 20 % Tulamiden, 20 % Waldmenschen, 10 % Mittelländer, 5 % Achaz)

Wappen: fliegender Rabe in Silber auf Schwarz

Herrschaft/Politik: Stadtmeister Brodegar der Baum als direkter Vertreter von Nisut Ela XV.

Garnisonen: 1 Banner Ordensleute des Hl. Laguan, 1 Banner Neseruken-Elitetruppen

Tempel: Boron, Rondra, Praios, Efferd, Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Yah (Q10/P10/S20), Falscher Ch'rysk'l (Q5/P4/S3)

Stimmung in der Stadt: ein buntes Gemisch aller Rassen und Nationalitäten, immer auf der Jagd nach einem guten Geschäft, seit der Krönung Elases getragen von optimistischer Aufbruchsstimmung

Was die Kemi über ihre Stadt denken: "Von Boron verfluchtes, verdorbenes, sündiges Sumpfloch ... Wenn ich nicht an der Pest oder einer durchschnittenen Kehle sterbe, dann mag mich des Raben Willen so schnell wie möglich wieder in die Heimat führen!" (Ká'mes Meren'ká, Händlerin) "Khefu, ah! Smaragd des Südens! Keine schönere Stadt ist da auf dem Derenrund! Oh, Khefu, Stolz der Vergangenheit, Hoffnung der Zukunft!" (Sekem'rê Nebmes, Poet und Schreiber aus Khefu)

Khefu liegt einige Meilen vom Meer entfernt. Der hinter der Stadt zum Meer fließende schlammige Astarôth ist jedoch tief genug, dass auch größere Schiffe in den Hafen einlaufen können. Das Stadtbild wird nicht nur von den unzähligen kleinen und untereinander vertäuten Schiffchen des 'schwimmenden Marktes' geprägt, sondern auch von Kriegsschiffen aus dem Horasreich, die auf dem Weg zu den Inselkolonien hier Proviant und Wasser aufnehmen. Die seltenen Gäste suchen Kurzweil, so dass der 'Smaragd des Südens' eine Reihe von Vergnügungen und Tavernen bietet – und damit auch keinen Mangel an Banditen und Halsabschneiderinnen.

Der vornehmste Teil der Stadt liegt auf einer Insel in der Mitte des Flusses. Auf der *Inselstadt* reiht sich Palazzo an Palazzo, denn dort residieren, durch eine hohe Mauer vom Rest der Stadt abgeschirmt, die Gesandten fremder Länder, die Mächtigen des Kemi-Reiches sowie die reichen Kaufleute und Beamten der Stadt. Nördlich des Astarôth liegt das *alte Khefu*, das eine verwirrende Vielfalt architektonischer Stile aufweist: neben traditionell kemschen Holzhäusern auf Stelzen findet man auch das eine oder andere Fachwerkhaus neben tulamidisch geprägten, würfelförmigen Anwesen mit bepflanztem Innenhof. Hier liegt auch das Achaz-Viertel: Am sumpfigen Flussufer lebt eine angesehenere, den Menschen gegenüber aufgeschlossene echsische Gemeinschaft von Künstlern und Handwerkern.

Das Südufer der Stadt wird von dem alten Garnisonsgebäude beherrscht, das einst von den altreichischen Conquistadores errichtet wurde und nun den Stadtgardistinnen sowie den Ordensleuten des Hl. Laguan Unterkunft bietet. Darum hat sich ein Konglomerat von elenden Hütten gruppiert, in denen vorwiegend 'zivilisierte' Waldmenschen, Arme und allerlei finstere Gestalten hausen. Zweimal schon hat man versucht, auch diesen Stadtteil mit einer Palisade zu umgeben, aber zweimal rissen die Bewohner sie nieder, um mit dem Holz ihre Hütten auszubessern.

KEMI UND KHEFU IM SPIEL

Das Kemi-Reich ist ein Land mit großer Vergangenheit und großer Zukunft – so sehen es jedenfalls seine Bewohner. Und so findet man eine Gesellschaft vor, die, getragen von spürbarer Aufbruchsstimmung, in unzählige Gruppierungen mit unterschiedlichsten Ansichten zerfallen ist: religiöse Fanatiker, Einwanderer aus dem Norden, geheimnisvolle Achaz, bedrohliche Waldmenschen und unzählige Geweihte des Boron. Und sie alle sind ausgestattet mit dem aufbrausenden Temperament und dem oft maßlosen Stolz der Kemi.

Plagen Sie Ihre Helden mit pedantischen Schreibern oder fanatischen Corvikanern mit locker sitzendem Dolch, arrangieren Sie Begegnungen mit horasischen Händlern und alanfanischen Spionen, vermitteln Sie die wundersamen Eigenarten der schuppigen und dunkelhäutigen Waldbewohner oder erfreuen Sie die Gäste mit der exotischen Prachtentfaltung einer alten Hochkultur, deren Größe und Schönheit trotz ihres Niedergangs noch zu erleben ist.



GHURENIA

Etwa 900 Meilen südöstlich von Brabak liegt das kaum bekannte Archipel Efferds Tränen, das die wenigen wagemutigen Kauffahrer, Expeditionsschiffe und Piraten mit dem *Siral*, dem vorherrschenden Nordostwind, erreichen. Das Leuchfeuer Ghurenias weist ihnen dabei den Weg durch seichte Gewässer, vorbei an Korallenriffen und tückischen Klippen zur größten der Inseln am nordöstlichen Ende. Weithin zu erkennen sind die beiden jeweils über 300 Schritt hohen Kalkfelsen. Wie die Zahnstummel eines Giganten ragen sie aus dem Meer und flankieren eine natürliche, schmale Durchfahrt. Diese führt nicht nur zum Hafen und spaltet die Insel Ghurenia in zwei Teile, sondern bietet für größere Schiffe auch die einzige Möglichkeit, in die Mitte des Archipels vorzudringen. Tückische Klippen und Sandbänke sowie zahlreiche felsige Eilande zwischen den größeren Inseln verwehren andernorts den Zugang.

Hinter dem schmalen Küstenstreifen ragen Klippen und Steilküsten empor. Enge Felsspalten ziehen sich wie Risse weit ins Inselinnere und bilden ein befremdliches Labyrinth, das sich bei Flut an vielen Stellen mit Meerwasser füllt und in dem sich bei Ebbe Strandgut und allerlei Getier finden lässt. Schmale Wege führen von der Stadt hinter das Felsengewirr zu wenigen Plantagen, auf denen vor allem Shatakurz für den Großteil der Bevölkerung angepflanzt wird. Die geringen Mengen Obst und Gemüse aber sind für die Reichen bestimmt – die anderen Nahrungsmittel stammen aus dem Meer. Einzig die im Boden wachsenden Früchte der Erdnuss sind bei allen Bevölkerungsschichten beliebt und verbreitet. Ausgedehnten Dschungel gibt es auf Ghurenia nur noch im Inselzentrum.

GESCHICHTE

Die *Bujonapi-Hu*, ein Stamm der Utulus, der einst als erster die Inseln erreichte, lebt noch immer auf dem Archipel – erst viele Jahrhunderte später verschlug es die Überlebenden der bosparanischen Oktere *Ghurenia* hierher. Diese war eine jener gewaltigen Festungsgaleeren der Dunklen Zeiten, die während einer Strafexpedition gegen Deserteure im Sturm auf die Klippen lief. Weit abgetrieben vom Festland und abseits aller bekannten Schiffsrouten mussten sich die Gestrandeten an ihre neue Heimat gewöhnen und nach vielen Zwickigkeiten mit den schwarzhäutigen Einwohnern ein Auskommen finden. Für die Gründung der nach der Oktere benannten Siedlung boten sich die beiden Kalkfelsen nicht nur wegen ihrer strategisch günstigen Position an. Sehr schnell stellte sich heraus, dass sie von zahlreichen Gängen und Räumen durchzogen sind – aber selbst die Tayas der *Bujonapi-Hu* geben keinen Aufschluss darüber, von welchem Volk die gefundenen Relikte stammen oder wer die Erbauer der Höhlen waren. Über die Jahrhunderte wuchs die Gemeinschaft und vermischte sich mit den Utulus; Schiffbrüchige brachten weiteres frisches Blut. Erst im 4. Jahrhundert nach Bosparans Fall fand man über verirrte Piratenschiffe zurück zu den Siedlerstädten des Südens. Bis heute kennen nur wenige die Strecke, doch der wiedergefundene Kontakt brachte weitere Menschen nach Ghurenia. Der Aufbau der ersten Kolonien auf den Waldinseln förderte die Entstehung der ghurenianischen Handelshäuser.

Seit jener Zeit wurde Ghurenia von einem Senat regiert, der sich aus den wichtigsten Einwohnern zusammensetzte. Doch vor mehr als drei Jahrzehnten übernahm der gestrandete Söldnerhauptmann Gorm aus Al'Anfa binnen weniger Tage mit Hilfe seiner Truppe die Macht über die Inseln. Gorm erhob sich mit dem Titel *Praefos* zum Alleinherrscher, unterdrückte die Einwohner, führte alanfanische Sitten ein und brachte der Insel mit seinen Taten den Beinamen *Efferds blutige Tränen* ein. Als der Praefos bei der Jagd auf den Piraten *Eiserne Maske* schließlich ums Leben kam, schwang sich sein Stellvertreter Quotos zum neuen Herrn auf. Quotos erweist sich seitdem als überlegter und kompromissbereiter als sein Vorgänger, auch wenn er mit

seinen Söldlingen jedes Aufkeimen von Widerstand niederschmettern lässt. Dafür gewährt er den Handelsfahrern mehr Spielraum, so dass Ghurenias Bekanntheit in den vergangenen Jahren zugenommen hat. Auch trug er maßgeblich zur Bildung der Goldenen Allianz bei.

GHURENIA HISTORISCH

vor 1500 v.BF: Echsen und ein altes Menschevolk siedeln auf dem Archipel, später folgt ein Utulu-Stamm. Die Menschenrassen vermischen sich.

546 v.BF: Die Oktere *Ghurenia* strandet auf Efferds Tränen, die Überlebenden werden die ersten Siedler.

4./5. Jhd. BF: Käpt'n Brabacciano nutzt Ghurenia als einen seiner Stützpunkte.

ab 920 BF: mit Beginn des Waldinsel-Kolonisation Aufschwung Ghurenias als Handelsstadt

994 BF: Söldnerhauptmann Gorm aus Al'Anfa entmachtet den Senat und wird Praefos.

seit 1019 BF: Praefos Quotos

DIE STADT

Die Stadt Ghurenia für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.800 (5 % Utulus, 30 % Mischlinge mit Utulu-Blut), 65 % Mittelländer / Tulamiden

Wappen: rote Faust auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Autokratie unter dem Praefos Quotos, der Anspruch auf den ganzen Archipel erhebt; der ehemalige Senat aus Vertretern des Handels-Konsortiums und anderer wichtiger Gruppen tritt zwar noch pro forma zusammen, hat allerdings keine Machtbefugnisse mehr, wohl aber Einfluss.

Garnisonen: mehrere Dutzend Söldner des Praefos (Rotfäuste), ca. 100 Freibeuter (vor allem in der Charyptik unterwegs), die Leibwachen der Reichen

Tempel: Efferd, Boron (Al'Anfaner Ritus), Peraine, Arcan'Szin, Ch'Ronch'Ra

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Im Runden* (Q6/P8/S18), Herberge *Alter Kai* (Q4/P5/S24), Kneipe *Seeschlange* (Q3/P3), Kaschemme *Schiefe Fock* (Q2/P3), mehrere Garküchen am Hafen

Besonderheiten: Aufgrund der Platznot ist die Stadt zum Teil in zwei ausgehöhlte Kalkfelsen gebaut, zwischen denen sich der einzige schiffbare Zugang in den Archipel befindet.

Stimmung in der Stadt: Die Reichen versuchen, dem Lebensstil der Granden Al'Anfas nachzueifern, während die Masse der Bevölkerung auf engstem Raum lebt und auf erfolgreiche Fahrten der Kauffahrer und das Meer angewiesen ist. Da sie diesem Leben kaum entkommen können, ergeben sich die Armen häufig in Resignation und Wunschvorstellungen.

Was die Ghurenianer über ihre Stadt denken:

- Ghurenia ist die vorherrschende Macht im Südmeer, gegen seine Größe verblasen auch Sylla und Charypso. Nur in Al'Anfa leben die Menschen besser.

- Wer einmal in Ghurenia festsitzt, kommt nie wieder von hier fort.



In einer Felsenbucht der nördlichen Inselhälfte, am Fuße des kleineren Kalkfelsens, befindet sich der Hafen von Ghurenia. Die Menschen der Stadt leben vom Meer. An den Kais liegen zahlreiche Fischerboote vertäut, zwischen denen Kauffahrerschiffe der hiesigen Handelshäuser oder (selten) aus Aventurien ankern – auf Kiel gelegt werden neue Schiffe in den großen Städten Südaventuriens. Die am Hafen entlang führende *Tote Gasse* endet am verfallenden *Alten Kai*. Hier hat sich der Fels gehoben, und seither ist das Wasser nicht mehr tief genug ist, um ein Schiff sicher passieren zu lassen. Auf kaum mehr brauchbaren Booten, die im flachen Wasser faulen, leben hier viele der Armen und die am 'Blasenbrand' (auch 'Schwarzer Brand') erkrankten Fischer, die zu lange dem verdorbenen Wasser des Archipelzentrums ausgesetzt waren und nur noch im nahen kleinen Tempel der Peraine Aufnahme finden. Untrügliches Zeichen der Krankheit, die nach mehreren schmerz erfüllten Jahren tödlich endet, sind große, wie von einem Bluterguss gefärbte Blasen am ganzen Körper, aus denen beim Aufplatzen eine tintige Flüssigkeit austritt.

Die schmale Uferzone am Hafen bietet nur wenig Platz für Häuser. Neben dem weitläufigen Tempel des Efferd am Ende einer Felsenpalte und der Hafenmeisterei, in der stets Tagelöhner zum Be- und Entladen der Schiffe angeworben werden können, finden sich hier vor allem die Speicherhäuser und Kontore der Kauffahrer. Am größten, aber nicht mehr so einflussreich wie früher, ist das Handelshaus Murenbreker, das als einziges ghurenianisches Handelshaus einen Kontor in Aventurien unterhält – genauer gesagt in Al'Anfa, zu dem die Murenbreker trotz der Ablehnung der Sklaverei gute Beziehungen haben. Handel vor allem mit den Waldinseln und anderen Inseln der Süd-Charyptik treiben die Kauffahrer *Froberti*, *Ganaches* und *Grokko*, wobei nur letzterer auch mit Sklaven handelt. Sklaverei ist in Ghurenia nicht sonderlich angesehen, aber geduldet.

Der Kaufherr *Klabinto* hat sich auf den Südost-Handel spezialisiert und seine Schiffe laufen nicht nur unbekannte Städte auf fernen Inseln an, sondern erreichen alle paar Jahre angeblich gar die Küsten des legendären Südkontinents Uthuria.

Durch enge Gassen und felsgesäumte Hohlwege gelangt man vom Hafen zum von bunten Häusern umgebenen *Marktplatz*, auf dem zahlreiche Händler, Fischer und Handwerker aus ihren Läden und von ihren Ständen lautstark unterschiedlichste Waren und Dienste anpreisen. Sklavenhandel ist nur am Boron-Tag erlaubt und steht wie das Marktgericht, das am selben Tag stattfindet, unter dem Schutz der Praefos-Garde.

An den Hängen des *Runden*, des unmittelbar hinter dem Marktplatz steil ansteigenden Felsens mit seiner abgeflachten, breiten Kuppel, kleben Hütten wie Schwalbennester. Auf mittlerer Höhe gehören in Stein geschlagene Terrassen zu den großzügig angelegten Felsenwohnungen der reichen Ghurenianer. Die meisten anderen Räume verfügen nur über Gucklöcher, oder aber (vor allem tiefer im Fels) nicht einmal über solche. Gangsysteme winden sich wie in einem Ameisenbau durch das Gestein, schwach ausgeleuchtet mit Laternen oder durch Sonnenlicht aus schmalen Schächten. In manchen blinden Gängen werden neue Stollen vorangetrieben und weitere Räume herausgeschlagen, um die allgemeine Platznot zu lindern. In den Tiefen

des Felsens ist seit Gorms Zeiten ein Boron-Tempel nach Al'Anfaner Ritus untergebracht. Auf der Kuppe des Runden steht die unbezwingbar wirkende Festung des Praefos, die über den Archipel wacht.

Der steilere und höhere Fels auf der anderen Seite der Meeresrinne, der Schrofte, ist kantiger und rissiger und ebenso ausgehöhlt wie der Runde, jedoch weniger komfortabel ausgebaut und bietet weniger Wohnraum. Ein Serpentinweg führt zu einem stufenförmigen Gebäude auf seinem Gipfel, das aus dem schweren und unbrennbaren Basaltholz errichtet ist. Hier brennt des Nachts ein Leuchtfener und weist Fischern und Seefahrern den Weg.

Für den Unterhalt des Leuchtfeners sowie der Beleuchtung in den Gängen der beiden Felsen ist die *Gilde der Beleuchter* zuständig, kenntlich an ihren gelben Wämsern, deren Meisterin El'Hamad ist. Für die Kosten der Beleuchtung kommen die Handelsfahrer auf.

Tief im Fels, in einer lediglich von der Glut kleiner Feuerstellen erhellten Kaverne, errichteten Fremde einen *Tempel des Arcan'Szin*. Die Priester mit ihren gehörnten Masken gelangten vor wenigen Jahren mit einem Fernfahrer des Handelshauses Klabinto aus dem Süden nach Ghurenia und werden wegen ihrer schmutzig-olivnen Haut argwöhnisch beobachtet. Doch ihr Kult um einen unversöhnlichen Gott des Gesetzes und der Dunkelheit erhält Zulauf.

Der Stadtteil *Sud* auf dem Ufer am Fuße des *Schroffen* ist dem Teil der Bevölkerung vorbehalten, der sich seinen Unterhalt mit der Fischerei und dem Fährverkehr über die Meeresrinne sowie der Schuferei auf den Plantagen verdient. Unüberschaubar angeordnet stehen hier armselige Häuser so dicht aneinander, dass oft nur ein einzelner Mensch durch die engen Gassen gehen kann.

Irgendwo hier liegt ein *Tempel des Ch'Ronch'Ra*, vermutlich ein vergessener echsischer Gott, dessen Anhänger vor mehreren Jahren einen Aufstand wagten und daraufhin nahezu ausgelöscht wurden. Ch'Ronch'Ra selbst soll in den Körper des Hohepriesters eingefahren sein, so munkelt man, und seine Wiederkehr vorbereiten.

GHURENIA IM SPIEL

In der Stadt am Rande der den Aventuriern bekannten Welt vermischen sich südaventurische Kultur mit bosparanischen Wurzeln, den Bräuchen der Eingeborenen und fremden Einflüssen unbekanntere Orte des tiefen Südens. Von wenigen Kauffahrern und seltenen Expeditionsschiffen abgesehen, haben selbst Schiffe der Goldenen Allianz kaum Grund, den abgelegenen Archipel anzulaufen. Und doch ist Ghurenia der geeignete Stützpunkt für unbeobachtete Operationen im Südmeer und Ausgangspunkt für Reisen zu noch weiter südlich liegenden Inseln, bis hin nach Uthuria.

Der hiesige Menschenschlag ist überwiegend den Kulturen Südaventuriens (Variante Südliche Stadtstaaten/Sylla) und Bukanier zuzurechnen. Bei der Ausgestaltung der Talentwerte sollte ein Augenmerk auf jenen liegen, die mit dem Meer zu tun haben. Magiebegabte gibt es außer Magiedilettanten nahezu nicht.





CHARYPSO

Charypso für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.900

Wappen: schwarze Schlange auf grünem Grund (inoffiziell)

Herrschaft/ Politik: Ochlokratie (Herrschaft des Pöbels)

Garnisonen: 15 'Büttel' (Schläger), etwa 400 Freibeuter der Schwarzen Schlange

Tempel: Efferd, Phex (schlecht erhalten)

Wichtige Gasthöfe: *Zum besoffenen Papagei* (Q2/P5/S22), *Fette Beute* (Q3/P6/S14), *Hotel Gütiger Perval* (Q4/P8/S16)

Stimmung in der Stadt: Ein abgrundtief verdorbenes Piratennest,

in dem nur die Stärksten überleben. Wer Al'Anfa für den Gipfel an Grausamkeit hält, muss sich in Charypso eines Besseren belehren lassen.

Besonderheiten: die 'Planke', Charyptoroth-Unheiligtum nördlich der Stadt

Was die Charypter über ihre Stadt denken: Jeder kann hier seinen Geschäften nachgehen, ohne sich von Obrigkeiten bedrängt zu sehen. Und wer dazu zu schwach ist, hat hier nichts verloren.

Dort, wo sich die Durchfahrt zwischen der Insel Altoum und dem Festland zu einem schmalen Tor verengt, liegt heute Charypso, die 'Stadt der Schwarzen Schlange'. Schon seit vielen Jahrhunderten ließen sich immer wieder syllanische Siedler an dem schmalen Streifen zwischen den schroffen Klippen im Norden und der Mündung der Ilara nieder. Das heutige Charypso, ebenfalls eine syllanische Gründung, wurde auf den Ruinen ihrer Vorgängerin erbaut. Noch längst hat sich die junge Stadt nicht alle Gebäude angeeignet, die seit der Zerstörung durch die Waldmenschen leer stehen. Dennoch sind inzwischen viele Teile der Stadt mit kaum bewohnbar scheinenden Bruchbuden und Hausruinen bebaut, in denen der übelste Abschaum Aventuriens haust. Andere Viertel werden dagegen von den mächtigen Kapitänen beherrscht, die sich hier wie Fürsten gebärden und ihre 'Residenzen' mit allem schmücken, was ihnen während ihrer Raubzüge in die Finger kommt.

GESCHICHTE

Seit der Lossagung von Sylla vor über 100 Jahren ist Charypso zur Erzfeindin der einstigen Mutterstadt geworden. Diese Rivalität führte zu einem engen Bündnis mit Al'Anfa. Zu diesem Pakt steht Charypso auch heute noch treu, was der Stadt aber auch die erbitterte Feindschaft fast aller übrigen Stadtstaaten der Region – namentlich Brabaks und Khefus – eingetragen hat.

Von den knapp zweitausend Charyptern sind allenfalls ein Drittel 'echte' Stadtbürger, die sich mit Geschäften, Kneipen und Spelunken über Wasser halten. Die übrigen sind Piraten – das Strandgut der südlichen Meere, das sich seit dem Krieg Brabaks gegen Al'Anfa hier angesammelt hat. Damals gelang es den verbündeten Flotten in der Seeschlacht vor Charypso im Jahre 947 BF., die Al'Anfaner Entsatzflotte vernichtend zu schlagen und somit Al'Anfa zum Waffenstillstand zu zwingen – mehr, als zu Kriegsbeginn erhofft worden war. Die überlebenden Al'Anfaner ließen sich zum größten Teil in Charypso nieder, und es dauerte nur wenige Jahre, bis sie erneut die Meere des Südens unsicher machten – diesmal als Piraten. Ihr Beispiel lockte andere an, die nirgendwo sonst mehr Zuflucht fanden, und heute ist Charypso ein günstig gelegener Stützpunkt für ihre Raubzüge. Es ist dieser Abschaum aus aller Herren Länder, der stark zum Ruf Charypsos als der gesetz- und gottlosesten Stadt des Südens beigetragen hat. Damals entstand der den Thorwalern zum Spott und Trotz gewählte Name *Stadt der Schwarzen Schlangen*. Nach diesem mythischen Seeungeheuer ist auch der zeremonielle Bund benannt, den die Seeräuber schlossen und angeblich mit blutigen (Menschen-?) Opfern besiegelten.

PIRATEN UND KAPITÄNE

Unter den Piraten wechseln Rang- und Hackordnung ganz nach dem Glück, das sie auf ihren götterlosen Raubzügen haben, und nur von Zeit zu Zeit kann sich eine Gruppe die Vörherrschaft erkämpfen. Jedoch hat sich im Laufe der letzten Jahre nicht zuletzt auf Druck

GESCHICHTE CHARYPSOS

ca. 1000 v.BF: Tulamidische Zedrakken erreichen Souram und Al'Toum. Entdeckung von Tempelstadt und Dämonenhöhle 'As Shabija al Charypsodor'.

499 BF: Syllanische Siedler gründen erstmals eine Stadt

802 BF: schwere Zerstörungen durch die Haipu und Darna

854 BF: Neugründung durch Sylla

Al'Anfas, das einen festen Ansprechpartner für seine Belange in der charyptischen See forderte, eine Institution herausgebildet, die einer 'Regierung' noch am nächsten käme und den hierher strafversetzten al'anfanischen Beamten ein Verhandlungsforum bietet.

Der 'Rat der Kapitäne' findet sich gewöhnlich im *Betrunkenen Papagei* ein, einer der zahlreichen schmierigen Hafenkaschemmen. Sollte aber Dagon Lolonna in der Stadt weilen, trifft man sich im *Hotel Gütiger Perval*, dessen weitläufige Salons zwischen dem abgenutzten Mobiliar den einstigen Glanz der Stadt noch erahnen lassen.

Im Rat kann sich jeder, der ein Schiff und eine Mannschaft sein Eigen nennt, zu Wort melden. Wie weit er dabei Gehör findet, hängt nicht zuletzt von seinem Ruf und dem Durchsetzungsvermögen seiner Leute ab, die notfalls allzu hartnäckige Störer kurzerhand nach draußen befördern. In aller Regel endet eine solche Ratssitzung ohne Ergebnis und mit viel Branntwein und Gebrüll. Die wenigen Gemeinsamkeiten dieses 'Gremiums' bestehen darin, dass auf die Mitglieder allesamt horrenden Kopfgelder durch die Harani von Sylla ausgesetzt sind und man einhellig der Zerstörung der Erzrivalin entgegenfiebert.

'Zeremonienmeister' dieses Haufens und das, was im Bund der Schwarzen Schlange einem Anführer am nächsten kommt, ist *Dagon Lolonna*, einer der erfolgreichsten und meistgehassten Piraten Aventuriens. Seine Grausamkeit scheint grenzenlos zu sein: Er prahlt damit, niemals einen Syllaner oder horasischen Gefangenen am Leben gelassen zu haben, ganz gleich, wie hoch die Verluste waren. Auch Menschen anderer Herkunft sind nicht vor seinen sinnlosen und kaltblütigen Schlächtereien gefeit.

Neben alt eingewessenen Größen wie Lolonna kennt die charyptische Piratengemeinschaft noch eine Vielzahl von jüngeren Kapitänen, die dem großen Vorbild kaum nachstehen und sich untereinander ein ständiges Wetteifern an Grausamkeiten liefern. Damit machen sie dem furchtbaren Ruf Charypsos und den traditionell grünen Segeln der hiesigen Piraten alle Ehre. So ist in den letzten Jahren der Name des weit jüngeren, aber nicht minder berühmten Piraten *El'Rek*, der in Lolonna ein Vorbild gefunden hat, zu einem Schreckensruf an der



syllanischen Küste geworden. Ebenfalls zu erwähnen ist hier *Hamarro*, der 'sanfte' Pirat, ein ehemaliger Charypter, den die Auseinandersetzungen mit Lolonna aufs Meer (und angeblich in ein Bündnis mit dem Syllaner Suldokan) getrieben haben.

DIE STADT

Eines wird jedem Neuankömmling schnell klar: Charypso ist kein Platz für 'Schwächlinge', die den Feind schonen und mehr als die kräftigsten oder hübschesten Männer und Frauen an Bord gekaperter Schiffe am Leben lassen. So kommt es dann auch, dass nur derjenige, der guten Gewinn verheißt, sei es Lösegeld, sei es der Verkaufspreis als Sklave, Aussicht hat zu überleben.

Alle anderen Opfer werden sogleich über Bord geworfen oder auf die 'Planke' geschickt. Dabei handelt es sich um eine viele Schritt hohe Konstruktion mitten in der Stadt, die einem mit grausigen Trophäen, Knochen und Schädeln behängten Sprungturm ähnelt. Hier werden diejenigen Opfer, die kein gutes Lösegeld bringen, zum Amusement der Piraten und als gottlose Parodie auf den 'Flug der Zehn' in Al'Anfa in die Tiefe gestürzt.

Die Gefangenen, die das Glück haben, als profitabel zu gelten, werden mit großer Wahrscheinlichkeit auf einem der allmonatlich

Der *Efferd-Tempel* im Zentrum der Stadt ist weniger eine Stätte der Andacht als ein Ort, wo Piraten mit ihren Untaten prahlen und Teile ihrer Beute für weiteren Beistand des Meeresherrn opfern. Unter der Führung des Tempelobersten *Raul Moreno* – einst als Schiffbrüchiger auf hoher See gerettet und zum Geweihten geworden – haben sich die Geweihten zu einer sehr einflussreichen Kraft im Gewirr Charypsos entwickelt. Nach Lust und Laune fordern sie 'Schifferzehnte' und 'Hafengebühren', aber erfinden schikanöse Regeln und Strafen und drohen allen Missetätern mit Efferds Zorn, der sie 'von den Meeren spülen werde'.

So überzeugend und dreist ist ihr Auftreten, dass kaum jemand Widerspruch wagt, zumal die Piraten der Stadt gläubige Anhänger des hiesigen Efferd-Kultes sind. Moreno scheut sich nicht, Efferds Zorn ein wenig nachzuhelfen, sollte man seine Autorität allzu dreist in Frage stellen. Willfährige Helfer, die heimlich Planken und Schiffsrumpfe ansägen, finden sich zuhauf.

Eine von den Feinden der Stadt gerne kolportierte Legende erzählt von einem Unheiligtum der Erdzämonin Charyptoroth, das sich ganz in der Nähe befinden soll. Tatsächlich liegt dort, wo die Klippe nördlich Charypsos auf das Meer trifft, eine verrufene Höhle, die in

Syllaner Legenden seit eh und je mit schlangenhaften Seeungeheuern verbunden erscheint.



stattfindenden Sklavenmärkte im ehemaligen Theater ausgestellt. Hier können ihre Verwandten oder Freunde (oder deren Beauftragte) sie auszulösen versuchen. Doch nicht selten geschieht es, dass anwesende Charypter mitbieten – sei es aus purem Vergnügen, um die Spannung zu erhöhen und die Fremden zu quälen oder auch, weil sie selber am Handel mit dem Gefangenen profitieren. Manche Kaufherren oder Adlige gehen so durch viele Hände, ehe sie gegen exorbitantes Lösegeld freikommen – falls sie freikommen.

Denn oft genug, wenn es die grausame Spenderlaune der großen Kapitäne erlaubt, werden in der Stadt Gladiatorenkämpfe veranstaltet. Dabei werden die stärksten und stolzesten Gefangenen auf eine schwimmende Plattform im Hafenbecken abgesetzt, um sich dort einen Kampf auf Leben und Tod zu liefern. Von den Kaianlagen aus klatscht die Bevölkerung johlend Beifall, wenn einer der Verwundeten ins Wasser stürzt – wo er sogleich von zahlreichen Haien zerfleischt wird.

Wer kein Lösegeld verspricht oder seinen 'Besitzern' zu lästig ist, findet sich schnell bei *Donna Messalia di Aragoja* wieder, einer in die Jahre gekommenen Al'Anfaner Sklavenhändlerin, die sich dem Konkurrenzdruck der Schwarzen Perle entzogen hat, indem sie ihr Geschäft nach Charypso verlegte.

Haipu und Darna können sich übrigens in der Stadt frei bewegen – noch schützt sie der Ruf als gnadenlose Vergelter.

CHARYPSO IM SPIEL

Charypso erfüllt die Funktion der abgrundtief schlechten Piratenstadt, in der das Leben eines Einzelnen gerade mal so viel wert ist wie sein Geschick, selbiges mit dem Säbel in der Hand zu behaupten. Hier können Sie alles ansiedeln, was an götterlosen Gesellen die Meere unsicher macht und was an Bosheit und Grausamkeit seinesgleichen sucht.

Fast jederzeit mag es Helden passieren, dass ihr Schiff in die Hand charyptischer Piraten gerät. Vielleicht werden sie aber auch in die Ränke der Mächtigen Charypsos gezogen und müssen sich mit der animalischen Brutalität Dagon Lolonnas, der schmierigen Dekadenz Messalia di Aragojas oder der fanatischen Dreistigkeit des Hochgeweihten Raul Moreno auseinandersetzen. Ebenso gut kann es passieren, dass sich die Helden im Auftrag einer verzweifelten Familie hierher verirren, auf der Suche nach dem vermissten Sohn, der sich zum neuen Lieblingsklaven einer einflussreichen Kapitänin mausert – oder just in diesem Moment über die Planke geschickt wird.



H'RABAAL

H'Rabaal für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.100 (10 % Waldmenschen, 5 % Achaz), zusätzlich noch etwa 1.600 Achaz und 200 Ziliten in den Sümpfen der Umgebung

Wappen: schwarze Panzerkröte auf grün

Herrschaft/Politik: Die Familie der Charazzar (unter dem alten 'König' Azzaph) herrscht uneingeschränkt unter den Menschen.

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 1 Lanze Königlich Brabaker Hellebardiere, einige Achaz-Tempelwachen

Tempel: Chr'Ssir'Ssr, Hesinde, H'Szint, Kha, Tsa / Zsahh, weitere Tempel im Tempelbezirk vermutet

Besonderheiten: Überall in und um H'Rabaal liegen archaische Zeugnisse der Echsenzeit: Die Tempelstadt ist größtenteils vom Urwald überwuchert oder vom Sumpf verschlungen. Doch ein halbes Dutzend Pyramiden sind noch gut sichtbar, manche alten

Häuser wurden in viele Schritt hohen Panzern ausgestorbener Riesenschildkröten erbaut. Es gibt hier keine Herbergen. Die Napewanha, Waldmenschen des Umlandes, fürchten und meiden die Stadt.

Stimmung in der Stadt: Die H'Rabaaler pflegen obskure alte Sitten und sind eigenbrötlerisch oder sogar abweisend allen Fremden gegenüber, wenn nicht ein Charazzar es anders anordnet. Das Verhältnis zwischen Menschen und Achaz der Umgebung ist in den letzten Jahren immer schlechter geworden.

Was die H'Rabaaler über ihre Stadt denken: Hier verbinden sich Vergangenheit und Gegenwart zu etwas Besserem. Diese Stadt hat ihre eigenen Geheimnisse. Rtak tzttech H'Rabaalak ensch Zzsz.

GESCHICHTE – ACHAZ UND MENSCHEN

In einem Tal in den südlichen Ausläufern des Regengebirges liegt H'Rabaal: die älteste von Menschen bewohnte Stadt Aventuriens. Vor mehr als 5.400 Jahren wurde die 'Heilige Stadt' (so die Übersetzung H'Rabaals aus dem Rssah) als religiöses Zentrum der Echsenwesen gegründet. Hier wurde den H'Ranga geopfert, so dass die südlichen Reiche der Echsen vor ihrem Zorn sicher waren. Durch den Glanz der Götter erstrahlte die Stadt in den folgenden Jahrhunderten zu einem Hort echsischer Kultur. Doch dann kam die Zeit, in der die Menschen die Geschuppten immer mehr zurückdrängten, und nach Jahrhunderten erbitterten Kampfes wurde H'Rabaal etwa 550 Jahre vor Bosparans Fall von den Menschen erobert und anschließend besiedelt. Heute beruft sich die Herrscherfamilie Charazzar auf die Könige von damals.

HERRSCHAFT – MENSCHEN UND ACHAZ

Mit dem Anschluss an das Brabaker Reich, durch den die Familie Charazzar noch mehr Einfluss erlangte, ging der Anspruch auf die Königswürde verloren. Trotzdem lässt sich das Oberhaupt der Familie, der über hundertjährige Azzaph Charazzar und mittlerweile auch sein Erbe Essirta, auf seinem Gut und in der Stadt immer noch als König titulieren. Über viele Jahre besaßen die Charazzar uneingeschränkte Macht über die Bewohner der Umgebung H'Rabaals, aber durch Auseinandersetzungen mit den örtlichen Achaz kühlte das Verhältnis zwischen Menschen und Geschuppten in den letzten Jahren merklich ab. Es ist unklar, worin genau die Gründe dafür liegen. Achaz und Charazzar schweigen darüber, und andere Menschen verstehen die Achaz ohnehin nicht. Die Achaz in H'Rabaal bleiben unter sich, einzig zu bestimmten Vertretern der Charazzar halten sie Kontakt.

Das Verhalten Fremden gegenüber hat sich jedoch nicht geändert. Diese werden von beiden Seiten genauso misstrauisch beäugt wie zuvor – selbst wenn es sich um die eigene Rasse handelt.

Der Stamm der Napewanha, der im Umland lebt, meidet die Stadt als Tabu. Sklaven aller Rassen flüchten aus Al'Anfa und Brabak hierher, da die Macht ihrer Peiniger kaum in diese Stadt reicht. Viele dieser Flüchtlinge werden jedoch von Häschern der Charazzar eingefangen und landen auf einer der großen Plantagen vor der Stadt, wo der Hauptteil der Nahrung für Einwohner, aber auch Luxusgüter angebaut werden.

GESCHICHTE H'RABAALS

4457 v.BF: H'Rabaal entsteht als eine der wichtigsten Kultplätze der Echsenrassen.

ca. 1750 v.BF: Bastrabun vertreibt die Leviatanim nach H'Rabaal.

1200 v.BF: Angriff durch tulamidische Kataphrakten

ca. 800 v.BF: vernichtende Niederlage der Echsen

ca. 6.Jh. v.BF: tulamidische Siedlung

513 v.BF: Erstürmung H'Rabaals und Zerstörung Siebenstreichs

ca. ab 943 BF: Freundschaftsvertrag mit Al'Anfa

bis 946 BF: Königreich der Charazzar

946 BF: Seitenwechsel der Hammerfaust-Otta; Kapitulation und Anschluss an Brabak

998 BF: Scharmützel bei H'Rabaal: Tod der vermeintlich letzten Marus

ab 1024 BF: Die Achaz stehen den menschlichen Bewohnern mehr und mehr negativ gegenüber und ziehen sich noch mehr von diesen zurück. Einzig die Charazzar können durch über die Zeit gewachsenen Beziehungen Einfluss, Ansehen und Kontakte halten, müssen sie aber immer umsichtiger ausüben.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Auch der Handel mit Kräutern, Giften und Grundlagen für alchemische Tränke und Tinkturen aus H'Rabaal liegt zu einem großen Teil in den Händen der Charazzar. Sie lassen diese Waren von Waldläufern suchen oder bei Waldmenschen und Achaz eintauschen. Von Arganwurz über Disdychondablätter, Höllenkraut und verschiedenen Lotosarten bis zu den Grundlagen diverser Rahjaika kann man hier alles erwerben, was der Regenwald zu bieten hat.

Früher einmal sehr rege gehandelt, ist das Geschäft mit Iryanleder im Moment etwas eingeschlafen. Nur noch wenige Achaz und Menschen werden sich über Preis und Qualität einig, und so wird es immer seltener aus H'Rabaal ausgeführt.

Die Ziliten halten sich aus dem Streit zwischen Menschen und Achaz heraus. Die Fischmenschen bekommen für die grauen Perlen, die nur sie vom Grund der sumpfigen Seen holen können und die bei den Tulamiden als Mittel gegen das Altern und seine Folgen begehrt sind, Metallwaren und andere Güter, die sie nicht selbst herstellen können. Da die Ziliten die menschliche Sprache nicht sprechen können, ist die



Verständigung mit ihnen sehr schwer. Doch haben sich im Laufe der Zeit einige Familien in der Stadt gefunden, die als Dolmetscher fungieren – mittels einer Gestensprache, die ihren Ursprung im Atak hat.

DIE STADT

Der jahrtausendelange Kampf gegen den unaufhaltsamen Dschungel hat die Stadt geprägt; der Urwald überwuchert jeden Flecken, der nicht ständig freigehalten wird. Landwirtschaft ist nur durch Brandrodung möglich, die das Umland ständig verändert. Nur wenige der zu alten Zeiten kultivierten Flächen sind heute noch bewohnt, geschweige denn begehbar. Die eigentliche Stadtfläche H'Rabaals besteht aus drei Teilen. Da sind zunächst die relativ neuen Bauten der Menschen – zum Großteil Glücksritter, Händler, Plantagenbesitzer und Sklaven –, des weiteren die gut erhaltenen Überreste des Tempelkomplexes der Echsen und den Hütten der Achaz und zuletzt die Ziliten im Sumpf vor der Stadt.

DIE STADT DER MENSCHEN

Die Menschen leben größtenteils in einfachen Häusern tulamidischen Baustils. Die Bezeichnung 'Villa' verdienen nur wenige Bauten; und die Bewohner derselben gehören fast alle zur Familie der Charazzar. Zu diesen Villen zählt der Palast des Königs, das Domizil des Familienoberhauptes Azzaph, seines Nachfolgers Essirta und der engsten Familie. Von fern wirkt der Bau wie eine stufenförmige Pyramide; aus der Nähe betrachtet unterscheidet er sich jedoch nur durch die mysteriösen Steine von den umgebenden Villen. Gerüchten zufolge wurden beim Bau die Überreste einer uralten Tempelpyramide genutzt, was die seltsamen Zeichen auf den Steinen erklären könnte.

Vor dem Palast liegt ein weiträumiger Marktplatz, auf dem Waren aus dem fernen Brabak und gelegentlich aus Al'Anfa ankommen und entladen und verkauft werden.

Eine Kuriosität stellen hier einige Häuser aus den Anfangszeiten der menschlichen Besiedlung dar. Sie wurden in die leeren Panzer von

Riesenschildkröten hinein gebaut, denen allen gemeinsam ist, dass sie seltsame Zeichen auf der Innenseite tragen, deren Ursprünge zumindest kein Mensch kennt. Mit einer Höhe zwischen 2,5 und 5 Schritt können die Panzer ganze Familien beherbergen. Und im größten von ihnen ist einer der kleinsten Hesinde-Tempel Aventuriens beheimatet. Das Gebilde hat eine Höhe von fast 4 Schritt und einen Durchmesser von nahezu 6 bzw. 10 Schritt. Einst mögen die Riesenschildkröten den Sumpf beherrscht haben, heutzutage sind sie ausgestorben. Ob die ersten menschlichen Siedler die Tiere erlegten oder die Panzer bereits vorfanden, ist nicht überliefert.

Am Rand der Menschenviertel finden sich, in den Dschungel übergehend, die Plantagen der Stadt.

DIE STADT DER ALTEN ACHAZ

Die alten Tempelanlagen standen einst auf festem Grund, dank eines komplizierten Entwässerungssystems, das dafür sorgte, dass die Talsohle größtenteils trocken blieb. Heute sind diese Kanäle jedoch durch den wuchernden Urwald zerstört, und auch der Sumpf hat sein einstiges Territorium zurückgewonnen. Abhängig von der Wassermenge, die in das Tal fließt, und dem Weg, den es nimmt, ändert der Sumpf seine Ausdehnung und Lage und hat daher schon so manchen steinernen Rest aus uralter Zeit begraben. Seltsam nur, dass er vor einigen Gebäuden zurückzuweichen scheint, die er schon vor Jahrhunderten verschlang und nun wieder freigibt.

Wo Satinavs Hörner noch nicht zu viel Schaden angerichtet haben, zeigen kunstvolle Reliefs Priester, Götter, Könige und mystische Gestalten. In nordöstlicher Richtung verlässt eine alte, aus steinernen Blöcken erbaute Straße die Stadt und verliert sich irgendwo im Dschungel. Weiterhin gibt es etwa ein halbes Dutzend gut erhaltene Tempel und Pyramiden in H'Rabaal und Umland, deren größte mehr als 150 Schritt in die Höhe ragt. Die tiefsten Gänge liegen jedoch mehr als 10 Schritt unter der Erdoberfläche, was darauf schließen lässt, dass die Pyramiden im Laufe der Jahrtausende tief in das sumpfige Erdreich gesunken sind.





In diesen alten Bauten aus mörtellos aufeinander gefügten Steinen lebt eine Gemeinschaft von Achaz, die sich noch an die alten Werte und Traditionen erinnert und diese seit Jahrtausenden aufrecht erhält. So wird in den Tempeln den H'Ranga der gehörige Respekt gezollt und es werden angemessene Opfer dargebracht.

In einer der größten Pyramiden am Rand des Bezirkes findet sich der Tempel des Chr'Ssir'Ssr. Tag und Nacht sammeln sich an seiner Spitze weit über dem Blätterdach Dutzende von Fischechsen sowie einige Flugechsen.

In der Nähe gibt es einen ehrwürdigen Kha-Tempel, wo die Priester der Hüterin der Ewigkeit die Geschichte der Stadt und ihrer Bewohner niederschreiben, um sie der Göttin zu opfern. Seit ewigen Zeiten stehen sie den Menschen der Stadt wegen der Nutzung der Riesenschildkrötenpanzer feindlich gegenüber.

Das weltliche Zentrum der Gemeinschaft findet sich in einiger Entfernung von der Menschengesiedlung an einem dreieckigen Platz, der mit spiegelnden Steinplatten ausgelegt ist. Hier treffen sich die Oberen der Achaz, um wichtige Entscheidungen zu fällen. Der Achaz *Ksiszif*, ein mächtiger Kristallomant, fungiert als offizieller Ansprechpartner.

Dort befindet sich ebenfalls eine einigermaßen erhaltene Pyramide, um die sich eine steinerne Schlange windet und die den Tempel der H'Szint beherbergt.

Im Herzen einer Tempelpyramide nicht weit entfernt brennt das Purpurfeuer, eine ewige Flamme von so gewaltiger Hitze, wie sie nicht mal ein Elementarer Meister des Feuers entfachen kann. Der Sage nach soll es Pyrdacor selbst durch seinen Feuerodem entzündet haben. Einer anderen Erzählung zufolge soll der Goldene Drache in ihm die Essenz des Feuers gefangen haben, die ihm die Macht über dieses Element gegeben hat.

Die Pracht, die einst viele Tempel schmückte, findet sich vollständig nur noch am Zsaah bzw. Tsa-Tempel, einer kleineren Pyramide am Rand der Echsenstadt. Ihre Ostseite ist mit glasierten Ziegeln bedeckt, die das Gebäude im Sonnenschein in den Farben des Regenbogens schimmern lassen. Achaz und Menschen hier sind der Meinung, dass es sich bei der Göttin Zsahh oder Tsa um die gleiche Wesenheit handelt. Und so bildete sich eine Mischung der beiden Kulte, die aber immer noch dem echsischen Opferkult näher steht als der tulamidischen Tsa-Kirche.

DIE STADT DER ACHAZ UND ZILITEN

Im Sumpf um die Stadt finden sich einfache Hütten, die von Achaz und Ziliten bewohnt werden. Die Echsenmenschen hier haben keine so starke Bindung an die Vergangenheit wie ihre Verwandten im Tempelbezirk und beschäftigen sich eher mit weltlichen Dingen. Aber auch sie fürchten den Zorn der H'Ranga und opfern ihnen in den Tempeln ihrer Ahnen.

SPUREN AUS ÄLTESTER ZEIT

In den versunkenen Bauten und Tempeln der alten Echsenstadt haben Entdecker, Forscher und Magier immer wieder nach Schätzen und Zeugnissen der alten Achazkultur gesucht. Gerüchten zufolge gibt es hier noch einige der 'Goldenen Bücher', eine Sammlung von mit Ringen zusammengefassten dünnen Goldtafeln, in die die Zeichen des Chuchas geprägt sind und die zumeist magische und religiöse Texte enthalten. Gesehen hat diese Bücher bislang noch kein Mensch, nicht einmal die bekannten Echsenforscher und Magier Salpikon Savertin und Rakorium Muntagonus.

Ebenso legendenumwoben ist eine alte Gesetzessammlung: *Die 1664 x 1664 Weisheiten des Gildenen* oder die *Lks'Khn*, wie sie in Rssah heißt. Dieses Werk soll auf den Drachen Pyrdacor selbst zurückgehen, dessen Worte einst von emsigen Schreibern aufgeschrieben und als Gesetzestexte für die Nachwelt erhalten wurden. Es soll sich, von Priestern oder Zauberern der Achaz bewacht, irgendwo im Tempelbezirk befinden.

In den ältesten Bauten findet man Reliefs mit Achaz, Marus und brakköpfigen Shinthr, jedoch keine Abbilder des Gottdrachen Pyrdacor oder seiner Diener.

Weit draußen vor der Stadt befindet sich ein weiteres Mysterium: Die Versiegelte Pyramide, ein uraltes Bauwerk, von dem eine unbekannte Hand fast alle Statuen und Bilder entfernt hat. Sie wird von den Achaz und Ziliten der Umgebung ignoriert, und so bleiben Fragen nach ihrem Geheimnis unbeantwortet. Einige Berichte sprechen davon, dass sie nur eine einzige, gleichfalls versiegelte Kammer enthalten soll – doch kein Mensch weiß, was dort verborgen ist. Selbst die Herkunft der Berichte ist in Vergessenheit geraten. Erkundungen waren bislang vergeblich, denn niemand, der sie betreten hatte, kehrte zurück. Wurde das äußere Bleisiegel am Eingang in der Pyramidenspitze zerstört, so war es am nächsten Tage wieder unversehrt und das Tor erneut verschlossen. Mancher Beobachter behauptet gar, einige der zerstörten Figuren in den Friesen an der Außenseite seien wie durch Magie neu erstanden.

DIE MACHT DER CHARAZZAR

Seit vielen Jahrzehnten herrschen die Charazzar mit harter Hand über H'Rabaal und einen Bereich vom Hochland von H'Rabaal bis in die Niederungen. Immer noch lebt der alte Azzaph, Patriarch der Familie, doch lässt er sich immer häufiger durch seinen Enkel Essirta vertreten. Der junge Charazzar riss die Macht über die Familie durch Intrigen an sich und verdrängte somit seine Tante Zaraphine und seinen Onkel Sandro, heiratete schließlich seine Cousine Consuela und ist nun de facto das Oberhaupt der Charazzar.

Die Familie besitzt engste Kontakte zu den Echsen, die sie nun immer umsichtiger ausüben muss – um nicht einen Eklat mit den ohnehin schon gereizten Achaz zu beschwören. Ihre Macht beruht auf eben jenem Einfluss zu den echsischen Lebewesen, wie auch auf einer rigorosen Plantagen- und Minenwirtschaft. Sie kokettieren mit Al'Anfa und stehen dem Brabaker König mal mehr, mal weniger offen feindlich gegenüber.

Man sagt den Charazzar nach, sich mit den Achaz gepaart oder in unheiligen Ritualen vereint zu haben, ihre Finger in dubiose, gar unheilige Machenschaften zu stecken und Menschen wie auch andere denkende Wesen nach Belieben zu versklaven.

H'RABAAL IM SPIEL

H'Rabaal als uralte Echsenstadt ist einer der mysteriösesten Plätze Aventuriens und bietet unzählige Möglichkeiten zur Erkundung der Vorzeit. Doch es mag Helden auch geschehen, dass sie im Zusammenhang mit Brabaker Intrigen nach H'Rabaal gelangen und sich mit den hier herrschenden Charazzar befassen müssen. Vielleicht sind sie auch auf der Flucht vor den Napewanha, und die Stadt ist die einzige Möglichkeit, zur Ruhe zu kommen.

Ein Mensch, der aus H'Rabaal stammt, ist zumeist eigenbrötlerisch, dafür aber in Dschungel und Sumpf zu Hause. Zudem kennt er sich mit Geschuppten und eventuell auch deren Geschichte aus: wenige gesellschaftliche Talente, dafür erhöhte Wildnistalente; unter Umständen auch Dschungel- oder Sumpfkunde, erhöhte Werte in Geschichtswissen, *Götter/Kulte, Sagen/Legenden* und Ähnliches erscheinen angemessen.

Da H'Rabaal einer der wenigen Wohnorte von archaischen Achaz ist, kennen diese die Menschen und ihre Eigenarten etwas besser als andere Echsenmenschen. Durch die – ehemalige – Bedeutung ihrer Stadt sind sie überaus götterfürchtig.



MIRHAM

Mirham für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.300

Wappen: goldene Königskrone auf schwarz

Herrschaft/Politik: König Damian von Shoy'Rina als 'Mirhamionette' Al'Anfas

Garnisonen: 2 Kompanien alananische Stadtgardisten

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus)

Wichtige Gasthöfe: Villa Meridiana (einzige Gaststätte Mirhams, vor allem Sklavenjäger; Q4/P7/S10)

Besonderheiten: Das weiße Königsschloss ist eines der größten Ge-

bäude Aventuriens und prägt den ganzen Ort. Nur die graue, vier-türmige Schule der variablen Form (Objekt, Umwelt, schwarz), formal Teil des Hofes und vom Hofmagus geführt, fällt optisch aus dem Rahmen.

Stimmung in der Stadt: Mirham ist eine reine Residenz im Urwald, ein machtloser Vasall Al'Anfas, bewohnt von dekadenten Adligen und ihren Sklaven.

Was die Mirhamer über ihre Stadt denken: Die Adligen sind größtenteils hierher verbannt und träumen von alten Zeiten, einige wollen die alte Königsmacht wiederherstellen und Al'Anfa dominieren.

GESCHICHTE

Die zugleich uralte und junge Stadt der weißen Paläste liegt am östlichen Abhang des Regengebirges am Fluss Chamir, an einer Stelle, deren Geschichte in früheste Zeit zurückreicht.

Legenden zufolge stand hier einst eine reiche Echsenstadt, auf deren Ruinen die siegreichen Tulamiden die Festung Mirham gründeten. Aus ihr wuchs mit den Jahren eine Stadt, die alle Länder zwischen Ar-rati und Jalob, Perlenmeer und Regengebirge beherrschte. Das kleine Al'Anfa war nur ein Vasall unter vielen. So reich an Schätzen war die Stadt, dass angeblich selbst das Khunchom der Diamantenen Sultane neben ihr verblasste. Fast ein Jahrtausend währte die Blüte Mirhams, doch eine Seuche in Al'Anfa und der Druck der bosparanischen Eroberer zwangen die Mirhamer (Tul.: Mirhamim; Ez.: Mirhami), ihre Stadt aufzugeben.

In die verlassen Paläste und Villen der Stadt zogen die wilden Stämme der Wudu ein und brachten hier ihre Menschenopfer dar. Es war etwa im Jahre 250 v.BF, dass die Panzerreiter des Großsultans Elem den Wudu die entscheidende Niederlage beibrachten und Mirham erneut eroberten. Doch kam die Neubesiedlung nie mehr über dörfliche Ausmaße hinaus und geriet allmählich in Vergessenheit. Der 'Stern von Selem' vernichtete die Hafenanlagen und die Unterstadt, Landverschiebungen entfernten Mirham meilenweit vom Meer. Den Todesstoß versetzten ihr schließlich die Conquistadoren der Klugen Kaiser, die die letzten Waldmenschen aus der dschungelüberwucherten Stadt jagten und die Gebäude voller Abscheu vor den blutigen Riten, die in ihnen stattgefunden hatten, bis auf die Grundmauern niederbrannten.

So hätte Mirham zu einer jener sagenhaften verschollenen Städte werden können, von denen das Tulamidenland einige kennt. Doch das Schicksal wollte es anders: Es war der meridianische Vizekönig Huntas von Shoy'Rina, der in seiner alananischen Residenz die Sagen um das versunkene Mirham las und seitdem nicht mehr von dem Gedanken loskam, die legendär reiche Stadt wieder aufzubauen und als Zentrum seiner Machtentfaltung erstrahlen zu lassen.

Ohne sich um die Erlaubnis des Kaisers im fernen Gareth zu scheeren, steckte man am Chamir Land ab und errichtete nach der pompösen Grundsteinlegung am 1. Praios des Jahres 669 BF. in jahrelanger Arbeit eine gewaltige Palastanlage aus schnee- und rosenfarbenem Eternenmarmor, die mit allen Thronsäulen, Wohnflügeln, Wirtschaftsräumen und Stallungen Platz für tausend Höflinge, Beamte, Konkubinen, Diener und Sklaven bot.

Im Jahre 680 bestieg Vizekönig Huntas feierlich den Opalthron in Mirham und gab Befehl, auch die gewaltige Bürokratie der Provinz Meridiana zu verlagern – denn hier in seinem Märchenschloss fühlte er sich wohler als in der geschäftigen Handels- und Hafenstadt Al'Anfa mit ihren Menschenmassen.

Doch der Umzug dauerte länger als erwartet und war längst nicht vollendet, als die Große Seuche Al'Anfa heimsuchte. Als sie endete, war Vizekönig Huntas mehr oder minder entmacht und die Regierung an die Handelsmagnaten Al'Anfas übergegangen. Den

GESCHICHTE MIRHAMS

16. Jhdt. v.BF: Gründung der Grenzposten Mirham und Al'Anfa durch die Tulamiden

ab 1500 v.BF: Das Emirat Mirham begründet den märchenhaften Reichtum Elems.

ca. 800 v.BF: Mirham bezwingt das echsische H'Rabaal.

641 v.BF: Mirham und Al'Anfa werden vor den Bosparanern geräumt.

ca. 600–250 v.BF: Reich der Wudu

um 250 v.BF: Das Großsultanat Elem erobert Mirham.

106 v.BF: der Sternenfall von Elem; Zerstörung der Mirhamer Flotte

um 230 BF: endgültige Zerstörung unter Kaiser Menzel

669 BF: Gründung der Palaststadt durch König Huntas I. von Shoy'Rina

686 BF: die Große Seuche; Vertreibung des Königs nach Mirham

978–1006 BF: König Huntas II.

seit 1007 BF: König Damian

Shoy'Rinas blieb nur die prachtvolle Palaststadt von Mirham, die Al'Anfa untergeordnet wurde.

Den heutigen König, Damian von Shoy'Rina, bezeichnet man wie seine Vorgänger vielerorts als Mirhamionette – und genau das ist er. Der Königstitel ist seit der Ausrufung des Kriegsrechtes durch Bal Honak reine Formsache. Mirham untersteht unbestreitbar Al'Anfa, dessen Rat die Gesetze erlässt, die vom König nur noch gegengezeichnet werden.

Die Präsenz Al'Anfas macht sich überall in der Stadt bemerkbar; angefangen damit, dass auf zehn Bürger ein Al'Anfaner Stadtgardist kommt – offiziell als Leibwache und Ehrengarde des Königs. Die alananischen Soldaten sind in der Stadt unpopulär; doch seit sich die im Khôm-Feldzug aufgestellten Mirhamer Hilfstruppen mit Schmach und Schande bedeckt haben, wagt keiner, sich öffentlich gegen ihre Anwesenheit auszusprechen. Sogar Mirhams Flagge, die Goldene Krone auf Schwarz, wird von den Gardisten gehisst und eingeholt.

DIE STADT

Ein Neuankömmling findet sich in Mirham gleich zurecht: Die Wohngebiete des Hofadels weisen – wie in anderen Städten des Südens – penibel gerade Straßen und schmucke weiße Adelsvillen auf



Als Abschluss der breiten Plaza Shoy'Rina in der Stadtmittle prunkt das prächtige *Königsschloss* aus weißem Marmor. Mit seinen drei weit-hin sichtbaren messingglänzenden Kuppeltürmen und einer Breite von über einer halben Meile ist der dreistöckige Bau ein Meisterwerk der Kolossalarchitektur. Die Residenzen anderer Monarchen verblas-sen gegen den Prunk und die Dekadenz, die man hier zu sehen be-kommt. Mirham hat nicht einen, Mirham ist ein Königspalast, wie ihn sich Fran-Horas nicht besser hätte wünschen können.

Von der Stadt aus gesehen hinter dem Schloss liegt der *Garten der Himmlischen Ruhe*, eine Zieranlage voll versteckter Lustschlösschen, Wasserspiele, Orchidealen und Arangerien, dessen von unzähligen Sklavenhänden gestutzte Bäumchen und Blumenflächen nicht we-niger als eine Reichtmeile Fläche bedecken – selbst einige bewusst wild gestaltete Haine voll Unkraut und einheimischer Schlingpflan-zen gibt es für den Fall, dass es den König nach 'Wildnis' gelüftet.

Weiter westlich erstreckt sich das *Reich des Jade-Jaguars*, der mehrere Reichtmeilen große königliche Park, in dem schnurgerade Wandel- und Reitwege in den von wilden Tieren und Menschen gesäuberten Urwald geschlagen wurden. Hier liegen auch drei weitere 'kleine' Schlösser, die den König und sein Gefolge beherbergen, wenn er zur Jagd auszieht. Dann werden in der Menagerie die sorgsam gehüteten und gemästeten Tiger, Jaguare und Riesenaffen mit abgefeilten Klau- en und Zähnen freigelassen. Von Zeit zu Zeit geruht der König auch, eine Hatz auf nackte und buntbemalte Wudus – wie man die Sklaven hier nennt – zu veranstalten.

Im Park findet sich auch die *Träne der Sternenkonkubine*, ein großer künstlicher See in exakter Sternform, der dem König und den Höf- lingen Bootsfahrten und Bordfeste ermöglicht, ohne dass sie sich in Sichtweite der Reisbauern auf den Fluss Chamir begeben müssten. Das frivole Schifferstechen mit schwammbewehrten Turnierlanzen und leicht bekleideten Kombattanten ist stets ein beliebter Zeitver- treib.

Unweit des *Boron-Tempels* gibt es in der Palastanlage eine kleine Arena, in der theoretisch zu Ehren Borons, in der Praxis aber zur Un- terhaltung der Oberschicht Gladiatoren- und Tierkämpfe veranstaltet werden.

Im königlichen Park steht auch der *Knochenmann*, ein Golem aus Ge- beinen – angesichts diesen Materials stammt er wohl aus der Zeit der altulamidischen Magiermogule. Da seine Befehle längst vergessen sind, ist heute nicht mehr nachzuvollziehen, warum er in den letzten Jahrhunderten dreimal Personen angegriffen hat. In allen drei Fällen

erging jedoch das königliche Urteil, dass die Opfer ihr Schicksal wohl verdient hätten und dass der Golem weiterbestehen solle.

In dieser schneeweißen und rosenhellen Stadtanlage gibt es ein Ge- bäude, das durch seine ungewöhnliche Farbe sofort ins Auge fällt: Die aus grauem Stein errichtete Schule der variablen Form der Un- belebten Materie, die *Magierakademie der Vier Türme zu Mirham*. Ihre Gründung im Jahre 763 BF geht auf den königlichen Hofmagus Al'Gorton zurück, der sich die Einrichtung der Akademie als Gunst für die Errettung des Königs vor einem Giftanschlag erbat. Rechtlich ist die Institution heute noch ein Teil des königlichen Haushaltes und ihr Leiter der Erste Hofmagus. Allerdings werden die täglichen Pflichten natürlich von einem Vertreter wahrgenommen. Der derzeitige Rektor der Schule, Salpikon Savertin, ist zugleich Sprecher der Schwarzen Gilde und dafür bekannt, dass er Dämonenpaktierer we- der als Gäste noch als Mitwirkende auf dem Akademiegelände dul- det. Eine beträchtliche Anzahl von Sklaven mehrt den Reichtum der Akademie vor allem durch den Anbau von Rauschgiften (Zithabar, Vragieswurzel und diverse Lotusarten) auf den umfangreichen Län- dereien (Näheres zur Akademie finden Sie in **WdH 172ff.**).

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Die Wirtschaft der Stadt ist sehr einseitig und fast nur auf die Ver- sorgung des königlichen Haushaltes ausgerichtet: Auf die gut zwei- hundert Angehörigen der Adelfamilien kommen fast sechshundert Leibdiener, Köche, Kurtisanen, Reitknechte und andere Palastbe- dienstete sowie Sklaven für die harten Arbeiten – auch wenn der Dienst im Palast ein Zuckerschlecken ist gegen die Fronarbeit, die auf den Feldern außerhalb verrichtet wird. Dort erstrecken sich in den feuchtschwülen Chamir-Niederungen weite Reisfelder und Shatakurz-Plantagen.

Keine andere Stadt liegt so eng an das geheimnisvolle Regengebirge geschmiegt wie Mirham. Und so verwundert es nicht, dass gerade im Umland von Mirham sehr viele Sklavenjäger heimisch sind, lie- gen doch die Gebiete der letzten Wudu und Tinzameha sowie der Anoiha direkt vor der Haustür. Vor allem aber werden die reichen Bodenschätze des Gebirges ausgebeutet, daneben auch Gewürze, Rauschkräuter und die Mirhamer Seidenliane (für Schiffstau und Giftgewinnung) geerntet. Ein holpriger Weg führt nach Port Corrad und Mengbilla, der (wenig begangene) Pass von Sorbur über das Regengebirge.

Der Handel Mirhams ist stark eingeschränkt, da ein 'Exklusivver- trag' mit Al'Anfa besteht, der für praktisch alle Produkte Mirhams, wie Gewürze, Rauschkräuter, Opale, Gold, Edelhölzer und Sklaven, das Vorkaufsrecht vorsieht (und das selbstverständlich zu festgeleg- ten Preisen, die die Schwarze Perle bevorteilen). Eine gut ausgebaute Handelsstraße erlaubt den problemlosen Warentransport von Mirham nach Al'Anfa.

Vor allem aber wird, so heißt es, "zur Sicherung der Versorgung" be- stimmt, dass Mirham nur von Al'Anfas Kaufleuten Waren beziehen darf. Selbst Lebensmittel (Delikatessen für die Höflinge, Reis und Ge- dörktes für die Diener) müssen von der ungnädigen Herrin im Süden erworben werden und werden gegen die Güter Mirhams verrechnet. Daher versuchen häufig Schmuggler, das Verbot zu unterlaufen und Nordlandwaren nach Mirham zu bringen, ein Handel, der großen Gewinn verspricht, aber auch mit enormem Risiko verbunden ist: Mirham ist über den Chamir mit einem Meeresarm des Perlenmeeres verbunden, der von den Festungen Pinnacht und Imrah überragt wird. Diese beiden alanfanischen Garnisonen sind stark befestigt und wachen darüber, wer in die Bucht ein- und ausfährt. Jedes Schiff wird angehalten und muss seine Waren verzollen.

Der Chamir ist seicht und kann daher nur von kleinen Booten und Galeeren befahren werden. Wer also Waren schmuggeln will, muss auf den Schutz der Dunkelheit vertrauen und kann nur schwache Bewaffnung mitführen. Es heißt, dass die Söldner gerade in der ab-

MIRHAM IM SPIEL

Die Palaststadt Mirham ist in gewisser Hinsicht ein ebenso gefährliches Pflaster wie Al'Anfa, denn hier können fremde Abenteurer kaum ungehindert durch die Straßen streifen. Wer hierher kommt, ist als Gast geladen, und nur Leute zweifelhaf- ten Rufs steigen in der Herberge am Stadtrand ab.

Nutzen Sie Mirham daher als exotischen Ort, den man nur be- tritt, wenn gute Gründe vorliegen – wie etwa eine Einladung der Magierakademie oder der 'Besuch' bei einem Würdenträger des alanfanischen Reiches. Ein talentierter Unterhalter oder ein wirklich begabter Hochstapler kann in diesem Umfeld rasch aufsteigen – und ebenso rasch wieder untergehen.

Doch auch der Schmuggel vorbei an den Bastionen kann sehr reizvoll sein und den Helden Schätze, Abenteuer und vor allem Kontakte mitten im Reich der Schwarzen Perle verschaffen.

Schließlich bleibt noch die Suche nach den Ruinen des alt-tu- lamidischen Mirham. Denn es ist keineswegs sicher, dass die Palaststadt an der gleichen Stelle gegründet wurde. Vielleicht liegt fünf Meilen entfernt im Dschungel eine uralte Ruinen- stadt voller Schätze und Gefahren.



gelegenen Garnison Imrah für Geschenke empfänglich seien und auslaufende Schiffe nicht besonders gründlich untersuchen. Wer allerdings diese Ausgaben scheut und mit Schmuggelgut an Bord erwisch wird, hat keine Gnade zu erwarten und wird gewöhnlich in der Arena zu Tode gehetzt.

HERRSCHAFT

Die verbannten Adelsfamilien Mirhams sind über die Einschränkungen der alanfischen Oberherrschaft nicht besonders glücklich, und man träumt von der Zeit, als Mirham die Herrin und Al'Anfa die Dienerin war. Der heimlich populäre Debattierverein der 'Königstreuen' ist eine Gemeinschaft, die bei allem revolutionären Gerede eigentlich nur Königsmacht wiederherstellen und damit den eigenen Einfluss vergrößern will. Ihr vornehmstes Mitglied war Prinz Arachnor, Adept an der Magierakademie, der offen von einem Umsturz

mittels seiner magischen Macht träumte. Doch so durchsetzt, wie die 'Königstreuen' von Spionen der Schwarzen Perle sind, war es nur eine Frage der Zeit, bis er verraten und aus dem Imperium verbannt wurde. Wenn man den hinter vorgehaltener Hand erzählten Gerüchten glauben darf, ist Arachnor heute Bordmagus einer Dämonenarche in der Blutigen See.

Ein wenig weltgewandter ist die geheime Gesellschaft der 'Füchse', ein Zirkel von weniger wichtigen Adligen, die vor allem um die verlorenen Profite aus dem Sklavenhandel trauern: Ginge es nach ihnen, so wäre Mirham frei von jeder Vormundschaft, um die ganze Welt mit seinen Rauschkräutern und Sklaven zu beglücken.

Genau das macht es den Feinden Al'Anfas auch so schwer, die Partei der Stadt zu ergreifen. Denn: Bekämen die Mirhamer 'Freiheitskämpfer' ihren Willen, würden sich im Süden nur die Namen ändern, nicht die Zustände.



CHORHOP

Chorhop für den eiligen Leser

Einwohner: 1.500 (20 % Novadis), dazu etwa 200 ständige Besucher (Glücksspieler, Händler etc.), außerhalb der Stadtmauern etwa 800 Freie und 500 Feldsklaven

Wappen: Pardel als Netzwerk (schwarze Ringe auf Gold)

Herrschaft/Politik: Plutokratie: Stadtrat (unabhängig), nominell: Kalif von Unau, faktisch: Vogtvikar des Phex (Adnan Zeforika), 9 höchste Staatsämter werden jährlich verlost

Garnisonen: etwa 70 Stadtgardisten (blau-gelbe Tuchrüstung), 80 Schiffskrieger

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus mit extrem strengem Schweigegelübde und Boronanger), Phex, Rastullah, Efferd-Schrein, Praios-Tempel (Ruine)

Wichtige Gasthöfe: Große Havarie (Wirtin Rasfelda, 'Sklavenfängerschenke' in der Nähe des Efferd-Schreins am Hafen, Q5/P7/S8)

Wichtige Spielhallen: Haus der Spiele (Besitzer Adnan Zeforika, Sitz des Würfelmeisters, im Keller: die Chorhoper Schatzkammer, nahe des Phex-Tempels), Casa Bellarte (Treffpunkt für Verschwörer, Gäste tragen Fuchsmasken, nahe des Phex-Tempels), Sechs Kelche (Besitzer Ropjew, ehemaliger Gardist aus Notmark, Spielspelunke für Arme, nahe des Palastes der Zeforikas)

Besonderheiten: Spielhallen (siehe oben), Pfandhaus Phyllis (Besitzerin: die einarmige Phyllis, Sklavenhändlerin und Anhängerin des Namenlosen), Palast Yezemin al Kirachin (sündhaft teure tulamidische Kurtisane, gibt sich jedem nur ein einziges Mal hin), Turm des Rouhal (bewohnt vom Derwisch Rouhal), Tulamidisches Badehaus, Turm des Schweigens (Bestattungsturm der Novadis an der östlichen Stadtmauer, die Leichen liegen zur Freude der Geier offen auf Lehmpodesten), Arena (mit Holztribüne für 300 Zuschauer), Marktplatz Campo Arenal nahe des Phex-Tempels, Alchemist Gnorgl (Al'Anfaner Regengrolm)

Kulturelle Eigenheiten: starkes Gefälle zwischen Reich und Arm, kein Gilden- und Zunftwesen, Sklavenhaltung, berühmt für Bildhauerei, Chorhoper Tinte und Zuckerbäckerei, Handel mit dem Waldmenschentamm der Yakosh-Dey, viele vergnügungssüchtige Gäste aus Mittelaventurien

Stimmung in der Stadt: Das 'Al'Anfa der Westküste' ist ein Schmelztigel der Kulturen, und die Stimmung auf den Märkten und in den Gassen ist so wechselhaft wie die See bei Kap Brabak. Hoffnung, Verzweiflung, Glück und Größenwahn sind Töchter einer Mutter: des Spiels.

Was die Einwohner über ihre Stadt denken: Hier kannst du alles gewinnen – oder alles verlieren.

DIE STADT

Beiderseits der Mündung des Südask am Askanischen Meer liegt Chorhop (sprich: Koorhop oder Korhopp). Die Stadt ist für Schiffe aus dem Norden der letzte sichere Hafen vor einer 600 Meilen langen, wilden Dschungelküste, an der nicht nur das stürmische Kap Brabak lauert. Die langjährige garethische Kolonie, die über eine der besten Hafengebungen in ganz Aventurien verfügt, findet sich auf vielen Karten noch unter ihrem alten Namen Corapia. Sie ist bekannt für ihre

Spielhäuser, Leichtlebigkeit, die Regentschaft des Geldes, aber auch für Schnitzkunst, Schiffsbau, Zuckerbackwerk und Tintenherstellung.

Über die Chorhoper (Südaventurien und Tulamiden sowie ihre vergnügungssüchtigen Gäste und hart arbeitenden Sklaven gleichermaßen) herrscht das Oberhaupt einer der zehn reichsten Familien Aventuriens: Werftbesitzer und Vorsteher des Phex-Tempels Adnan Zeforika; der Kalif von Unau ist nur nominelles Oberhaupt; das Amt des örtlichen Vogtvikars, des Phex-Hochgeweihten, ist der Schlüssel zur wahren Macht in Chorhop.



GESCHICHTE CHORHOPS

etwa 1000 v.BF: Tulamidische Deserteure und Rebellen gegen das Diamantene Sultanat gründen am Braunen Fluss (Südask) Chorhop.

875 v.BF: Besiedlung der tulamidischen Gründung durch die Friedenskaiser. Neuer Name der Stadt: Corapia

476 v.BF: Als eine der ersten Maßnahmen der *Lex Imperia* untersteht das Gebiet bis zum Südask direkt Kaiser Yarum-Horas.

bis 11 BF: Corapia als Bestandteil der yaquirischen Protektorate
ab 56 BF: Corapia als Grafschaft Süd-Askanien, meist Bestandteil der Markgrafschaft Dröl

866 BF: Unabhängigkeitserklärung und Loslösung vom Mittelreich

906 BF: Plünderung durch sechs Thorwaler Ottas unter Hetmann Hyggelik dem Großen

907 BF: Einführung der Großen Lotterie

961 BF: Eroberung durch den Kalifen Chamallah. Corapia wird in Chorhop umbenannt.

966 BF: Kalif Chamallah zieht seine Truppen wieder ab und überlässt die Herrschaft der Familie Zeforika als Statthalter.



Zweitmächtigste Sippe der Stadt sind (mit großem Abstand zu den Zeforikas) die Arupanaq, die einen beträchtlichen Anteil Waldmenschenblut in den Adern haben. Wie um dies zu rechtfertigen, verachten sie alle 'Dschungelbarbaren', denen nichts Besseres geschehen könne, als ebenfalls in die segensreiche Kultur der Städte und Plantagen geführt zu werden, notfalls mit Zwang. Diese ehrliche Überzeugung, verbunden mit beträchtlicher Arroganz gegenüber 'störrischen Wilden' und den bis heute bewahrten Kenntnissen und Geheimnissen der Urwaldjäger, hat die Arupanaq zur erfolgreichsten Sippe aller Sklavenjäger gemacht. Ihre Expeditionen führen sie bis ins Regengebirge, wo sie gute Kontakte zu den Prunk liebenden Kriegshäuptlingen der Yakosh-Dey haben, die ihnen Sklaven (Kriegsgefangene anderer Stämme) verkaufen.

Dank dieser Verbindungen können Chorhops Krämer die einzige Passstraße über das Regengebirge nutzen, die durch das Gebiet der Yakosh-Dey und Anoiha führt und auf der Süd-Elemitischen Halbinsel auf die Straße von Port Corrad nach Mirham trifft.

Außenpolitisch verfügt auch der Hüter der Nacht, der Hochgeweihte des Boron (mit guten Beziehungen zu Al'Anfa), über respektablen Einfluss.

Die Novadis Chorhops handeln (wenn man die Chorhoper fragt) vor allem mit Giften. Doch tatsächlich verdienen die meisten von ihnen ihr Maisbrot mit ehrlicher Arbeit, vor allem als Krämer, Töpfer und Söldner.

Im 'Al'Anfa der Westküste' liegen Glück und Untergang nah beieinander. Chorhops lehmige Straßen bieten ein buntes Gemisch unterschiedlichster Bauformen. An den hellen Gebäuden, in denen sich der charakteristische Duft von Maisbrot mancherorts mit dem von Verwesung mischt, nagt die hohe Luftfeuchtigkeit, so dass das Stadtbild Chorhops in stetem Wandel begriffen ist.

Bei Nacht erstrahlen die Tavernen, Hotels und Spielpaläste in grellbuntem Laternenlicht oder werden von Feuerwerk erhellt. An den Straßen wachsen Ogaleen – Lampionblüten –, deren Bewohner, die Leuchtkäfer, nahezu jede Gasse zumindest schummrig erleuchten.

Im Novadiviertel im Osten der Stadt findet man viele Gebäude mit Zwiebelbogenfenstern, wie sie in den Tulamidenlanden geschätzt werden. Überdies stößt man hier auf den schlichten Rundbau des

Rastullah-Tempels. Dessen Boden ist knöchelhoch mit Sand aus dem heiligen Keft bedeckt, der dank des Zaubers eines Dschinnenbeschwörers an dem Besucher 'klebt', solange dieser sich in den Heiligen Hallen aufhält. Auch stehen hier das exquisite tulamidische Badehaus, der (eher ärmliche) Palast des Novadi-Hairans Rastafan ibn Thabarullah, das Anwesen des Sklavenhändlers Jeslam ben Sharif, der Turm des Raouhl (eines Derwischs) sowie der stets von Geiern und Raben umkreiste Turm des Schweigens. In Letzterem bieten die Novadis ihre Toten auf offenen Lehmpodesten dem Himmel dar. Hier 'regnet' es gelegentlich Leichenteile vom Himmel – Überreste der Mahlzeiten der Aasvögel.

Die Reichen der Stadt bevorzugen weiß gekalkte Villen mit Veranda, Laubengängen und Gartenhof, während der Wohnsitz der herrschenden Familie Zeforika inmitten der Stadt ein tulamidisch anmutender Rundbau aus weißem und rosafarbenem Eternenmarmor ist. Alles, was dem Glücksspieler heilig ist (sprich: nahezu alle großen Spielhäuser, siehe oben im Einführungskasten), gruppiert sich im Westen in direkter Hafennähe um den Phex-Tempel. Natürlich finden sich hier auch das Pfandhaus und der Palast der Kurtisane Yezemin al Kirachin. Auf der gegenüberliegenden Hafenseite liegt die Werft der Zeforikas, unweit von Boron-Tempel und Boronanger.

Der Palast der Arupanaq versteckt sich hinter hohen Mauern mit schmiedeeisernen Verzierungen und Bildern von allerlei Göttern und undefinierbaren Gestalten im äußersten Süden. Die Arena schließlich liegt sich Osten außerhalb der Stadtmauern.

Seit den Thorwalerüberfällen schirmt eine Trutzmauer die Stadt auch zum Land hin ab. Der Weg nach Chorhop führt von Norden durch das Mengbillaner Tor, von Osten durch das Novaditor, von Süden durch das Jaguartor und von Westen über den Hafen. Die 'Straßen' (richtiger: Trampelpfade), die die Stadtmauern Chorhops sternförmig verlassen, sind samt und sonders miserabel.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Die größte Einnahmequelle Chorhops ist die Werft der Zeforikas. Hier arbeitet gut ein Fünftel der Bevölkerung mehr oder minder freiwillig. Die Nähe zum Regenwald mit seinen Edelhölzern hat entscheidend dazu beigetragen, dass heute die meisten Galeeren Mengbillas, Dröls und mancher anderen Stadt aus Chorhop stammen. Berühmt sind die Krakentinte, Jaguarfelle, die in Kürschnerei und Heraldik Verwendung finden, und die Bildhauer der Stadt, die Wasserspeier, Statuen und Galionsfiguren aus den Edelhölzern des Regenwaldes und dem Elfenbein der Elefanten formen. Die Zuckerbäcker werden weithin für ihre Leckereien gerühmt, die gerade so viel Rauschkräuter enthalten, dass der Genuss anregend wirkt. Der Mais, der nur auf den Feldern der Yakusha gedeiht, ist Chorhops Hauptnahrungsmittel, ergänzt durch Thunfisch und den Beerenwein Mohaska.

GLÜCKSSPIEL

In ganz Südaventurien sprichwörtlich geworden ist die Wettleidenschaft und Glücksspiel-Versessenheit der Chorhoper. Am 1. Praios wettet man bei hochschwangeren Frauen darauf, welches Kind zuerst zur Welt gebracht wird, am 1. Efferd bestaunt man bei den traditionellen Schiffstufen das bunt gefärbte Hafengewässer, (nicht nur) am 4. Travia bietet die Arena atemberaubende Gladiatorenspiele. In der 4. Firun-Woche begeistert die Warenschau der Zuckerbäcker Jung und Alt, am 1.–7. Rahja kann man beim Rahjanal gar eine Braut oder einen Bräutigam ersteigern, während man sich zwischen den freizügig 'Bekleideten' durch die geschmückten Gassen treiben lässt. Am 24. Phex gibt es freien Eintritt in allen Spielhäusern, am 17. Boron sind im Rahmen eines orgiastischen Fackelzuges für eine Nacht Diener und Herr gleich, am 30. Tsa / 1. Phex feiert man die Tage der Prasserei und verteilt Gutscheine zur einmaligen Gewinnangarie an jeden. Was bis Sonnenuntergang des 1. Phex nicht ausgegeben ist, erhält die Stadt.



Und am 16. Phex schließlich preist man den wahren Herrscher der Stadt selbst: Große Tempelzeremonien und Lobpreisungen lassen die Klingelbeutel des Fuchses einmal mehr überlaufen.

Während der Namenlosen Tage wuchern die Geschwüre der Stadt umso leidenschaftlicher. Manche Etablissements öffnen gar jetzt erst recht ihre Tore. Die Orgien, die hier gefeiert werden, ließen nicht nur den Gesandten des Lichts vor praisogefälligem Zorn erblassen.

An neun wechselnden Terminen im Jahr finden darüber hinaus noch große Wetten und öffentliche Glücksspiele statt. Hier kann man nach Herzenslust spekulieren, wer der nächste Kaiser des Mittelreiches wird, wie weit die Schildkröte läuft oder auf welchen Abschnitt des Arenabodens der Elefant seinen ersten Haufen fallen lässt. Dass bei diesen Veranstaltungen der Tempel des Glücksgottes Unsummen an Dankopfern und 'Bestechungsgeldern' einnimmt, versteht sich von selbst.

DIE GROßE LOTTERIE

Eine Lotterie aber, die zu jedem ersten Frühlingsvollmond abgehalten wird, verlost jährlich die neun höchsten Ämter des Stadtstaates (Almosar, Oberster Kadi, Würfelmeister, Meister der Spiele oder Gubernator, Zoll- und Handelsprätör, Schutzprätör, Kriegsprätör, Hafenprätör, Meister der städtischen Kloake). Den Gewinnern (fortan: Prätören) winkt überdies ein Dienstdomizil samt Hausstand und Dienern, ein fürstliches Gehalt von 100 Dukaten im Mond, die faktische Immunität vor Strafverfolgung (Verurteilungen können allerdings nach der Amtszeit vollstreckt werden) sowie das Anrecht auf die Anrede 'Exzellenz'.



Jeder, der an der Großen Lotterie teilnehmen will, begibt sich an diesem Tag ins 'Haus der Spiele' und setzt entweder die horrenden Summe von 1.000 Dukaten ein – oder die eigene Freiheit. Er bekommt dann eine Losnummer zugewiesen und wartet, bis die große Trommel gedreht ist und Melyssa Zeforika, die bildhübsche Tochter des Vogtvikars, nacheinander die neun Elfenbeinplättchen mit den siegreichen Nummern hervorgezogen hat.

Während der Verlosung sind hier nur Lotterieteilnehmer und -organisatoren zugelassen. Doch der Jubel, die gedämpften Wutschreie und die Laute äußerster Verzweiflung dringen mühelos durch die Säuleneihen bis zu der angespannt wartenden Menge der Chorhoper auf dem Marktplatz.

Der Brauch der Großen Lotterie wurde von Sarkisian Zeforika eingeführt, dem Großvater und Vorgänger Meister Adnans: Nach der wiederholten Plünderung der Stadt durch Thorwaler habe Phex seinem Oberpriester eine Vision geschickt, der zufolge das Schicksal Chorhops künftig ganz von den Entscheidungen des Glücksgottes abhängen sollte.

CHORHOP IM SPIEL

Für Spieler bietet die Stadt des Glücks neben südaventurischem Flair phexisches Lebensgefühl pur. Intrigen und Gegenintrigen sind an der Tagesordnung, so dass Helden hier jederzeit Aufträge und Herausforderungen finden. Chorhop ist ein Paradebeispiel dafür, wie dünn das Eis zwischen Götterglauben und Frevel, zwischen Tod und Leben ist. Wer Phex treu bleibt, den wird er belohnen, wenn es ihm beliebt. Doch wer nicht findig ist und Verzweiflung oder Gier allzu viel Raum gewährt, wenn Unheil oder übermäßiges Glück ihm zuteil wird, dem mag es geschehen, dass er den falschen Einflüsterungen folgt – oder den Tod findet.

Korruption ist in Südaventurien die Norm, aber in Chorhop ist sie beinahe Pflicht. Wer den Gott der Diebe und Händler nicht schätzt, wer den Kitzel eines Glücksspiels nicht kennt und das Feilschen lieber anderen überlässt, der wird sich in Chorhop verloren fühlen – und die Stadt mit leeren Taschen wieder verlassen. Wem des Herren Praisos' Gesetz Lebensinhalt und oberstes Dogma ist, der wird sie verfluchen. Doch wer den Reiz zu schätzen weiß, in einer Nacht zum Herrscher oder zum Bettler werden zu können, der wird Chorhop verfallen – und wenn er nicht Acht gibt, lässt die Stadt ihn nicht mehr aus ihren Klauen.

Ein Held aus Chorhop lebt für den Augenblick. 'Alles oder nichts' ist seine Devise, und Glücksspiel, Feilschen und Intrigantentum hat er bereits mit der Muttermilch eingesogen. Wo andere noch hadern und zaudern, ist er schon einen Schritt weiter und erreicht als erster das Ziel. Er weiß, dass man nicht die Hand beißt, die einen füttert, zumindest dann, wenn man nicht weit genug entfernt ist, wenn sie es bemerkt und zuschlägt. Gewitztheit, Charme, Findigkeit und eine gehörige Portion Mut machen den 'waschechten Chorhoper' aus. Und ohne diese Eigenschaften hätte er in der Stadt des Glücks auch nicht überleben können.

Die Chorhoper sind typische Südaventurier, die ihre lange Verbundenheit mit dem Kaiserreich geprägt hat. Die Tulamiden der Stadt sind größtenteils rastullahgläubig, die Sklaven stammen vorrangig von den Stämmen der Mohaha und der Chirakah.



MENGBILLA

Mengbilla für den eiligen Leser

Einwohner: um 5.500 in der eigentlichen Stadt, 6.000 Bürger und 15.000 Sklaven in den Vorstädten

Wappen: ein weißer zugewandter Haikopf auf Schwarz

Herrschaft/Politik: Oligarchie; der Hohe Rat aus 9 Vertretern der wichtigsten Gilden wählt einen Großemir – derzeit Dulhug Ankesi – als obersten Richter; der Hohepriester des Boron-Tempels besitzt großen Einfluss.

Garnisonen: 2 Kompanien Stadtgardisten, 2 Banner 'Schwarze Gardisten' (Tempelwächter); in den Wehrdörfern zusätzlich 3 Regimenter Bezirksgardisten (1 davon beritten); dazu nach Bedarf Wehrbürger, Söldner und Schiffsbesatzungen

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde; Praios- und Phex-Kult sind verboten

Wichtige Gasthöfe: Hof der Laternen (im ehemaligen Rahja-Tempel, angeblich stilvollstes Bordell des Südens; Q9/P9), Bordell Orchidee (junge Mohaknaben; Q6/P7), Hotel Havarie von Hylailos

(beliebt bei Horasiern; Q7/P8/S25), Schänke Giftmord (Drogenhöhle; Q3/P5)

Besonderheiten: Mengbilla ist in der Hand einiger als Gilden getarnter Kartelle, wie z.B. der Sklavenhändler, Kurtisanen und Alchimisten und des Handelshauses Gerbelstein; das Bürgerrecht muss auch von Besuchern regelmäßig neu bezahlt werden, um nicht der Sklaverei zu verfallen. Berühmte Purpurfärberei, berühmtester Sklavenmarkt.

Stimmung in der Stadt: düster, unberechenbar gefährlich, ein Schmelztiegel übelster mittelländischer und tulamidischer Sitten, in dem die Verbrecherkartelle über ihre Mitglieder und Sklaven herrschen

Was die Mengbillaner über ihre Stadt denken: Trotz aller Unwägbarkeiten ist ein Tanz auf Messers Schneide dem eintönigen Alltag anderer Städte vorzuziehen. Wer in Mengbilla nicht leben kann, hat immer noch die Freiheit, in den Tod zu gehen. Wer's hier schafft, der kommt überall zurecht.

GESCHICHTE

Die Begründer der Stadt waren die Cuori, ein kleiner Stamm von Waldmenschen aus dem Mirhamer Raum, der sich um das Jahr 1000 v.BF auf der Flucht vor mächtigen Feinden auf sumpfigen Inselchen und Halbinseln im und am Nordask niederließ.

Hundertfünfzig Jahre später, am 1. Praios des Jahres 873 v.BF, gründete das Alte Reich hier eine Garnison, die den Namen Belenas erhielt. Unter den Friedenskaisern weitete sich Belenas allmählich zu einem Handelsposten und später einer regelrechten Stadt aus. Selbst während der Dunklen Zeiten blieb das Land am Nordask Teil des kaiserlichen Kronlandes und damit eng mit den anderen reichen Regionen um Bosparan verbunden.

Etwa 200 Jahre vor Bosparans Fall allerdings eroberte das Großsultanat von Elem in seinem unaufhaltsamen Heerzug alle Lande zwischen Szinto und Westmeer. Die Stadt Belenas erhielt ihren tulamidischen Namen Mengbilla und erlebte einen steten Zuzug von Siedlern aus dem Szintotal, die im Jahre 187 v.BF das Großemirat Mengbilla ausriefen. Die neuen Herren der Stadt huldigten den gleichen Göttern und jenseitigen Wesen wie ihre Oberherren in Elem. Doch als die Götter – so heißt es – die Frevlerstadt am Szinto mit einem feurigen Stern zerstörten, brach auch die Macht der Mengbillaner: 100 v.BF eroberten die Truppen des Silem-Horas Mengbilla zurück und im Zwölfgötteredikt wurden die Götzenkulte unter schwere Strafe gestellt.

In den Folgejahren teilte die Stadt weitgehend das Schicksal des Lieblichen Feldes, wenn sie auch dank ihrer Abgelegenheit von den schlimmsten Folgen verschont blieb, die die Herrschaft und der spätere Sturz Hela-Horas' für die nördlichen Lande mit sich brachten. Dieses Glück endete jedoch abrupt im Jahre 360 BF mit dem Eintreffen der Erleuchteten Hildemara von Wehrheim, die im Auftrag der Priesterkaiser die Stadt 'zum Rechten Glauben' führen sollte. Sie und ihre Nachfolger errichteten eine Schreckensherrschaft, die die ihrer Meister noch übertraf und bis zum Jahre 420 die meisten übrigen Kulte aus der Stadt oder in den Untergrund gedrängt hatte. Damals zogen sich die Boron-Geweihten in die 'Sümpfe der Seelen' zurück, wo sie die geheime Siedlung Al'Bor gründeten.

Im Jahre 450 BF begannen sie damit, heimliche Missionare zu den entfernten Stammesbrüdern im Szintotal zu senden, um sie zum Boron-Glauben zu bekehren und Verbündete gegen die Praios-Priester zu gewinnen.

Tatsächlich brach im Jahr 464 ein Heer von etwa 2.000 Beni Szintau auf, um die Stadt zu erobern und Boron zu weihen. Der Schlag kam

für die Praios-Geweihten unerwartet und nach wenigen Wochen waren die Priester aus der Stadt gejagt.

Der siegreiche Heerführer Kermal ibn Aldar wurde von seinen Truppen zum ersten tulamidischen Beherrscher Mengbillas seit vielen Jahrhunderten ausgerufen. Da ein Jahr später Rohal die Priesterkaiser vertrieb, blieb ein Vergeltungsschlag Gareths aus.

In den nächsten Jahrzehnten entwickelte sich das Fürstentum Mengbilla prächtig: Die siegreichen Beni Szintau holten ihre Familien nach und gründeten mehrere Wehrsiedlungen, während die Stadt Mengbilla selbst unbefestigt blieb.

Noch lange Zeit bestand ein erheblicher Gegensatz zwischen den borongläubigen und teils fanatischen Tulamidenkriegerern und den städtischen Mengbillanern, bei denen Boron nur ein Gott unter vielen war: Die ersten Großwesire residierten nur selten im städtischen Fürstenpalast, sondern bevorzugten die offene Landschaft um die Siedlung El'Halem, wo bald eine bemerkenswerte Pferdezucht entstand. Mit der Zeit wuchs der boronische Einfluss jedoch immer mehr – nicht zuletzt dank Al'Anfaner Missionaren, die nach 700 BF den Glauben an 'Boron als Götterfürst' der teils widerstrebenden Bevölkerung nahe brachten. Im Jahre 858 BF schließlich erklärte Mengbilla endgültig seine Unabhängigkeit vom Neuen Reich. Um vollendete Tatsachen zu schaffen, erschlug zwei Jahre darauf ein kleiner, aber fanatischer Trupp boronischer Mengbillaner die wenigen Praios-Geweihten, die seit Kaiser Eslams Zeiten den Kult wieder aufgenommen hatten. Der Tempel wurde geschlossen, sämtliche Symbole entfernt oder geschändet und des Kaisers Büste in Stücke geschlagen; wenig später verbot ein Gesetz die Errichtung neuer Praios-Tempel im Großemirat.

Derartigen Ungehorsam gegen geistliche und weltliche Obrigkeit konnte Kaiser Eslam nicht ungestraft lassen. Und so sandte er im Jahr 864 BF eine Flotte aus, um Mengbillas Unterwerfung zu erzwingen. Doch in der 'Großen Havarie' vor den Zyklopeninseln endete dieser Versuch in einer Katastrophe. Die Unabhängigkeit Mengbillas war gesichert und die Boron-Geweihten deuteten den Tod so vieler Seesöldner und Matrosen als göttlichen Akt des Totenherrschers, der seiner Stadt Mengbilla huldvoll zugeneigt sei.

Gegen den nächsten Feind jedoch half der Stadt kein Sturm – kaum hatte sich Mengbilla einen Namen als Sklavenhandelsstadt gemacht, überfielen mehrere Jahrzehnte lang immer wieder Thorwaler das reiche Großemirat. Im Jahre 906 BF plünderte der legendäre Hetmann Hyggelik sämtliche Vorstädte.



GESCHICHTE MENGBILLAS

- um 1000 v.BF:** Waldmenschenstamm der Cuori gründen die Siedlung Cuoris
- 873 v.BF:** bosparanische Garnison Belenas am Nordask bei Cuoris
- Dunkle Zeiten:** erste Thorwaler Plünderzüge
- 476 v.BF:** Teil von Yarums Horasiat (Lex Imperia)
- ca. 200 v.BF:** Elem erobert Mengbilla; seither 'Großemirat'.
- ca. 100 v.BF:** Silem-Horas erobert Mengbilla zurück; Zwölfgötteredikt: Verbot mehrerer Götzenkulte.
- ab 56 BF:** Teil der Markgrafschaft Dröl
- 292 BF:** Gründung des Boron-Tempels
- 360–464 BF:** während der Priesterkaiserzeit Al'Bor als geheime Siedlung der Boron-Gläubigen
- 464 BF:** Befreiung durch boronbekehrte Beni Szintau
- 467 BF:** Mengbilla unterstellt sich Rohal; Statthalter (Großwesir).
- ca. 650 BF:** Straßenverlängerung bis Port Corrad; Isolation Mengbillas
- 744 BF:** Aufmarschplatz kaiserlicher Truppen gegen das Liebliche Feld
- 745 BF:** Seeschlacht von Neetha: Flotte Mengbillas besiegt
- 815 BF:** Explosion der alchemistischen Akademie zerstört ein ganzes Stadtviertel.
- 858 BF:** Unabhängigkeitserklärung Mengbillas als Großemirat
- 864 BF:** die 'Große Havarie'
- 906 BF:** Plünderung sämtlicher Vorstädte durch Hetmann Hygelik den Großen
- 974–996 BF:** Großemir Sarawan al-Djehadi
- 996–1011 BF:** Großemirin Rahjane Lassenheim
- 1008–1009 BF:** Khôm-Feldzug; Besetzung Port Corrad; Vernichtung der Kavallerie

HANDEL UND GEWERBE

Die Wirtschaft Mengbillas lebt überwiegend vom Handel mit den Exotika, die der Regenwald, das Meer und die üppigen Gärten des Südens bereithalten: Vom allerorten gerühmten Purpurfarbstoff über Seidentaft, allerlei Duftwässer und Parfümöle bis zu so verrufenen – und dennoch vielerorts begehrten – Produkten wie Traumkräutern, Giften und Sklaven. Daneben ist die Stadt der Westküstenhafen seines Verbündeten Al'Anfa. Sehr viele Waren aus der Schwarzen Perle erreichen den Norden nicht per Schiffsroute um Kap Brabak, sondern über Mengbilla. Für den Weitertransport der Güter erwirbt Mengbilla Galeeren aus der Werftenstadt Chorhop, auf denen dann die zahlreichen Sklaven des Großemirats fronen müssen.

An eigenen Produkten verzeichnet das Großemirat vor allem verschiedene Getreide wie Hirse, Mais und Weizen sowie das daraus gebraute Bier, aber auch Seidentuche und -taft, die in den zahlreichen Spinnereien und Webereien der Stadt erzeugt werden. Geradezu berühmt ist die Stadt für ihre Färberkunst (mit Purpur oder Lotos).

Außerdem verdient die Stadt gut an den zahlreichen Fremden, die Mengbilla gerade aufgrund seines schlechten Rufes besuchen. Der Wohlhabende findet im 'Sündenpfuhl der Westküste' viele Formen des Vergnügens, die weiter nördlich verrufen oder gar strafbar sind, und Gifte und Drogen werden zwar seltener umgeschlagen, als man es der Stadt gemeinhin nachsagt, aber dann stets mit einer gehörigen Gewinnspanne.

Die Landverbindungen der Stadt sind eher schlecht: Mengbilla wird von der Reichsstraße aus dem Horasreich zum Perlenmeer umgangen und ist durch zwei miserable Straßen mit Dröl und dem Horasreich sowie mit Chorhop verbunden, während die Straße über El'Halem und Lorfas nach Port Corrad in vergleichsweise gutem Zustand ist.

DIE GILDEN

Den größten Machtfaktor im Großemirat bilden die Gilden der Stadt, einflussreiche Vereinigungen, die aus kleineren Handelshäusern, bedeutenden Familien und Zusammenschlüssen von Handwerksbetrieben hervorgegangen sind. Inzwischen haben diese Gruppen mit den Gilden des Nordens nur noch den Namen gemein. Jede Gilde beherrscht einen oder mehrere Erwerbszweige und wird ihrerseits von einem Patron oder einer Patronin kontrolliert, den einige ergebene und oft sehr kampfkraftige Gefolgsleute unterstützen und für den die einfachen (zumeist hoch verschuldeten) Mitglieder kaum mehr als Handlanger oder Milchkühe sind. So bietet zum Beispiel die Kurtisanengilde zwar eine gewisse Sicherheit für ihre Freudenmädchen und Lustknaben, doch beherrscht wird sie letztlich von wenigen Bordellwirtinnen und Zuhältern.

POLITIK

Die Aufgabe des Hohen Rates – neun Ratsherren und Ratsfrauen, die von den wichtigsten Gilden gestellt werden – erschöpft sich weitgehend darin, die unvermeidlichen Streitigkeiten auf ein erträgliches Maß zu beschränken und die allgemeine, sprich äußere, Sicherheit des Stadtstaates zu gewährleisten. Zu diesem Zweck wählt der Hohe Rat einen Großemir (oder eine Großemirin), der mit der Zustimmung von mindestens sechs Ratsherren und -frauen auch wieder abgesetzt werden kann. Doch da er zugleich oberster Richter Mengbillas und Oberbefehlshaber der Truppen ist, kann eine solche Absetzung in der Praxis schwierig werden.

Der Glaubensrat der Mengbiller Tempel dagegen wird von der Kirche des Boron dominiert, die neun der 15 Ratssitze innehat, und daher stets den Hohepriester der Stadt stellt. Mengbilla wird zu Recht "Stadt, in der Sonne und Mond nicht scheinen" genannt – sowohl der Kult des Praios wie der des Phex sind verboten (wiewohl letzterer natürlich geheime Abgesandte in der Stadt unterhält). Alle anderen Gottheiten verblasen neben Boron, dem höchsten aller Götter. Im Vergleich zu Al'Anfa ist der Einfluss der Boron-Geweihten auf die Staatspolitik jedoch subtiler. Der Hohepriester hat das Recht, jeder Sitzung des Hohen Rates beizuwohnen, und gilt als 'Gewissen des Rates', darf aber nicht mit abstimmen.

DIE MENGBILLER GILDEN

Die bedeutendsten Gilden (mit Sitz im Hohen Rat) sind im Jahr 1027 BF:

Sklavenhändler: Die 'Bruderschaft der Sklavenmeister' beherrscht fast alle Erwerbszweige, die mit der Sklaverei zu tun haben. Jäger, Aufseher und kleine Händler werden durch sie vertreten und gegen Gebühr 'geschützt'. Da der Sklavenhandel maßgeblich zum Reichtum Mengbillas beigetragen hat, gehört die Gilde trotz der eher geringen Mitgliederzahlen zu den einflussreichsten der Stadt und stellt zur Zeit sogar den Großemir.

Fernhändler: Die Fernhändlergilde ist nur eine umständliche Bezeichnung für das Haus Gerbelstein und seine kleineren Kompagnons. Alrik Gerbelstein, der Herr der Mulis, Karren und Galeeren, herrscht mit seiner Marktwache über den Basar der Stadt.



Kurtisanen: Diese Gilde ist eine der reichsten und mächtigsten in Mengbilla – und das nicht zuletzt dank der Tatsache, dass trotz offiziell frostiger Beziehungen so mancher Liebfelder ins relativ nahe Mengbilla reist und für viel schweres Gold Vergnügungen sucht, die ihm selbst das offenerzige Belhanka nicht bietet.

Alchimisten: In dieser Gilde sind sowohl Alchimisten und manche Heiler als auch die meisten der in Mengbilla ansässigen (Schwarz-)Magier vertreten, die sich auf die Herstellung von Elixieren (vor allem Gegengiften) und Mengbiller Feuer, der Haupt-Einnahmequelle der Gilde, verstehen.

Traumkrauthändler: Rauschmittel, Weihrauch und Duftwässer sind die Domäne der 'Freunde der Traumbunten Kraft', die sie – je nach Geschäftslage – mit den Alchimisten teilen oder erbittert gegen sie verteidigen.

Bettler: In der Bettlergilde werden die meist kindlichen Mitglieder oft erst Mitleid erregend entstellt oder verstümmelt, ehe sie für den Bettlerkönig auf die Straßen geschickt werden.

Seefahrer: Die 'Haiflotte', die mengbillanische Kriegsflotte mit ihren altmodischen Biremen, neueren Triremen und wenigen Karavellen, ist Privatbesitz des Oberhauptes der Seefahrgilde, der sich daher mit dem Titel eines Großadmirals schmücken darf. Sidor Dorikeikos, einst Oberst der Hylailer Seesöldner, vermietet dem Großemirat seine im Laufe der Jahre zusammengestellte Flottille für viel (Schutz-)Geld.

Söldner: Diese Gilde verspricht allen Mietkämpfern (auch professionellen Meuchlern und Gladiatoren) Verträge und Vertretung – und wehe dem fahrenden Abenteurer, der die erst freundlichen, dann immer nachdrücklicheren Werbeversuche ignoriert und auf eigene Faust einen Auftrag sucht.

Schankwirte: Die 'Meister der Gaumenfreuden' beanspruchen einen 'Gildenzehnt' von allen Herbergen, Tavernen, Brennereien, Fleischbrätereien und Bäckereien der Stadt – kein Wunder, dass sie ihre Ansprüche oft gegen andere Gilden durchsetzen müssen.



nicht zahlen kann, wird schneller zum Sklaven, als er "Großemir von Mengbilla" sagen kann, sofern keine mitfühlende Seele, oft der Gildemeister selbst, die Gebühr vorschießt.

Die Gesamtgebühr kann pro Tag zwei Taler betragen und setzt sich zusammen aus den fünf Hellern 'Wohn- und Verweilgebühr' und fünf Hellern für das 'Mindere Waffenrecht' (Besitzrecht für kleine Waffen bis 24 Finger Gesamtlänge), zu denen oft noch ein Taler für längere Waffen kommt – eine beträchtliche Summe, wenn man bedenkt, dass die Nahrung für einen Tag zwischen fünf und zehn Heller kostet. Das Gewerberecht erwirbt man durch die Mitgliedschaft in einer Gilde oder durch die Zahlung von weiteren zwei Talern am Tag. Weitere Steuern gibt es nicht, wenn man von den oft horrenden Abgaben und Schutzgeldern an die Gildemeister absieht.

Jeder Bürger erhält ein in Mengbillas Flaggenfarben Schwarz und Weiß gehaltenes Dokument, das die erworbenen Rechte aufzählt und mit dem Hai-Siegel der Stadt geschmückt ist. Wer sich seinen Bürgerbrief stehlen lässt, hat gute Aussichten, alsbald in einem Sklavenpferch zu verschwinden.

Im Großemirat ist selbst ein kaiserlicher Pass nichts wert, so dass auch fremde Besucher eingeschränkte Bürgerrechte erwerben sollten. Kaufleute müssen zudem das Gewerberecht erstehen, da nur ein Bürger in der Stadt Handel treiben darf. Länger als für drei Monate werden solche Bürgerrechte nur in speziellen Fällen gewährt, um fremde Händler von der Errichtung dauerhafter Niederlassungen und Gesetzesbrecher vom Zuzug abzuschrecken.

Dennoch treiben sich in Mengbilla auch einige Dutzend Leute herum, die auf der Stirn das Sonnenbrandzeichen des Bannstrahl-Ordens oder der Inquisition tragen. Hierbei handelt es sich so gut wie nie um 'kleine Sünder', sondern um mächtige Schwarzkünstler aus allen Teilen Aventuriens.

RECHT UND GESETZ

Das Großemirat fällt durch seine gewaltige Truppenstärke auf: Etwa jeder zehnte Mengbillaner ist Stadt- oder Bezirksgardist, und fast jeder hat wegen der allgemeinen Wehrpflicht in der Armee gedient. Von dieser Wehrpflicht kann man sich freikaufen – das allerdings ist sehr teuer und kostet pro Jahr 200 Goldstücke.

Die Garden sollen theoretisch für die Sicherheit in der Stadt sorgen. Doch damit ist es nicht weit her, vor allem, was die fast alltäglichen Fehden und Anschläge unter den Herrschenden angeht: "Zustände wie in Mengbilla" sind sprichwörtlich geworden. Aus diesem Grund zählen Vorsichtsmaßnahmen wie das Gift neutralisierende Belmart-Blatt vor dem Frühstück zum Alltag der reichen Bürger. Wer sich gar wie Alrik Gerbelstein für wöchentlich 50 Dukaten Olginwurz leisten kann, ist relativ sicher.

Mengbilla besitzt kein geschriebenes Strafrecht, so dass vor allem die Laune des Richters oder die Angebote der Prozessparteien einen Fall entscheiden.

Ein im Norden beliebtes Sprichwort behauptet: "In Mengbilla gibt es außer der Regierung kein organisiertes Verbrechen" – und daran ist etwas Wahres. Sämtliche andernorts verrufenen oder verbotenen Professionen sind in Mengbilla zugelassen und in die Politik eingebunden, und was andernorts Bandenkriege wären, gilt hier als politische Debatte.

DAS BÜRGERRECHT

Der lebenswichtige Unterschied zwischen Freiheit und Sklaverei ist in Mengbilla nicht kostenlos: Wer nicht in Knechtschaft und Unfreiheit fallen will, muss regelmäßig sein Bürgergeld entrichten. Wer es

DAS STADTBILD

Mühsal und Schmutz prägen das Bild der allermeisten Gassen und Plätze: Lastenträger bahnen sich mit schweren Schulterpacken oder voll beladenen Handkarren schreiend und gestikulierend ihren Weg in den engen Sträßchen, wo Truthähne und Selem-Ferkel im Schmutz scharren und wühlen. In der Altstadt zu Füßen der Festung stehen die Häuser dicht gedrängt, und der Schmutz liegt manchmal kniehoch. In scharfem Gegensatz dazu stehen die neueren Viertel am Rande der Stadt, in denen die Gebäude weiträumiger verteilt und von großen Gärten umgeben sind. Allmählich wandeln sich Stadthäuser mit



Gärten zu Villen mit Parks, am äußersten Stadtrand sogar zu regelrechten Landgütern – denn Mengbilla besitzt keinerlei Mauern oder Befestigungen, wenn man von der Zwingburg über dem Hafen einmal absieht. Der trutzige Fürstenpalast beherbergt heute die Residenz des Großemirs, den Sitzungssaal des Hohen Rates, die Kasernen der Stadtgarde und die Verwaltung des Großemirates Mengbilla.

Am Hafen stehen die Lagerhäuser Gerbelsteins und die schwer bewachten Unterkünfte der Rudersklaven.

Ein weiteres Merkmal Mengbillas sind die zahllosen Plätze, manche kaum mehr als Höfe, andere echte Märkte, die überall zu finden sind und die fehlenden Alleen und Ladenstraßen ersetzen.

BASAR UND BRUDERSCHAFT DER SKLAVENMEISTER

Auf dem Basar findet täglich von Sonnenaufbis Sonnenuntergang reger Klein- und Großhandel statt. Die meisten Waren der Stadt werden ausschließlich hier umgesetzt, so dass es in Mengbilla fast keine Läden gibt.

Einmal wöchentlich findet auf dem Kermalibn-Aldar-Platz ein Sklavenmarkt statt, bei dem Sklaven angekauft und verkauft werden. Daneben werden auch die Dienste der in Zwangsknechtschaft geratenen Einwohner und Fremdlinge verpachtet.

Über dem Platz erhebt sich der Palast der Bruderschaft der Sklavenmeister, in dem Großemir Dulhug Ankbesi weit häufiger als im Fürstenpalast anzutreffen ist. Unweit dieses prächtigen Hauses liegt ein großes, schmuckloses Gebäude, von dem kein Symbol und kein Schriftzug berichtet, dass es einst der reich verzierte Praios-Tempel war. Heute sind in dem weitläufigen Komplex ein Badehaus, zwei Schänken, ein Bordell und mehrere Lagerhäuser untergebracht.

DER BORON-TEMPEL

Auf dem Höhepunkt seines Glanzes hingegen steht der Boron-Tempel: Die neuneckige, aus poliertem schwarzem Basalt erbaute Halle des Schweigens liegt am Platz der Nacht und gilt als das beeindruckendste – wenn auch nicht das größte – Gebäude der Stadt. Die um den Innenhof angeordneten Räume beherbergen die Tempelwachen und Priester. In dem prächtigen Saal gegenüber des Tores tagt der Glaubensrat. Gleich daneben hat Kerim Akbashi, der Oberste Tempelherr und Hohepriester der Stadt Mengbilla, seine Gemächer.

Der große Kultraum liegt unterirdisch – eine breite, schwarze Treppe führt in die fast lichtlose Tiefe. Der Saal wird beherrscht von einer vier Schritt großen Statue eines Raben mit weit ausgebreiteten Flügeln, die den halben Saal zu umspannen scheinen. Geschickt angebrachte Leuchten verleihen der Statue durch ihr flackerndes Flammenspiel ein Eigenleben, das keinen der Gläubigen unberührt lässt. Die Luft ist geschwängert vom Duft der Rauschkräuter, auf dem schwarzen Altar vor der Statue werden die rituellen Opferungen ausgeführt.

DIE KRIEGERSCHULE

In der Kriegerschule *Rabenschnabel* am Schwertermarkt werden in erster Linie die Wehrpflichtigen ausgebildet, aber auch die als Schwarze Garde bekannten Tempelwächter des Boron-Tempels. Bevorzugte Waffen sind

dabei der namengebende Rabenschnabel und der einhändige Sklaventod (wie auch andere breite Säbel), während das klassische Schwert fast ignoriert wird. Die Auswahlkriterien sind sehr streng, sowohl die Waffenfertigkeiten als auch die Einstellung betreffend. Nur wer seine entschiedene Boron-Gläubigkeit beweist, erhält den begehrten Abschluss, der zugleich einen Bürgerbrief auf Lebenszeit darstellt. (Mehr zum Krieger aus Mengbilla erfahren Sie in **WdH 105**.)

DIE ARENA

Auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes ist die Arena das Ziel vieler Bewohner und Besucher Mengbillas. Einmal in der Woche finden dort Gladiatorenkämpfe statt, bei denen eifrig gewettet, gezecht und Traumkraut geraucht wird. Pferderennen veranstaltet man zweimal im Jahr. Außerdem wird die Arena für die häufigen öffentlichen Hinrichtungen genutzt, die stets ein Spektakel darstellen, zu dem die Großen der Stadt kostenlos Speis und Trank an das Volk verteilen, um das eigene Ansehen zu mehren.

PLATZ DER 99 TUGENDEN

Am Platz der 99 Tugenden (im Volksmund auch 'Platz der 66 Laster' genannt) finden sich das schwer bewachte Haus des reichen Sammlers Farad el Haras, dessen magische Fähigkeiten legendär sind, und das Gildehaus der Alchimisten mit einem kleinen Laden für Kräuter, Tinkturen, Tränke und Ähnliches (Näheres zur Alchimistengilde finden Sie in **WdZ 306** bzw. **SRD 83**). Man munkelt von einem Geheimgang zwischen dem Palast el Haras' und dem Gildehaus, der angeblich von Chimären bewacht wird.

DIE VORSTÄDTE

Die zehn Landbezirke haben jeweils einen eigenen Wesir, der in seinem Amtsbereich Zölle und Steuern erhebt. Mit einem kleinen Hafen und einer stark befestigten Stadt gilt **Aldenia** (800 Bürger, 200 Gardisten, 2.200 Sklaven) als Bastion gegen eventuelle Übergriffe aus dem Horasreich im Norden. Das einstige Fischerdörfchen **Benivilla** (280 Bürger, 100 Gardisten, 1.250 Sklaven) dient vor allem zur Verschiffung der Erze und des Marmors aus den Arralcor-Höhen. Daneben blühen im Bezirk Hirsebau und Fang der Purpurschnecken und ihre Weiterverarbeitung. **Cuoris** (um 1.500 Bürger, 150 Gardisten, 1.750 Sklaven), die älteste Siedlung auf dem Gebiet der Stadt Mengbilla, ernährt sich auch heute noch hauptsächlich von

Ackerbau und Flussfischerei, doch werden auch verschiedene Rauschkräuter geerntet. Berühmt sind die Steinbrüche von **Dujar** (750 Bürger, 250 Gardisten, 2.500 Sklaven), in denen der in Mengbilla so begehrte zartgraue Marmor gebrochen wird. Sklaven und Schuldknechte, die dorthin geschickt werden, erwartet ein elender Tod unter sengender Sonne. Ansonsten wird auf dem Gebiet des Bezirkes noch ausgiebig Schafzucht betrieben – zu mehr eignet sich das steinige Land nicht. Auf den saftigen, grünen Weiden von **El'Halem** (550 Bürger, 100 Gardisten, 1.400 Sklaven) werden die Bilar-Pferde gezüchtet, die noch eine Spur Shadifblut in den Adern haben: kleine, ausdauernde Pferde, meist von silbergrauer Farbe und mit dunkler Mähne, die durchaus mit Tulamiden vergleichbar sind. Der Ort **Istina** (800 Bürger, 200 Gardisten, 1.900 Sklaven) ist eine stark befestigte Wehrsiedlung tief in den Arralcor-Höhen. In seiner Nähe liegt **Festina**, eine ursprünglich von Ambosswergen begründete Bergbausiedlung, in der heute auch viele Menschen leben. **Lhasor** (350 Bürger, 150 Gardisten, 1.600 Sklaven) in den Bergen südlich der Seelensümpfe besitzt eine Bleimine, in deren Stollen hin und wieder auch alchemistisch nutzbare Edelsteine gefunden werden – vor allem aber wird in den tiefsten Schächten mitunter eine kleine Menge des bei Alchimisten und Magiern begehrten Metalls Arkanium aufgespürt.

Lorfas (100 Bürger, 250 Gardisten, 500 Sklaven) ist eine fast reine Wehrsiedlung, die den strategisch wichtigen Weg nach Port Corrad und damit zum Verbündeten Al'Anfa bewacht. Fast ganz in den Sümpfen gelegen, ist Lorfas auf steten Nachschub angewiesen, zumal das Horasreich nahe und die Echsenmenschen unruhig sind. Aus **Ohzara** (550 Bürger, 100 Gardisten, 1.300 Sklaven) kommen neben der allgegenwärtigen Hirse die in den Sumpfsseen gefundenen Ternmuscheln, deren getrocknetes Fleisch in Mengbilla als Delikatesse gilt, obgleich es ein ebenso würziges wie starkes Gift enthält. Ein Tern-Liebhaber gibt zugleich zu verstehen, dass er sich das nötige Antidot leisten kann.

Über den 'zehnten Bezirk' **Al'Bor** gibt es mehr Legenden und Gerüchte als Wahrheiten. Es ist bekannt, dass dort immer noch ein geheimer Tempel des Boron steht. Aber wo in den Sümpfen er zu finden ist und wie viele Geweihte dort leben, wissen nur Wenige. Al'Bor gilt manchen Gerüchteköchen als die heimliche Hauptstadt von Mengbilla, was vom Boron-Tempel nicht dementiert wird.



MENGBILLA IM SPIEL

Mengbilla ist eine sehr gefährliche Stadt. Denn wer nicht nur zum Einkaufen oder Dirnenbesuch kommt, wird schnell die unfreundliche Seite seiner Gastgeber kennen lernen. Hier gibt es keine unbestechlichen Gesetzeshüter, die den Helden gegen die Allmacht der Kartelle beistehen. Bei allen Vorhaben müssen die Helden sehr bedachtsam vorgehen, um nicht zu früh aufzufallen und alles zu verderben – und wenn sie doch ungeduldig werden und unüberlegt losschlagen wollen, kann ja ein Fremdling aus dem Nordask gefischt werden, der das auch versucht hat.

Als Meister werden Sie immer wieder den Wunsch haben, einen Banden- oder besser Gildenkrieg anzuzetteln, um Ihr Mengbiller Abenteuer um eine Gefahr zu erweitern – denn wenn zwei Kartelle um Macht und Pfründe kämpfen, werden oft auch Umstehende mit einbezogen. Damit die Gildenkonflikte plausibel erscheinen, betrachten Sie einfach die Punkte, wo sich Interessen berühren

oder überschneiden: Hier ist entweder gute Zusammenarbeit oder erbitterte Rivalität zu erwarten.

Vielleicht will eine Gruppe die Helden verjagen, woraufhin eine andere sie anwirbt, um einen kleinen Streit 'beizulegen', und ihnen danach eine längere Anstellung bietet. Für diesen Zweck böte es sich an, wenn Sie ein oder zwei Kartelle für ehrlicher oder sympathischer erklären.

Oder aber die Helden sind zuerst irgendwo anders mit den Machenschaften eines der Kartelle in Konflikt geraten und kommen nun nach Mengbilla, um 'der Schlange das Haupt abzuschlagen' (grundsätzlich eine sehr gefährliche Sache und der würdige Abschluss einer längeren Kampagne).

Die Möglichkeiten in dieser verderbten Stadt sind groß, und grundsätzlich gilt: Mengbilla steht bei weitem nicht so im Rampenlicht wie ihre 'große Schwester' Al'Anfa – und daher können Sie Ihren Spielern kleine oder große Erfolge gönnen, ohne mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten.



PORT CORRAD

Port Corrad für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.000 (plus etwa die gleiche Anzahl vertriebener ehemaliger Bewohner als Sklaven im Umland)

Wappen: vier silberne Kronen (1 über 2 über 1) auf Schwarz

Herrschaft / Politik: Generalissimus Oderin du Metuant als diktatorischer Generalpräfekt Al'Anfas

Garnisonen: 1 Kompanie Al'Anfaner Fremdenlegionäre, 1 Kompanie Söldner vom 'Schwarzen Bund des Kor'

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Phex, Travia

Wichtige Gasthöfe: *Kors Heimstatt* (Q3/P3/S19; wird vor allem von Söldnern frequentiert), *Hotel Goldene Bucht* (Q6/P10/S16)

Besonderheiten: In den sumpfigen Buchten vor dem Ort treiben zahlreiche Piraten ihr Unwesen, die auf versprengte Teilnehmer der jährlichen Seidenkarawane nach Mengbilla lauern.

Stimmung in der Stadt: Port Corrad steht unter Kriegsrecht, ein Großteil der Stadtbewohner sind Sklaven, der Rest alananische Siedler, die die Stadt lieber heute als morgen verlassen würden.

Was die Corrader über ihre Stadt denken: Oderin du Metuant, der größte Feldherr, den Meridiana je gesehen hat, führt hier das Kommando (alananische Söldner); Port Corrad? (spuckt aus) (alananische Siedler und Einheimische)

GESCHICHTE

Einst eine hoffnungsvolle Handelsstadt, die unter den Rhudainern eine erste, vorsichtige Blüte erlebte, sank Port Corrads Stern mit der Besetzung durch mengbillanische Truppen bereits wieder, ehe er zu vollem Glanz erstrahlen konnte. Damals wurden nach der Ablösung der mengbillanischen Bezirksgardisten durch alananische Söldner ein Großteil der Bürger als Sklaven auf die Maisfelder und in die Minen der Eternen getrieben und durch Al'Anfaner ersetzt. Die unfreiwilligen und oft unfreien Siedler brachten ihrer neuen 'Heimatstadt' nur wenig Liebe und Loyalität entgegen – und daran hat sich bis heute nichts geändert.

Auch fast zwanzig Jahre nach dem Krieg gegen das Kalifat, in dessen Zuge Port Corrad dem alananischen Imperium einverleibt wurde, steht die Stadt immer noch unter Kriegsrecht. Generalpräfekt Oderin du Metuant herrscht mit eiserner Faust – und das ist auch dringend notwendig angesichts der unzufriedenen Siedler, die bei jeder Gelegenheit ihrem Unmut Luft lassen. Aber auch seinen eigenen Truppen, die ihn immer noch verehren, juckt nach langer Untätigkeit

GESCHICHTE PORT CORRADS

632 BF: Gründung Port Corrads durch Admiral Corrad von Hardenstein im Namen Eslams I

ca. 650: Verlängerung der Silem-Horas-Straße von Dról bis Port Corrad

903 BF: Unabhängigkeitserklärung vom Mittelreich

ab 903 BF: Herrschaft der Händlerfamilie Rhudainer

1008 BF: Besetzung durch mengbillanische Truppen

ab 1012 BF: alananische Generalpräfektur

bisweilen das Messer, so dass es immer wieder zu handfesten Auseinandersetzungen kommt, deren Urheber nach dem Kriegsrecht auf das Härteste bestraft werden.



Die Teilung der Beute hat nach dem Ende des Khôm-Feldzuges zu erheblichen Spannungen zwischen den ehemaligen Verbündeten Al'Anfa und Mengbilla geführt, die heute annähernd beigelegt sind. Dennoch ist vielen Granden der wirtschaftliche Einfluss Mengbillas in Port Corrad ein Dorn im Auge, ist doch der hier ansässige Kontor des Magnaten Gerbelstein einer der wichtigsten Umschlagplätze für die Schätze der Eternen.

Zwei alte Karawanenpfade – der eine nach Mirham, der andere nach Selem – passieren die Stadt. Wirtschaftliche Bedeutung aber hat vor allem die gut ausgebaute Strecke, die als Verlängerung der Seneb-Horas-Straße von Bethana nach Neetha dient. Zum Hexenkessel wird Port Corrad immer, wenn die große Seidenkarawane zusammengestellt wird. Dies sind die einzigen Tage im Jahr, in denen sich die Anspannung, die sonst über der Stadt liegt, lockert und jener betriebsamen Beschäftigung Platz macht, die früher das Bild Port Corrads prägte.

Immer wieder kommt es zu Überfällen der novadischen Sippen Arratians auf die Stadt und die Handelswege, deren Schutz zu den vorrangigen Aufgaben des Generalpräfekten zählt. Doch auch hier scheint eine gewisse Müdigkeit Einzug zu halten. Attackierten die Novadis in den ersten Jahren nach dem Khôm-Krieg Port Corrad und sogar Mengbilla noch fast ohne Unterlass und ohne Rücksicht auf die eigenen (hohen) Verluste, so haben sie sich inzwischen gänzlich auf die Karawanenrouten verlegt. Es gibt Gerüchte in der Stadt und unter den Söldnern, dass Oderin du Metuant in absehbarer Zeit einen groß angelegten Vergeltungsschlag gegen die Sippen zu führen gedenke, um dem Spuk ein für alle mal ein Ende zu bereiten. Aber der Generalpräfekt selbst hüllt sich diesbezüglich in borongefälliges Schweigen.

Neben den Novadis sorgen auch wieder die gehäuften Überfälle der Shokubunga dafür, dass kaum noch ein Handelsreisender ohne ortskundigen Führer oder alanfänischen Geleitschutz unterwegs ist. Die überwiegend tulamidischen Kaufleute aus den kleinen Orten zwischen Port Corrad und Selem stellen sich eher unter novadischen Schutz, was jedoch oft zu Konflikten mit den Achaz am Loch Harodrol führt.

In den letzten Jahren hat zudem eine rege Bautätigkeit eingesetzt, mit der Oderin du Metuant versucht, 'seine' Stadt zu dem zu machen, was sie in seinen Augen sein sollte: eine angemessene Residenzstadt, die dem Träger des Rabenhelms und ehemaligen Mitglied des Triumvirats angemessen ist.

Dennoch vermögen die bunten Tempelfrieze und die schmucken Fassaden entlang der Märkte nicht über die lähmende Furcht hinwegzutäuschen, die zwischen den Häusern und Gassen liegt und jedes geschäftliche Treiben im Keim erstickt. Und wenn der Generalpräfekt borontags in der Loge seiner neu erbauten Arena auf dem Diwan ruht, um sich bei den Gladiatorenspielen von seinen düsteren Gedanken ablenken zu lassen, so verrät sein Blick, dass er sich der Tatsache nicht verschließen kann, die viele unfreiwillige Siedler aus Angst vor seinen Garden unausgesprochen lassen: Ist Al'Anfa ein Juwel, das seine Bewohner mit Stolz erfüllt, so ist Port Corrad längst ein Hort der Verdammten und Vergessenen.

PORT CORRAD IM SPIEL

Für Helden ist die kleine Hafenstadt vornehmlich zu jener Zeit von Interesse, in der die Seidenkarawane hier zusammengestellt wird bzw. eintrifft, denn dann kann man davon ausgehen, dass viele Corrader und auswärtige Gäste für die ein oder andere Macht (seien es Novadis, Horasier oder rivalisierende Al'Anfaner Granden) spionieren, um den günstigsten Zeitpunkt für einen Überfall auf eine der reichsten Beuten Aventuriens herauszufinden.

Port Corrad eignet sich auch gut als Heimat eines Al'Anfaner Helden, den die Wirrnisse der Stadtpolitik hierhin verschlagen haben, sprich, einen aus welchen Gründen auch immer Verbannten oder in Ungnade Gefallenen.



SYLLA

Sylla für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.750

Wappen: zwei gekreuzte goldene Entermesser unter goldenem Turban auf türkisfarbenem Grund

Herrschaft / Politik: Harani und Admiral-Bürgermeisterin, gewählt aus den besten Kaperkapitäninnen, derzeit Zulhamin Alschera

Garnisonen: keine (ca. 1.000 Syllaner, die mit Waffen umgehen können)

Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Tsa

Wichtige Gasthöfe: Hammerhai (Q8/P8/S25), Langhaus (Q3/P5/S18), Shanyas Bordell (Q7/P10/S20)

Besonderheiten: Leuchtturm, 'umgekehrter Sklavenmarkt', Syllarak Stimmung in der Stadt: die 'gute' Freibeuterstadt, lebendiges arabisch-tulamidisches Erbe, kühne Piraten im Kampf gegen das Böse aus Charypso und Al'Anfa

Was die Syllaner über ihre Stadt denken: Weil sie vom Schicksal auserseren wurde, gegen die Schlangenbrut zu kämpfen, ist sie die beste aller Städte.

GESCHICHTE

»Als vor mehr als 1900 Jahren die Truppen des Diamantenen Sultanats erstmals geschlagen wurden, entwickelte sich in der Folgezeit rund um die Stadt Zorgan ein ganz unbotisches Reich: Männer herrschten nur noch nominell, während die wahre Macht in den Händen der Gemahlinnen oder Mütter lag – das spätere Arantien. Damals lebten in Zorgan zwei

Schwestern, Shila und Shahane, kühne Freibeuterinnen, die gegen die Flotten des Sultanats stritten. Nach vielen Erfolgen versperrte eine übermächtige Zedrakkenflotte den Maraskansund und damit den Schiffen der Korsarinnen den Rückweg nach Zorgan.

Die Schwestern trennten sich: Shila umrundete die unbekannte Insel Maraskan im Osten – eine Fahrt, von der sie nie zurückkehrte. Shahane aber entwich mit ihrem Schiff 'Hai' südwärts und plünderte Thalusa, Elem,



sogar Mirham, den Häschern immer eine Schiffslänge voraus. Schließlich sah sie ein, dass die Wagnisse ein Ende haben müssten, und bat die Götter um Rat. Daraufhin hatte sie einen Traum, in dem sie geheißt wurde, sich gegenüber der Insel anzusiedeln, auf der die Schlange herrschte. Wenige Tage später gelangte die 'Hai' zu einer Meerenge, und an der äußersten Spitze der Halbinsel war ein hübscher Jüngling angebunden. Als Shahane ihn befreien wollte, eilten andere Dunkelhäutige aus dem Wald herbei und erklärten, der Jüngling Paḳaha sei ein Opfer für die riesenhafte Seeschlange, die in einer Höhle auf der jenseitigen Insel lebe und alle Boote mit ihrem Leib zerquetsche.

Shahane beschloss, den Kampf gegen die Kreatur zu wagen. Sie ließ den Rumpf der 'Hai' von innen mit Säbelklingen spicken, bis das Schiff mehr einem riesigen Seeigel denn einer Thalukke glich. Nur sie selbst behielt ihren Khunchomer in der Hand. Als die jadegrün geschuppte Seeschlange über die schmale Meerenge kam, steuerte Shahane ihr entgegen. Brüllend umschlang und zerbrach das Untier das Schiff, aber zugleich trieb es sich die wohl über hundert Klingen in den Leib. Shahane enthauptete die Seeschlange mit einem mächtigen Hieb ihres Khunchomers, und nur durch der Götter Gunst konnten sich die Freibeuterinnen von der zerstörten 'Hai' ans Festland retten.

Eingedenk ihres Traumes erbat sich Shahane die Landzunge als Wohnplatz und das Recht, einen Hafen zu bauen und eine Stadt zu gründen. Dankbar gewährten die Eingeborenen den Wunsch, und Shahane gab der Stadt den Namen ihrer Schwester Shila. Paḳaha aber nahm sie zum Mann und ihre Besatzung suchte sich ebenso Männer unter den Eingeborenen.«
—aus der Legende um die Gründung Syllas

Die Stadt wuchs schnell, und es entstand aus Tulamidinnen und Waldmenschen ein neues Volk, das von Fischfang, Feldbau und Handel mit dem Diamantenen Sultanat lebte. Die Stadt wurde immer wieder einmal von den großen Mächten besetzt. Deutliche Spuren hinterließ die Herrschaft der Kaiser Thuan-Horas und Fran-Horas, die der Stadt die Festung, den Leuchtturm sowie den heute gebräuchlichen Namen Sylla gaben.

Die vormalig so günstige Halbinsellage erschwerte eine Ausdehnung der Stadt und ließ die Syllaner zweimal die Hand zur Gegenküste Altoums ausstrecken, doch die Siedler dankten es der Mutterstadt schlecht und erwiesen sich als Rivalen und bald als ärgste Feinde.

DIE STADT

Im unüberschaubaren Straßengewirr, welches das ehemals klare Schachbrettmuster der Stadt überwuchert hat, lebt das tulamidische Erbe Syllas fort. Häuser wurden so oft erweitert und umgebaut, dass kein Sinn in der Architektur mehr erkennbar ist. Die einstige Prachtstraße wird von einem gewöhnlichen Wohnhaus in der Mitte unterbrochen, so dass Karren, Esel, Lastenträger und Rikschas selten den direkten Weg nehmen können. In der tulamidischen Unterstadt in Hafennähe stehen einige der Häuser leer, andere dagegen quellen mit Großfamilien über. Einzig die etwas höher zum Landesinneren hin gelegenen Villen der vermögenden Familien und erfolgreichen Kapitäne haben etwas mehr Luft zum Atmen.

Besonders lebhaft geht es im Hafen zu, wo die Schiffe der Freibeuter, der gefürchteten 'Haie von Sylla' liegen. Im Hafen finden sich auch mehrere Bordelle verschiedener Qualitäts- und Preisklassen, allen voran das Edeletablisement von Shanya, das sich wohl nur Kapitäne oder Seeleute leisten können, die gerade gute Beute gemacht haben. Ähnlich quirlig wie im Hafen ist das Treiben auf dem großen Basar, auf dem es zuweilen alles Erdenkliche zu kaufen gibt, und das zu günstigen Preisen, haben doch die 'Händler' selbst meist nur eine Ladung Rotzenkugeln dafür bezahlt. An anderen Tagen herrscht weniger Trubel, wenn die Kaperfahrten der Haie erfolglos und die Warentische leer bleiben. Handwerk gibt es kaum, sieht man von Waffenschmieden, Segel- und Seilmachern und anderen Schiffsausrüstern ab. Denn es wäre töricht, mühselig seine Tage mit Leinenweberei zu verbringen, wenn schon morgen eine gekaperte Potte mit ein paar hundert

GESCHICHTE SYLLAS

- Ca. 900 v.BF: Zedrackenflotten erreichen Al'Toum.
- 857 v.BF: Admiral Sanin III. durchfährt die Straße von Altoum.
- ca. 800 v.BF: Gründung Shilas
- 618 v.BF: Annexion unter Friedenskaiser Thuan-Horas
- ca. 580 v.BF: Bau des Leuchtturms unter Fran-Horas
- 548 v.BF: 'Syllaner Turmsturz', Unabhängigkeit
- 450–350 v.BF: Die Wudu beherrschen die Syllanische Halbinsel.
- ca. 180 v.BF: Sylla schließt sich dem Großsultanat Elem an.
- 115 v.BF: Eroberung durch Brigon-Horas
- 1–140 BF: Hauptstadt des Vizekönigreichs Meridiana (Admiraloberst Paligan)
- um 333 BF: Grafschaft Altoum
- 947 BF: Brabak und Sylla besiegen Al'Anfa und Charypso.

Ballen spottbilliger Seide aus Mengbilla in den Hafen einläuft. Besondere Beliebtheit bei Seefahrern genießt der Stand von Pala, einer Utulu-Frau, die mit Schmuck handelt und Syllas beste Luloa-Malerin ist. Dass man bei ihr in guten Händen ist, sieht man daran, dass sie kunstvoll und wegen ihrer äußerst knappen Kleidung gut sichtbar, jeden Fleck ihrer eigenen Haut verziert hat.

Die phexianische Gemeinschaft der Mada Basari unterhält hier ihr wohl südlichstes Kontor in Aventurien, wo man typisch aranische und tulamidische Waren auf herkömmlichem Wege einhandeln kann, da Schiffe des 'Mutterlandes' nicht überfallen werden. Genauso wichtig ist aber der Ankauf von Prisen- und Beutegut von Piraten, die zu Beuteln mit Denaren noch einen Segen des Phex für ihr Gewerbe erhalten. Die Mada Basari beteiligt sich im großen Stil an schnellen, schnittigen Thalukken, da sie mehr Wert auf den Handel mit kleinen, kostbaren Waren legt – und auch auf Schmuggel und gelegentliche Freibeuterei, wenn niemand genauer hinsieht.

Der Phex-Tempel gehört quasi zum Haus der Mada Basari, und der Gerissene Gott wird hier noch auf alt-tulamidische Weise auch als Bekämpfer der Echsen und Schlangen verehrt, eine Haltung, die sich vor allem gegen die verhassten Bewohner Charypsos richtet; für die Freibeuter der Stadt ist er ein ebenso wichtiger Schutzpatron wie Efferd.

Das Bauwerk, das Sylla weithin berühmt machte, ist der Leuchtturm – eine Pyramide von gut 80 Schritt Höhe und 100 x 100 Schritt Grundfläche sowie mit prachtvollen Reliefs auf der Außenseite. Sein Inneres, einst als letzte Bastion gegen Feinde geplant, besteht aus einem verzweigten Geflecht von Gängen und Kammern, in denen heute die Ärmsten der Stadt hausen. In den stinkenden, lichtlosen Kavernen kann sich einzig die Lucifera, die Verwalterin des erblichen Amtes der Lichtträgerin, unbehelligt bewegen und wird als Hüterin des Leuchtfuers fast abergläubisch verehrt.

Großen Zuspruch genießt auch der hiesige Rahja-Tempel, dem traditionell immer eine aranisch-stämmige Frau vorsteht, derzeit Azila Alinya Ulaiman aus Zorgan, die als einfache Tänzerin den Ruf der Göttin erst spät vernahm. Der Garten des Tempels geht nahtlos in den des Tsa-Tempels über. Das Haus der Jungen Göttin ist typisch für die Stadt, denn es wurde so oft umgebaut, dass von dem ursprünglichen Bauwerk nichts mehr zu erkennen ist.

Der Tempel des Herrn der Wogen hat eine bewegte jüngere Vergangenheit hinter sich. Nachdem er beim schweren Erdbeben 1023 BF eingestürzt war, befürchteten die Syllaner schon den Untergang der Stadt. "Und wenn ich alles, was für einen neuen Efferd-Tempel notwendig ist, persönlich beischaffen muss", ermutigte die Harani die Ihren, bevor Efferd sie beim Wort nahm. Bei einem Nachbeben drei



Tage später öffneten sich die Fußböden im damaligen Palast der Harani, und die Spalten und Risse im Gemäuer gaben zum Staunen aller heiße Quellen preis, die kurz darauf sämtliche unteren Geschosse überfluteten und das Gebäude für den eigentlichen Zweck unbrauchbar machten. Die Harani nahm dies als Zeichen, überließ das Gebäude der Kirche des Efferd und zog in die Festung um.

STIMMUNG IN DER STADT

Nicht nur der Stadt, auch den Menschen ist das aranisch-tulamische Erbe deutlich anzusehen: farbenfrohe Schminke bei Mann und Frau, Verhandlungsgeschick, Wagemut und fröhliche Feste, die gefeiert werden, wenn ein Kapitän reiche Beute bringt und bei denen reichlich Alkoholika fließen – besonders Syllarak, ein kräftiger Schnaps aus Palmwein. Überhaupt steht der Syllarak bei den Einheimischen in seiner Beliebtheit dem Feuer der Thorwaler in nichts nach. Auch die Kleidung ist eher tulamisch geprägt: weite Hosen, Schärpen und Kopftücher.

Die großen offiziellen Ereignisse sind der Jahrestag des Sieges über Al'Anfa in der Seeschlacht bei Charypso und die Feiern am 1. Efferd und 1. Phex zur Mündigkeit und Gürtung der vierzehnjährigen Mädchen und fünfzehnjährigen Jungen mit dem Entersäbel, dem traditionellen Statussymbol eines jeden Syllaners. Das daneben wichtigste Spektakel ist der viermal jährlich stattfindende 'umgekehrte Sklavenmarkt'. An diesem Tag, und nur an diesem, haben Vertreter des Feindes freies Geleit in Sylla und können die Gefangenen der letzten Monde, meist alanfanische Seeoffiziere oder Sklavenhändler, gegen hohes Lösegeld freikaufen.

MACHT UND MÄCHTIGE

Regiert wird die Stadt von der Harani, zugleich Bürgermeisterin und Admiralin der Freibeuterstadt, deren Titel auf die nie abgerissenen Beziehungen zu Aranien hindeutet. Tatsächlich waren Aranien und Sylla mitunter sogar unter einer Fürstin vereint, dann nämlich, wenn die Harani die Gemahlin des Zorganer Thronfolgers war.

Die jetzige Harani, Zulhamin Alschera, ist eine würdige Frau Ende vierzig, die bis vor einigen Jahren eine berühmt-berüchtigte Freibeuterin war, bis sie bei der Erstürmung einer Schwarzen Galeere ein Bein verlor. Seitdem beschränkt sie sich auf die Lenkung der Flotte aus dem Hintergrund. Ihre älteste Tochter Dendra führt als Kapitänin der Thalukke *Tigerhai* die Familientradition fort. Seit langem schon gilt das ungeschriebene Gesetz, dass keine Frau Harani werden

darf, die nicht die Kaperung zumindest eines Schiffes angeführt hat. Diese Bedingung haben drei Töchter und zwei Nichten Zulhamins schon erfüllt, was insofern von Bedeutung ist, als dass die Harani traditionell nur aus Töchtern der Folgegeneration des Hauses Alschera gewählt werden darf. So ist noch keineswegs sicher, dass Dendra als Älteste ihrer Mutter folgen wird.

So wie Freibeuterei und das Amt der Harani untrennbar verbunden sind, so eng ist auch die Beziehung der Einwohner zum Meer. Fast die Hälfte tut Dienst in der Flotte; sei es auf der großen Karracke *Siegreich*, dem offiziellen Flaggschiff, den zwei Biremen *Shahane* und *Shila* und der Karavelle *Schwert von Sylla*, sei es auf den vierzig 'Haien von Sylla', wendigen Thalukken und Zedrakken mit bis zu zwanzig Leuten Besatzung, blutroten Segeln und dem aufgemalten Haifischmaul am Bug. Alle Bürger Syllas müssen auch Seefahrer sein, denn nur, wer auf See die Mutterstadt verteidigt, darf auch mitentscheiden. Bevorzugter Treffpunkt der Kapitäne ist Aleeschas Teehaus *Hammerhai*, benannt nach dem Schiff der Harani Ismaban, unter der Sylla seine Unabhängigkeit von Bosparan errang. Dort tauscht man sich über den Kampf gegen Charypso und Al'Anfa und lukrative Beutezüge aus.

Die derzeit erfolgreichsten syllanischen Freibeuter sind der Mittvierziger Rukus Gerdenwald, Kapitän der *Blauhäi* und ehemaliger Seeoffizier aus Festum, sowie der jüngere Suldokan. Letzterer befehligt, als aufgehender Stern am Freibeuterhimmel von Sylla, die *Taurus*, einstmals eine schlanke Thalukke, die nach einem Schiffbruch durch zwei Ausleger zum Trimaran umgebaut wurde. Oftmals belächelt, haben sich diese Veränderungen bei Wendemanövern in Gewässern mit gefährlichen Untiefen bewährt, denn das schnelle Schiff hat dadurch kaum noch Tiefgang.



SYLLA IM SPIEL

Sylla ist der beste Schauplatz, um kühne Piratenjäger gegen das mächtige Al'Anfa oder das feindliche Charypso auftreten zu lassen. Ein Held aus dieser Stadt bringt ideale Voraussetzungen für die Seefahrt mit und würde alles stehen lassen, um dem Erzfeind eine Schlappe beizubringen oder sich lukrative Beute zu sichern, immer mit dem Gedanken im Hinterkopf, dass dieser Coup ihm vielleicht das Herz einer der Alschera-Töchter einbringen könnte.





HÔT-ALEM

Hôt-Alem für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.800

Wappen: in Silber zwei gekreuzte Säbel auf Rot (leicht zu verwechseln mit ähnlich gestalteten Piratenflaggen)

Herrschaft / Politik: Aristokratie (Fürstprotectorat des Neuen Reiches); neben dem Fürstprotector Refardeon II. üben seine mittelreichischen Berater beträchtlichen Einfluss aus.

Garnisonen: 1 Kompanie der Fsl. Stadtgarde 'Protector Salpikon', 2 Kompanien der 'Löwen von Thalusa', 100 Soldaten des Kaiserlichen Elite-Seeregiments 'Muränengarde'

Tempel: Praios, Efferd, Boron, Rondra

Wichtige Gasthöfe: *Jadepalast* (luxuriöses Hotel, von reichen und adligen Südmeerreisenden genutzt, Q7/P8/S24), *Löwenschänke* (Söldnertaverne, Q3/P4/S4), *Bordell Neu-Elem* (unteres Stockwerk für Jedermann, oberes Stockwerk für zahlungskräftige Kunden, Q4/P4/S0 bzw. Q6/P7/S0)

Besonderheiten: Sklaven erhalten mit Betreten des Stadtbezirks ihre Freiheit, da die Sklaverei in Hôt-Alem verboten ist. Wo der Stadtbezirk endet und der Dschungel beginnt, ist allerdings niemandem ganz klar.

Stimmung in der Stadt: Einerseits gibt sich die Oberschicht blasiertem Dünkel hin und kopiert übertrieben den mittelreichischen (garethisch-almadanischen) Lebensstil, andererseits schimmert darunter die Erbärmlichkeit einer verängstigten und anlehnungsbedürftigen Mentalität durch – was zusammen sowohl charmant als auch lächerlich sein kann. Der Hôt-Alemer macht immer den Eindruck, sich den ängstlichen Blick über die Schulter zu verkneifen.

Was die Hôt-Alemer über ihre Stadt denken: Dies ist die Sonnenstadt; es gibt keine andere Stadt im Süden, in der es sich lohnt, Geschäfte zu machen oder seine Kinder großzuziehen, denn hier weiß man noch, was Gesetz und Ordnung Gutes bewirken.

Die malerisch an der Tirob-Mündung gelegene Stadt Hôt-Alem scheint von den wirren Zuständen im Süden Aventuriens weitgehend unberührt zu sein. Seit die Stadt unter dem Protectorat des Mittelreiches steht, haben Gesetz und Obrigkeit eine Bedeutung erhalten, in der zu leben und seinen Geschäften nachzugehen nicht gleichbedeutend ist mit Halsabschneiderei und Korruption. Hôt-Alem ist ein Hort von Ruhe und Frieden im turbulenten Süden – aber auch von Adelsdünkel und Blasiertheit.

Zudem steht in der südlichsten Stadt des Kontinents einer der wenigen südländischen Praios-Tempel, so dass die Hôt-Alemer ihre Stadt mit Fug und Recht 'Sonnenstadt' nennen.

GESCHICHTE

Hôt-Alem blickt auf eine bewegte Geschichte unter wechselnden Herrschern zurück. Begründet wurde es 341 v.BF durch Siedler aus Brabak und Elem. Diese siedelten sich angeblich auf den Ruinen einer älteren Stadt der Tulamiden an und 'kauften' das Land in Brabak, das in den dunklen Zeiten völlig vom Horasreich abgeschnitten war. Ukhraban, ein Prinz aus dem Sultanat Elem, errichtete hier einen Palast aus Altoumscher Jade und taufte ihn Groß-Elem (Tulamidya: Hôt-Elem). Wie auch immer der Name zu deuten ist: Der größere Teil der Siedler aus Elem hat ihm jedenfalls zur Anerkennung verholfen. Schon mit den Siedlern kamen die ersten Praios-Diener nach Hôt-Alem.

In der harten Anfangszeit, in der die Stadt durch die Wudu bedroht wurde und vielfache, auch magische Gefahren des ungezähmten Umlandes überstehen musste, gewann der Praios-Kult stark an Anhängern. Die Rettung der eingeschlossenen Stadt durch ein Entsatzheer aus Brabak und einen sagenhaften Greifenreiter aus dem fernen Bosparan beendete ein für alle Mal die Wudu-Bedrohung und begründete die über die Jahrhunderte ungebrochene Praios-Verehrung. In den folgenden Jahrhunderten ertrug Hôt-Alem die Herrschaft der verschiedenen Mächte des Südens: Nach der Zerstörung Elems wehte Brabaks Banner über der Stadt, danach das alanfanische. Und auch die Syllaner Korsaren gewannen soviel Macht, dass aus Hôt-Alem ein weiteres Freibeuternest zu werden drohte. Die im Herzen ordnungsliebenden Bewohner aber erhoben sich unter Führung des Praios-Hochgeweihten und vertrieben die Seeräuber in einem unblutigen Aufstand. Hôt-Alem blieb wegen der strategisch günstigen Lage ein Spielball der südlichen Stadtstaaten, diente den schwarzen Galeeren Al'Anfas als Hafen und unterstand bis 1013 BF siebzig Jahre lang nominell Brabak.

Die große Änderung trat für die Stadt ein, als 1013 die Lage für Hôt-Alem durch die kemsche Bedrohung prekär wurde. Kemsche

Truppen bedrängten die Stadt und töteten Fürstprotector Salpikon III. Nun erst fruchteten die mittelreichischen Versuche, die Stadt als südlichsten Vorposten des Reiches zu gewinnen. Schon Kaiser Reto hatte den Plan verfolgt, mit dem Hafen Hôt-Alems einen sicheren Anlaufpunkt für die Flotte des Reiches zu kontrollieren. Aus der informellen Kooperation zwischen Gareth und Hôt-Alem wurde durch die Bedrohung von außen ein echter Beistandspakt. Die Stadt beugte sich als Fürstprotectorat unter die Hoheit des Mittelreiches, und der Sohn Salpikons III., Refardeon II., löste seinen Schwur ein, die Stadt seiner Familie und den Hôt-Alemern zurückzugeben.

Der Fürstprotectorsvertrag unterstellte die Stadt dem Kaiser persönlich. Der Verlust der (zweifelhaften) Freiheit wurde allerdings versüßt durch den Fortbestand der Herrscherdynastie, Privilegien wie 20 Jahre Steuerfreiheit und eine kaiserliche Garnison sowie Investitionen durch Magnaten aus Perricum, Havena und Gareth. Seitdem ist die Sonnenstadt die einzige südaventurische Garnison unter dem Schutz des Garethers Throns.

Der Fürstprotector herrscht mit einem großen Beraterstab, der sich zum großen Teil aus Adligen des Mittelreiches zusammensetzt, von denen längst nicht die meisten freiwillig ein Leben im Süden führen. Der schillerndste Mittelreicher ist der kaiserliche Legat für die südlichen Stadtstaaten, der ehemals strafversetzte Hauptmann Roderick von Weyringhaus, der als Berater Refardeons II. und Reisender zwischen den Städten des Südens seine Rolle gefunden hat. Seine Versuche, Sylla im Geheimen gegen Charypso auszuspielen und so die Piratenplage niederzuhalten, ohne Al'Anfa direkt in das Konzert der Mächte mit einzubeziehen, sind zwar gefährlich, doch erhält er sowohl dem Mittelreich als auch Hôt-Alem Handlungsspielraum.

DIE STADT

Die Gebäude Hôt-Alems wurden als Ansammlung verschiedener Baustile errichtet – denn mit jedem Herrscher hielt ein anderer Architekturstil Einzug in die Stadt. Die jüngsten Bauten entstehen daher in Anlehnung an den Garether Stil der Eslamiden, wie etwa der neue Palast des Protectors, der eine Miniaturausgabe der Neuen Residenz darstellt. Überhaupt versuchen die Bewohner der Stadt, den Lebensstil des Neuen Reiches zu imitieren. Die Vornehmen treffen sich zu 'Turnieren', Hofbällen und Jagdgesellschaften, orientieren sich an der Garether Mode (des Vorvorjahres) und geben sich mittelreichisch. Dem gegenüber steht einerseits, dass das Klima nicht geeignet ist, in Rüstung oder Ornat dem Adel Gareths zu folgen, und andererseits, dass die Armen der Stadt ihrem Elend kein anderes Gepräge geben können, als das im Süden übliche: Sie leben in Hütten aus rotem Lehm oder Brabaker Rohr, die mit Palmwedeln oder Bastmatten gedeckt sind.



GESCHICHTE HÔT-ALEMS

341 v.BF: Der elemitische Prinz Ukhraban gründet Hôt-Elem ('Groß-Elem' oder 'Neu-Elem') mit hungernden Siedlern aus Brabak und Geld aus Elem.

336 v.BF: siegreiche Schlacht gegen die Wudu

465 BF: Bei der Nachricht vom Sturz der Priesterkaiser verhält sich das praiosgläubige Hôt-Alem als eine der wenigen südlichen Städte ruhig. In den folgenden Jahrhunderten in Händen verschiedener Mächte.

944–947 BF: Im Verlauf des Alanfanisch-Brabakischen Krieges gerät Hôt-Alem unter alanfanische Hoheit, kann diese aber mit Brabaker Hilfe wieder abschütteln. In der Seeschlacht von Charypso kämpft Hôt-Alem an der Seite Brabaks und ist seitdem de facto unabhängig.

1013 BF: Die zunehmende Konfliktsituation im Süden veranlasst Hôt-Alem dazu, einen Protektionsvertrag mit dem Mittelreich zu schließen.

1018 BF: Beginn eines Belagerungskrieges durch die Kemi

1026 BF: Ende der kemschen Belagerung und spürbare Verbesserung des städtischen Lage



Im Zentrum der Stadt erhebt sich der *Praios-Tempel*, der viel zu groß erscheint – ist er doch dem Großen Sonnentempel Bosparans nachempfunden. Bevor Dröl zum Sitz des Wahrers der 'Ordnung Südländ' wurde, war Hôt-Alem seine Residenz, wo heutzutage noch ein Hochgeweihter die Praios-Kirche repräsentiert. Der Kult besitzt einen beträchtlichen Einfluss in der Stadt, auch weil Seine Hochwürden Solareon di Morundi Geheimer Rat der Heiligen Inquisition ist und als solcher an viele Orte des Südens gerufen wird, um magische Phänomene zu beseitigen.

Der Boron-Tempel am Tirobufer folgt dem Puniner Ritus und ist fast ausschließlich mit der Durchführung von Bestattungen beschäftigt. Ihm angegliedert ist eine Ordensburg der Golgariten, die als Vorposten gegen 'Visarketzer' und die 'Al'Anfaner Häresie' dient und die kleine Kultstätte gegen Angriffe schützt. Da man in Hôt-Alem mit Toteskulten schlechte Erfahrungen gemacht hat und sich auch heute noch von ihnen eingekreist fühlt – die Kemi sieht man als Nachkommen der Wudu und die Geisterbeschwörer aus Brabak werden gefürchtet –, werden auch Boron-Tempel und die schwarz gekleideten Ritter vom 'einfachen Volk' oft furchtsam gemieden. Dennoch ist der Hochgeweihte des Tempels eine anerkannte Persönlichkeit, vor allem innerhalb des zwölfgöttlichen Klerus, der mit zahlreichen Tempeln anderer Städte Kontakt hält – nur nicht mit anderen Boron-Tempeln des Al'Anfaner Ritus.

Der kleine *Rondra-Tempel* in Hafennähe wird vor allem von den kaiserlichen Soldaten aufgesucht, aber auch von Questadores, bevor sie in den Dschungel aufbrechen.

Jenseits der zwei prunkvollen Palmenalleen mit den Palästen, Villen und Tempeln liegen die typischen Gassen Südaventuriens, voll Hitze, Gestank und Elend, wenn auch die ärmlichen Hütten weniger beeengt stehen als andernorts. Die einfachen Hôt-Alemer können stundenlang auf ihren Bastmatten zwischen Arangen, Kokosnüssen und aufgehängtem Trockenfisch im Schatten liegen. Denn die Hitze macht träge und gemütlich – die Menschen wie das Vieh.

Direkt am Hafen befindet sich der große **Markt**. Hauptangebot sind billiger Fisch und Badeschwämme, man kann aber alle erdenklichen

Güter erstehen – außer Sklaven, denn Handel mit Menschen ist in Hôt-Alem verboten. Zu horrenden Preisen kaufen die Vornehmen der Stadt hier Garether Samt oder Kusliker Keramik. Wie es heißt, sei auch manche Schmuggelware darunter, die erst hier erworben, später von Piraten erbeutet wurde und wiederum in Hôt-Alem angeboten wird. Unter den Händlern der Stadt ist so mancher, der durch die Piraten zum wohlhabenden Hehler geworden ist.

Viele Kaufleute benachbarter Ortschaften – neuerdings auch wieder aus dem Kemireich – besuchen den Hôt-Alemer Markt. Denn erstens bekommt man hier, wofür man sonst 700 Meilen fahren müsste, und zweitens würde kein ehrlicher Kauffahrer in Sylla oder Charypso anlegen, solange er die Sicherheit Hôt-Alems genießen kann. Diese Sicherheit garantieren zwei unter Vertrag genommene Söldner-Kompanien der *Löwen von Thalusa* sowie die kaiserliche Kriegsgaleere *Stern des Südens* und zwei wendige Karavellen mit insgesamt 140 Seesoldaten im Hafen. Damit ist die Piratengefahr jedoch keineswegs gebannt: Vor der Bucht von Hôt-Alem treiben sich häufig Thalukken, Biremen und Schnellsegler herum, immer bereit, zuzuschlagen und einen leichtsinnigen Kauffahrer um seine Ladung zu bringen. Die kaiserlichen Schiffe nämlich sind zur Verteidigung der Stadt bestimmt, nicht zur Piratenjagd. So bleibt die Bucht von Hôt-Alem reicher Jagdgrund der Freibeuter, die sich eines regen Handelsverkehrs sicher sein können. Wie es heißt, pflegen einige Fischer der Stadt Kontakt mit den Piraten aus Sylla und verständigen diese über besonders lohnende Beute.

Um die äußerst hohen Hafengebühren zu umgehen – Sicherheit hat ihren Preis –, ankern manche Kauffahrer außerhalb des Hafenzentrums gerade außer Sichtweite und nehmen dort Proviant und Trinkwasser auf, versorgt durch geschäftstüchtige Fischer und Hafenhändler. Dieses Spiel ist wegen der Piratengefahr allerdings riskant.

Angeblieh soll es einzelne Piraten in der Nähe Hôt-Alems geben, von deren Beutezügen auch Adlige der Stadt profitieren, doch konnte dieses Gerücht bisher nicht bewiesen werden. Bisweilen kommt es vor, dass sich einige leichtsinnige Herrschaften der Oberschicht auf Booten treffen und eine Spazierfahrt im Südmeer unternehmen. Auf diese Gelegenheiten lauern die Piraten ebenfalls, denn für Adlige wird hohes Lösegeld bezahlt.

HÔT-ALEM IM SPIEL

Die Stadt steht bewusst im Gegensatz zu den meisten anderen Orten des Südens: Seine Prunk liebende Gesellschaft steht weit aus treuer zu Gesetz und Obrigkeit als jene der übrigen Städte in der Region. Für die Helden kann Hôt-Alem der sprichwörtlich letzte Ausweg aus den Gefahren des Südens sein: Piraten, Sklavenhändler, Kriegstreiber, mörderischer Dschungel bleiben vor den Toren der Stadt, in der die Macht der Praios-Kirche und des Garether Kaisers spürbarer sind als irgendwo sonst südlich der Grenzen des Mittelreichs. Gleichfalls eignet sich der Ort als moderater Start- und Ausgangspunkt für Abenteuer in den wilden Süden. In der Stadt und ihren reichen Bürgern finden sich zudem Anknüpfungspunkte für Piraten-abenteuer – und zwar nicht auf der Täterseite.

Hôt-Alem ist ein übertriebenes Spiegelbild der Garether Gesellschaft, eine Kolonie, die sich Mühe gibt, den Herren nachzueifern und 'echter als das Original' zu wirken. Der Kontrast zwischen aristokratischem Anspruch und der zusammengewürfelten, eher südländischen Bevölkerung – wie auch zwischen den grotesk überzogenen Bauten der Stadt und dem Dschungel in nächster Nähe – bietet zahlreiche Ansatzpunkte für Erlebnisse im kolonialen, etwas morbiden Flair.



KLEINERE ORTSCHAFTEN IM REGENWALD

BROKSCAL (450 EW.)

Die kleine Ortschaft wurde erst 1008 BF im Zuge der Phileasson-Expedition gegründet. Nach einer Vision des selbsternannten Propheten Ben Aram führten Asleif Phileasson und seine Gefährten eine Karawane Bettler von Fasar durch die Wüste Khôm bis in dieses entlegene Tal südlich des Lochs Harodrôl. Hier errichteten sie um eine Travia-Kapelle ihre neue Siedlung fernab der bald heraufziehenden Wirren des Khôm-Krieges. Heute wird die Siedlung von Ben Arams Tochter Aischa geführt. Siehe hierzu auch **Die Phileasson-Saga**.

EL ARRAT (150 EW.)

Der Ort an der Karawanenstraße von Port Corrad nach Mengbilla war zeitweise Hauptstadt des novadischen Sultanats Arratistan und durch den Handel mit Metall aus den Eternen recht wohlhabend. Gegen Ende des Khôm-Krieges eroberten die Al'Anfaner El Arrat. In den folgenden Jahren war die Stadt umkämpft und häufig Ziel von Plünderungen. Die Einwohnerzahl schrumpfte auf wenig mehr als einhundert. Mittlerweile ist eine kleine Garnison im ehemaligen Sultanspalast untergebracht, die verstärkt wird, wenn die Seidenkarawane durchzieht. Darüber hinaus dient El Arrat den Al'Anfanern als Basis für Feldzüge gegen Novadis und Shokubunga.

EDAS (750 EW.)

In diesem kleinen charyptischen Vorposten lebte einst der Magier Donation Alrik von Terilia, Graf von Elburum, auch bekannt als Magiergraf von Edas. Der jüngere Sohn der elburischen Gräfin wurde 556 BF geboren. Als er aufgrund eines Skandals Elburum verlassen musste, ging er nach Sylla und von dort in die Syllaner Kolonialsiedlung Charypso. Dort bekämpfte er die Stämme des Hinterlandes, was ihm den Titel des Markgrafen von Edas einbrachte. Bekannt wurde er auch durch seine belkelelgefälligen Schriften, bevor er sich in den Magierkriegen Borbarad zuwandte und nach dem Krieg verschwand.

ПАША (640 EW.)

Mangrovengewächse, die bei Flut überschwemmt sind, und krokodilverseuchte Priele umgeben das von einer Palisade geschützte Dorf auf drei Seiten. Bei den Häusern handelt es sich meist um lange Pfahlbauten aus Brabaker Rohr. Die Hälfte der Bewohner lebt von Fischfang, Maisfeldern und gelegentlichem Handel mit den Waldmenschen, während die andere Hälfte Piraterie betreibt. Die momentan drei Koggen und Thalukken ankern eine halbe Meile entfernt, wo das Wasser tiefer ist. Mehr zu Nasha ist in **Die Herren von Chorhop** zu finden.

TYRINTH

Die Überreste des 669 BF gegründeten Tyrinth stehen im Schatten der viel älteren Ruinen der Echsenstadt Nabuleth. Heute liegen am Fuß der schwarzen Tempelpyramiden nur einige schäbige Hütten und seit kurzem eine Außenstelle der Naturkundlichen Fakultät der Al'Anfaner Universität.

VA'AHAK (1.500 EW.)

Für die Pensionisten der Elitekontingente wurde unter Bal Honak etwa zehn Meilen hanflaauwärts die Veteranenstadt Va'Ahak gegründet. Natürlich reicht es auch hier – welcher Söldner denkt schon an Altersvorsorge? – meist nur für eine selbstgebaute Holzhütte und den Eintopf aus Shatakwurz, Bananen und Reis, den der Koch in die Holzschale klatscht.

YAR'DASHAM (600 EW.)

Die unbedeutende Hafenstadt im Süden der Straße von Sylla hat ihren Ursprung vermutlich in einer güldenländischen Siedlung. Seltsam ist der vom Urwald überwucherte Tempel eines schädelhäuptigen Gottes.





DIE İNSELN DES SÜDENS

Den südlichen Abschluss des Perlenmeers bildet die langgezogene Inselkette der Waldinseln,

beginnend mit der großen Insel Altoum östlich der Straße von Sylla bis hin zum weit östlich gelegenen Eiland Setokan. Das Meeresgebiet um und direkt südlich der Inseln wird üblicherweise als 'Charyptik' bezeichnet.

Südlich dieses Inselbogens erstreckt sich das 'endlose' Südmeer bis hinunter zum sagenhaften und bislang unerreichten Südkontinent Uthuria. Hier finden sich einige Inseln und Inselgruppen, deren genaue Lage von den jeweiligen Entdeckern eifersüchtig gehütet wird.

KAUCAȚAN – DAS SÜDLICHE PERLENMEER

Kaucatan nennen die Tocamuyac und Miniwatu das Perlenmeer zwischen Maraskan und den Waldinseln – den Vater der *Kaucas*, der gefürchteten schwarzen Frühlingsstürme. Der vorherrschende Wind des südlichen Perlenmeers ist der mittelstarke, stetig wehende Siral aus Nordost. Doch in den Monaten Praios und vor allem Rondra erwärmt sich das weite Meer im Norden und Osten der Waldinseln und bringt dort einen gewaltigen Wolkenwirbel, den Kauca, hervor. Dieser zieht – erst langsam, dann immer schneller – in einem weiten Bogen nach Westen und legt dabei zwischen zwanzig und fünfzig Meilen pro Stunde zurück. Die Mitte dieses Wirbels – das Auge – ist fast windstill. Die Wand aus Sturmwind und Regen um ihn herum aber birgt eine zerstörerische Kraft, die jedem Rondrikan und jedem Vulkanausbruch ebenbürtig ist. Selbst die Gebiete und Inseln, die außerhalb der Zugbahn des großen Wirbelsturms liegen, leiden stark unter den hochgepeitschten Flutwellen und Wolkenbrüchen, die manchmal ganze Dörfer unter Schlammlawinen begraben.

Neben den Waldinseln – nur die äußeren Perleninseln jenseits von Numesi liegen außerhalb der üblichen Zugbahn – sind vor allem die Festlandküsten der Goldenen Bucht von Al'Anfa und des Selemgrundes betroffen. Doch auch Maraskan und Aranien sind nicht davor gefeit, von Ausläufern eines Kauca getroffen zu werden. Alle Küstenbewohner dieser Gebiete wissen, was ihnen binnen weniger Stunden bevorsteht, wenn die Luft plötzlich schwer wird. Dann sammeln sich laut schreiend riesige Möwenschwärme im Hafen, um vor dem nahenden Inferno Schutz zu suchen. Der Überlieferung zufolge hat der Kauca einst sogar die Türme Alverans zerschlagen und ihre leuchtenden Gwen-Petryl-Trümmer über den ganzen Kontinent verstreut.

Eine schwächere, aber immer noch sehr heftige Variante des Kauca sind die *Altoum-Winde*, die vor allem ein halbes Jahr später, im Frühlingsmonat Tsä, auftreten. Sie kommen aus dem tiefen Südwesten als gewaltige schwarze Regenfront heran und begießen die sonst so karge Südseite der Inseln mit warmer Nässe, um häufig als harmlose Wolkenballung bis Maraskan oder gar Tobrien hinaufzuziehen. Schiffe, die sich in ihrer Bahn finden, werden von den Wassermassen einfach versenkt.

Der Tidenhub beträgt im südlichen Perlenmeer – im Gegensatz zu den anderen Ozeanen – fast überall anderthalb bis zwei Schritt. In den Häfen von Kannemünde bis Charypso ist es nicht – wie andernorts – nur üblich, sondern notwendig, auf die Flut zu warten, um nicht gegen ihren Strom auslaufen zu müssen. Die Springfluten durch den Siral im Herbst und Frühling und vor allem bei Voll- und Neumond erreichen bisweilen katastrophale Ausmaße.

Eine Besonderheit des westlichen Perlenmeers ist auch der riesige Mahlstrom im Selemgrund, wo der Sage nach der Stern begraben liegt, der Elem zerstörte. Dort, so vermutet man, soll auch das verfluchte Krakonierreich Wajahd liegen.

Charakteristische Strandform des Kaucatans ist die von Korallenriffen gebildete Lagune. Viel gerühmt ist auch das samtene Blau des Perlenmeers, das sich harmonisch vom je nach Wetterlage schiefergrauen bis ultramarinfarbenen Meer der Sieben Winde abhebt. Typische Bewohner sind Schwarmfische wie der Kupferschwärmer, die Grangorine und die Grangorelle. Häufig sieht man Pottwale, Zwergwale, Fleckenhaie und Delphine. Tigerhaie hingegen leben nur im offenen Meer.

KOLOPIALMÄCHTE İN DER CHARYPTİK

Obwohl immer wieder thorwalsche Ottas, mittelreichische Poten und Khunchomer Zedrakken oder sogar salzeranische Koggen und aranische Thalukken zwischen den Waldinseln gesehen werden, sind es doch fünf Staaten, die derzeit neben den einheimischen Waldmenschenstämmen und Utulus, den Kanus der Miniwatu und Haipu sowie den Flößen der Tocamuyac und den Piraten des Südens das Bild der Charyptik prägen.

AL'ANFA

Die Schwarze Perle ist die stärkste Kolonialmacht, die ihre Pfründe gegen eine Vielzahl von Räubern verteidigen muss (so die alanfanische Sichtweise). Abgesehen von den Schätzen des Miniwatu-Reiches (hier muss sich Al'Anfa auf die Beute der Korsaren von Charypso verlassen) gibt es nichts, was im Reich des gekrönten Raben nicht vorhanden wäre. Mit Verweis auf die Kaiser-Debrek-Linie erhebt Al'Anfa zudem Zoll von allen Schiffen in der Goldenen Bucht (notfalls mit Waffengewalt), während die Freibeuter und Kriegsschiffe des Horasreiches, der Goldenen Allianz und

des Bornlandes auf der anderen Seite versuchen, sich ihren Anteil am alanfanischen Gold zu sichern.

Hauptstützpunkte: Saphirma (Sukkuvelani), Port Honak (Aeltikan) und Porto Paligan (Altoum; siehe **Ritterburgen & Spelunken**, S. 55); die alanfanische Macht konzentriert sich ansonsten eher auf die Goldene Bucht.

BORPLAND

Seit 966 BF sind die findigen Händler der Festumer Colonialcompagnie auf den Waldinseln vertreten. Als Pioniere des Kolonialwesens bewiesen sie die Profitabilität dieses Geschäftes und weckten damit erst den Appetit anderer Reiche. Die besten Zeiten des bornländischen Überseehandels scheinen jedoch seit Borbarads Tobrien-Invasion und dem Entstehen der Blutigen See vorbei zu sein. Angesichts der wachsenden Gefahren wurde ein Colonial-Concordat mit dem Horasreich geschlossen, um die jeweiligen Besitzungen wechselseitig abzusichern. In diesem Vertrag wird den Horasiern ein Vorkaufsrecht auf das begehrte Mir-Theniok zuge-



billigt, während die Bornländer nunmehr mit einem horasischen Navigator an Bord die Insel Korelkin (auf einer Ostpassage an Maraskan vorbei) ansteuern können. Dank dieser Übereinkunft sind die von Stoerrebrandt und seinen Teilhabern erzielten Gewinne zwar immer noch beachtlich, doch verschlingt der Geleitschutz der Konvois durch Holken und Schivonen immense Beträge.

Hauptstützpunkt: Port Stoerrebrandt (Iltoken)

HORASREICH

Die horasische Cron-Colonie Südmeer gliedert sich in das Cron-Condominium Tocana (auf der Insel Token besteht ein Bündnisvertrag mit den Miniwatu), die nominell die Zimtinself umfassende Grafschaft Ucuria (darunter das von den Kemi verwaltete Condominium Benbukkula), das Cron-Condominium Neu-Bosparan (Bilku-Archipel) und das Protectorat Perlenmeer (nur auf dem Papier bestehender Anspruch auf die äußeren Perleninseln) sowie die Cronmark Nova Meridiana, eine vorsorglich vergebene Bezeichnung für alle Lande südöstlich der Waldinseln (womit bislang nur das zwar entdeckte, aber unbesiedelte Kaiserin-Amene-Land unter das Edikt fällt). Den Titel einer 'Königin vom Südmeer' führt die Horas selbst; die Verwaltung der Kolonien obliegt jedoch der Vizekönigin Nandora ya Strozza, die sich in jedem fünften Jahr persönlich vor dem Südaventurien-Rat in Belhanka verantworten muss.

Der Handel mit Kolonialwaren hat Städte wie Belhanka (Seehandelscompagnie Terdilion) und Methumis (Handelsbank ya Strozza) in den letzten Jahrzehnten so reich gemacht, dass sie altgediente Kontorstädte wie Grangor und Bethana zu überflügeln drohen. Auch die Unterstützung für Aranien und das freie Maraskan kommt aus der Cron-Colonie, während das von hier erreichbare Eiland Korelkin weit östlich von Maraskan – eine Entdeckung der Admiralin Harika von Bethana – eine Umgehung der Blutigen See und Expeditionen ins Riesland erlaubt. Um den Rücken für solche Unternehmungen frei zu haben, verlässt sich das Horasreich in der Charyptik häufig auf die Verbündeten aus der Goldenen Allianz, insbesondere die Kemi. Durch die Einigung mit den Thorwalern haben die Nordleute im horasischen

Anspruchsraum ebenfalls freie Hand, Freibeuterei gegen die Sklavenhalterstädte des Südens zu führen.

Hauptstützpunkte: Sant Ascanio (Token), Villa Elissa (Benbukkula) und Neu-Bosparan (Bilku)

KEMI

Die kemsche Überseeprovinz umfasst neben den Moskitoinseln die südlich abgelegenen Inseln Cháset, Anterroa und Nosfan sowie das im Zentrum dieser Inseln gelegene König-Kacha-Archipel. Nordöstlich davon liegt das Condominium Benbukkula, das vom Kemi-Reich und dem Horasiat gemeinsam verwaltet wird, wenn man auch auf die Eingeborenen nur geringen Einfluss hat. Das Leben auf den Inseln ist für Siedler aufgrund des extremen Klimas und der Bedrohung durch die Waldinselstämme nicht leicht. Bis auf die Insel Cháset ist die Besiedlung durch Kolonisten nur mit Mühe aufrechtzuerhalten. Abgesehen vom Handel mit Benbukkula, Rauschgiften und Tabak sind die Inseln daher hauptsächlich von strategischer Bedeutung, als sichere Häfen auf dem Weg zu den Perleninseln oder Ausgangspunkte für freibeuterische Unternehmungen.

Hauptstützpunkte: Re'cha (Mikkan), Plâne (Cháset), Tares (Javalasi)

BRABAK

Eine Weile lang glaubte man, Brabaker Seefahrer hätten das sagenhafte Uthuria erreicht, doch das erwies sich als Wunschdenken. Dennoch ist die Stadt am Mysob im tieferen Südmeer gut vertreten. Vor allem die nach gelegentlichen Schwierigkeiten wieder gute Kooperation mit den Risso bringt wertvolle Perlen, Korallen und Iryanleder ein, während die Utulus des tieferen Südens den Brabakern Kakao verkaufen. Insgesamt ist die Zahl der Brabaker Siedler eher klein. Man richtet sein Interesse in erster Linie auf den Tauschhandel in wenigen, gut gesicherten Stützpunkten und überlässt die Befriedung des Umlandes den verbündeten eingeborenen Handelspartnern, die man dafür mit Waffen ausrüstet.

Hauptstützpunkte: Porto Korisande (Neu-Ranak / Risso-Archipel), Porto Peleiston (Altoum)

DIE PIRATENINSELN: ALTouM, SouRAM UND PIKKALI

Als Pirateninseln gelten die große Insel Altoum mit ihren 'Trabanten' Souram und Nikkali. Nicht nur in Charypsy, auch an den übrigen Küsten wimmelt es von Seeräubern, die die günstige Lage und Gestalt der Inseln, die durch die 10 Meilen breite Straße von Sylla vom Festland getrennt sind, für ihr Gewerbe ausnutzen.

ALTouM

Der etwa ein Drittel umfassende Westteil der zweitgrößten Insel Aventuriens ist überwiegend flaches Hügelland, dessen mit regenröten Wäldern bestandene Tiefen der Ilara (mit 200 Meilen Länge der einzige nennenswerte Fluss der südlichen Inseln) durchzieht. Im Norden gibt es einzelne Regionen echten Regenwaldes, wohingegen vor allem an der Westküste und im weiten Stromgebiet des Ilara Sumpfbereiche liegen. Die Küstenzone Altoums ist ein etwa fünfzehn Meilen breiter Streifen, an dem sich Mangroven und weißer Sandstrand abwechseln. Die Tierwelt im Küsten- und Ilaragebiet zeigt nur noch vage Spuren der einstigen einheimischen Tierarten. Jaguare oder gar Elefanten sind stark dezimiert, die meisten übrigen Arten ins unzugängliche Bergland ausgewichen. Stattdessen finden sich verwilderte Ziegen und Schweine, aber auch Rashduler Drehhörner, gewaltige, halb wilde Rinder, die einst hier eingeführt wurden.

Der Ostteil der Insel wird von einem 'grünen' Bergmassiv beherrscht, das erst von der *Seeadler*-Expedition 1002 BF den Bosparano-Namen Altimont erhalten hat – zurecht. Denn seine mehr als 3.000 Schritt aufragenden Berge zählen neben denen des Regengebirges zu den höchsten Südaventuriens.

Vorherrschendes Gestein ist die Jade, die es außer im Guldland nur hier gibt. Ja, fast scheint es sogar, dass der ganze Altimont ein einziger grünweißlicher Jadegigant sei, vielleicht hingestreckte in einem der urzeitlichen Gigantenkriege. Daneben finden sich gediegenes Kupfer und natürlich legierte Bronze und – durch die zahlreichen Feuerberge – Obsidian und purer Schwefel.

An den meisten Stellen ist das Bergland jedoch von einer ansonsten seltenen Landschaftsform bedeckt: dem Nebelwald. In dessen zerklüfteten Gefilden finden sich unter anderem die himmelhohen, nadeltragenden Turupa ('Hoch-oben-wohnt-Leben') oder 'Südmeerzedern'. Diese immergrünen Baumriesen wachsen nur im Bergland von Altimont und ragen bis zu 100 Schritt weit auf. Einige uralte Exemplare sollen sogar die doppelte Höhe erreichen. Die Lebensspanne dieser Bäume ist unbekannt. Unter den 'Andergastern' (alanfanischen Edelholzfüllern) hält sich der Glaube, sie seien ohne Fällern unsterblich – nicht undenkbar bei einem Baum, der direkt über der Erde dreißig und weiter oben immerhin noch gut zwanzig Schritt misst.



Der hoch gelegene Nebelwald im Osten ist Zuflucht und letzte Heimat vieler Urwaldtiere, zu denen auch die letzten Groß- und Raubtiere zählen. Selbst von Säbelzähntigern berichten die Sagen der Bukanier. Das vielleicht gefährlichste Tier der Insel hingegen ist die Nebelspinne, eine Abart der riesenhaften Höhlenspinne. Nebelspinnen haben einen Rumpfdurchmesser von gut anderthalb Schritt und leben in vulkanischen Höhlen und unter den Wurzeln von Turupa-Bäumen. Sie jagen, indem sie mit fast menschlicher Klugheit Netzfallen zwischen den ohnehin schon wirren Farnen und Urwaldsträuchern errichten.

Auch die menschlichen Bewohner Altoums lassen sich eindeutig regional unterscheiden. Im Westen, an der flachen, fruchtbaren Küste, die der Ilara angeschwemmt hat, finden sich überwiegend Nachkommen tulamidischer und mittelländischer Siedler, die in kleinen Dörfern von Reisbau und Fischfang leben. Die Beziehung Charypsos zu Dörflern und Bukaniern schwankt zwischen Handel – die Stadt lebt von Reis, Fisch und Wild – und Piratenterror.

Im Hügelland, durch einen ständig zuwuchernden Saumpfad erreichbar, finden sich die Ruinen der zerstörten Stadt Altaia. Die versteckt im westlichen Altimont lebenden Ureinwohner, angeblich samt und sonders zaubermächtige, aber scheue und friedliebende Darna (siehe Seite 159), wissen von einer furchtbaren, Feuer speienden Drachengestalt, die den Untergang Altaias besiegelt haben soll. Und tatsächlich erschufen Borbaradianer unter der Führung von Galotta im Jahre 1017 BF eine Drachenchimäre, die die Stadt in Schutt und Asche legte und es Borbarad ermöglichte, die heilige Kugel der He-sinde vom Orakel Altaias zu stehlen (siehe Seite 199f.).

Die schmalen Strände des mittleren und östlichen Altoum sind der Lebensraum der Haipu (siehe Seite 156f.). Im Südosten der Insel gründete Brabak vor einigen Jahren Port Peleiston, von wo aus sich Brabak um die für König Mizirion so wichtige Jade bemüht. Zwar geht es hier mitunter noch sehr rau zu, doch dient der Hafen kem-schen und horasischen Schiffen auf dem Weg in die Kolonien als Ankerplatz.

WEST- UND OST-SOURAM

Vor der Nordostküste Altoums liegen zwei mittelgroße Inseln so eng beieinander, dass sie bei Ebbe mancherorts von Landbrücken verbunden sind. Der schmale, seichte Kanal, der die beiden Hälften trennt, ist schon bei Flut sehr flach und voller tückischer Untiefen und Sandbänke. Bei Ebbe aber wird er zu einem Streifen schlammigen Sandes, den nur einige Priele durchziehen. An der geeignetesten Stelle bedeutet dies einen (nassen) Fußmarsch von einer knappen Stunde.

Erfahrene Navigatoren halten sich von der trügerischen Souramstraße fern – es sei denn, sie sind auf Strandgut aus, das auf Grund gelaufenen Schiffen entstammt. Die Durchfahrt ist so schwierig, dass sie selten unter zehn und nie unter sechs Stunden dauert. Für eine gelungene Passage sind gründliche Kenntnisse der Untiefen und die Wahl des rechten Zeitpunkts, den des leicht anschwellenden Wassers, unerlässlich.

Die Pflanzen- und Tierwelt Sourams weicht insofern vom Üblichen ab, als dass der alte Regenwald schon vor langer Zeit den Sägen der tulamidischen Schiffbauer zum Opfer fiel. Nur noch einzelne Giganten auf Ost-Souram, anderenorts aber überwucherte Stümpfe, zeugen von der einstigen Flora. Bei den Tieren sind vor allem die verwilderten Schweine zu erwähnen, die wohl von Selemferkeln abstammen und

von Siedlern auf die Insel gebracht wurden. Ursprünglich lebten Waldmenschen auf Souram, von denen kaum mehr als gelegentliche Bodenfunde künden. Nach ihnen kamen tulamidische Siedler, die später durch mittelländische Einwanderer verdrängt wurden oder sich mit ihnen vermischten. Die Plantagenkultur brach vor einigen hundert Jahren zusammen, als die überwiegend dienstpflchtigen Arbeiter revoltierten und die Lebensweise von Bukaniern annahmen. Vor etwa drei Jahrzehnten wurden die meisten bei einer alanfanischen Strafaktion erschlagen, verschleppt oder nach Altoum vertrieben, so dass Souram heute nur noch von einigen auswärtigen Piraten als Unterschlupf genutzt wird, unter denen El Harkir wohl der berühmteste ist. Die Haipu legen mit ihren Katamaranen und Wellenreitbretern nur selten an, ein uraltes, halbvergessenes Tabu liegt auf der Insel.

PIKKALI

Die westlichste Insel der eigentlichen Waldinselkette ist mittelgroß und sehr eng mit Altoum verbunden: Außer an einigen Stellen der Nordküste ist Nikkali ganz von Korallenriffen umgeben, die sich auch in die Meerenge nach Altoum hin ausdehnen und eine Durchfahrt unmöglich machen.

In der Mitte Nikkalis erhebt sich ein niedriger Vulkan, der alle Dutzend Jahre die Insel ein wenig vergrößert, da dann einige Tage lang heiße Lavaströme nordwärts ins Meer fließen. Nikkali ist in vieler Hinsicht ein Anhängsel von Altoum: Hier ist der gleiche Regenwald zu finden, der nur im Südwesten einem wechselgrünen Wald weicht. Sehr verbreitet sind Mangroven, die ebenfalls die Insel quasi unzugänglich machen.

Im Laufe der Zeit haben sich von Altoum aus verwilderte Tiere hier verbreitet und die stark dezimierte Tierwelt weiter zurückgedrängt. Die Wildhunde von Nikkali können im Rudel auch Menschen gefährlich werden. Die einst hier heimischen Utulus wurden schon vor langer Zeit nach Al'Anfa in die Sklaverei verschleppt, und die Insel blieb herrenlos, auch wenn eine Zeit lang ein Al'Anfaner Posten bestand.

In der darauf folgenden Zeit siedelten sich hier von Altoum fliehende Bukanier an. Da Nikkali allerdings kaum den Vieh- und Wildreichtum der großen Nachbarinsel bot, wandten sich die Neusiedler schon bald der Seeräuberei zu, die anfangs gerade einmal ihr Verhungern verhinderte. Seit Etablierung der Tokenpassage hat sich die Lage Nikkalis allerdings als günstig erwiesen und fördert die Jagd auf Handelsschiffe, die die Kosten für Bewaffnung oder Geleitschutz umgehen wollen und daher die Straße von Sylla meiden.

Einzige feste Ansiedlung ist das von Bukaniern beherrschte Ingrimspont. Seinen Namen hat es von den unweit verlaufenden Lavaströmen, die alle Jahrzehnte die Räumung des Ortes erfordern, ansonsten aber für die Rodung der Mangrove sorgen und so den Hafen offen halten.

Auf einer kleinen Klippe inmitten des erstarrten Basaltflusses liegen die wenigen Reste des alten alanfanischen Stützpunktes, die heute allerdings nicht mehr aufgesucht werden, da es dort spuken soll.

Eigentlich müssten die Utulustämme Altoums auch eine eigene Toteninsel besitzen. Doch bislang konnten weder auf Souram noch auf Nikkali Beweise dafür erbracht werden – und die unter Piraten und Bukaniern beliebte Geschichte von einer unsichtbaren Insel voller kostbarer Grabbeigaben ist nur einer von vielen Erklärungsversuchen.

DIE GEWÜRZINSELN: TOKEN, SOKKINA UND ILTOKEN

Token, Sokkina und Iltoken sind für ihren Gewürzreichtum bekannt, so dass hier die meisten Seemächte und auch etliche Handelshäuser Forts oder Kontore angelegt haben. Die Ureinwohner der Inseln waren Utulus, die schon zur Zeit des Diamantenen Sultanats hier siedel-

ten. Außerdem wurden zu jener Zeit die Kasam'Utulus von Aeltikan als Plantagensklaven hierher verschleppt. Heute beherrschen allerdings die Miniwatu, Nachkommen freigelassener Waldmenschen, die vor Jahrhunderten hierher gebracht wurden, die 'Gewürzinseln'.



Токен

Die nordöstliche Küste besitzt das für Nordländer angenehmste Klima im ganzen Archipel. Die Luft ist zwar recht warm, aber außerhalb der Regenzeiten vergleichsweise trocken, weshalb nur selten Schwüle herrscht. Drei größere Wasserläufe strömen hier von den Bergen zum Meer und liefern frisches Trinkwasser. Weitgehend unbehelligt lebt zwischen den Strömen der Achazstamm der Zarrsi.

Obwohl hier mit Sant Ascanio der wichtigste Stützpunkt des horasischen Kolonialreiches liegt, kann die Insel kaum als Besitz des Adlerthrones betrachtet werden. Viele andere Landstellen sind in der Hand anderer Seemächte oder der Miniwatu, die auch das Landesinnere beherrschen. Mit den 'Kindern des Wassers' bestehen jedoch seit vielen Jahren gute Beziehungen: Ascanio Numapataupo-numutapoto, ein Sohn der Fürstin von Token, wurde zunächst halb als Gast und Scholar, halb als Geisel an den Vinsalter Hof geschickt. Dort lernte er aber rasch und fand Gefallen an der horasischen Lebensweise. Mittlerweile ist 'Dom Ascanio' Gransignore von Malur, Mitglied der Aves-Freunde und angesehener Diplomat Ihrer Majestät. Und so finden die Schiffe aus dem Lieblichen Feld stets einen sicheren Hafen auf Token – der ersten horasischen Siedlung nach über 1000 Meilen! Gestützt auf eine stattliche Flottille und die Soldaten des Elitesegarderegimentes 'Schwert des Südens' übersieht Vizekönigin Nandora ya Strozza von hier aus die Belange der Cron-Colonie Südmeer.

Die Insel ist von Regenwald bedeckt, der im Hochland zu Nebelwald wird. Dort oben gedeihen die Tiik-Tok-Bäume, mächtige Nadelhölzer, deren ungewöhnlich leichtes, hellweißes Holz für den Schiffs- und Hausbau sehr begehrt und wegen seines geringen Harzanteils nur schwer brennbar ist. Der Schiffsbohrwurm und andere Parasiten und Schmarotzer des Meeres können mit einer von den Haiplus entdeckten Lackierung aus Orazallösung abgehalten werden.

Соккина

Die kleinere Insel Sokkina steht ganz unter der Herrschaft der Miniwatu, deren Königin Kaba-Tica in der prachtvollen, aus Edelhölzern errichteten Palastanlage Tapam-Waba an der Westküste residiert. Hier findet sich auch, inmitten von Lorbeersträuchern, ein Natur-

hafen, der mehreren Dutzend Kanus und Katamaranen Platz bietet. Manchmal legen hier Kontorschiffe von koloniallosen Handelshäusern an. Die Königin achtet strikt darauf, dass sich auf ihrer Residenzinsel keine Blasshäute festsetzen.

İLTOKEN

Als eine der größten Waldinseln beherbergt Iltoken die älteste und bekannteste Kolonie der Mittelländer im ganzen Archipel: Port Storerbrandt, eine Niederlassung des berühmten bornländischen Handelshauses. Im Sommer 966 BF wurde hier das Falkenbanner des Vikko Storerbrandt gehisst: Der Festumer Gewürzkrämer hatte nach Übernahme des Kurkumer Safranhandels derartige Gewinne gemacht, dass er den kühnen Sprung zum Südrand der bekannten Welt wagte (wo nach allgemeiner Meinung nur blutrünstige Seeräuber und wilde Menschenfresserstämme hausten) und nie bereute. Im zweiten Anlauf gelang die Gründung eines Kontors, das dem Handelshaus die Gewürzreichtümer der Waldinseln erschloss. Dies gelang vor allem durch ein Geschäft mit den Miniwatu, die den Bornländern gegen ein Dutzend Metallwaffen und einige Ballen Tuch die halbe Insel überließen.

Heute erzielen das Haus Storerbrandt und die Festumer Colonialcompagnie jeden Monat mit Hesindigo, Mir-Theniok (das berühmte, nur hier erhältliche Kuchengewürz) oder Lorbeer stattliche Gewinne. Ein weiterer bornländischer Schatz stammt ebenfalls von hier, wenn er auch schon einige Generationen früher entdeckt wurde: die Iltok-Knolle. Sie wurde zur Mutter der bornländischen Kartoffel, die inzwischen ihren Siegeszug bis nach Weiden, Tobrien und Gartien angetreten hat.

Das etwa 700 Einwohner umfassende Port Storerbrandt ist der einzige sichere Hafen auf den Waldinseln und wird von einer Kompanie Neersander Söldner und einer Hand voll Seesöldner bedeckt. Auch ist es traditioneller Hauptstützpunkt der 'Seewölfe', der berühmten Festumer Piratenjäger. Der erst kürzlich mit einer Schiffsladung Gewürze und Edelhölzer verschwundene Kontorist Stane Dalganow wird nicht nur vom Port-Kommandanten Radulf Hademann gesucht, sondern wurde nun auch von einer Gruppe gefangener Piraten als 'Angreifer auf ihr gesunkenes Schiff' identifiziert.

Die Moskitoinseln: Javalasi, Aeltikan und Mikkan

Die drei Inseln Javalasi, Aeltikan und Mikkan sind durch eine besonders üppige Vegetation gekennzeichnet – so üppig, dass sie dem Menschen schon zu viel ist. Allgemein sehr flach und von kaum vulkanischer Aktivität sind die drei Moskitoinseln reich an Wasserflächen: von Seen bis zu kleinen Tümpeln, die vom allgegenwärtigen Regen gespeist werden und zur Kauzeit oft überlaufen und neue, kurzlebige Ströme erzeugen.

Die stillen, warmen Gewässer bieten Moskitos ideale Lebensbedingungen, und mitunter ist die Luft schwarz vor kleinen Stechmücken und Sumpffliegen. Die Eingeborenen behaupten, dass sie aus der Asche der erloschenen Vulkane entstanden sind. Die Moskitos wiederum dienen allerlei Vögeln, vor allem aber Eidechsen, Chamäleons, Leguanen und anderen Kriechtieren als Nahrung. Eine Besonderheit der Insel ist der nur zwei Spann lange Zwergdrache. In Wirklichkeit handelt es sich um eine Echsenart – nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen echten Drachenspezies, die auf den Waldinseln ebenfalls heimisch ist. Zwergdrachen ähneln mit ihren langen Hälsen, knöchigen Rückenrücken und den Drachenflügeln tatsächlich winzigen Drachen, doch sind sie weder mit Intelligenz noch Magie noch Feueratem begabt. Ihre Nahrung besteht vor allem aus Insekten, die sie im Flug aufschnappen. Doch sie fressen auch gerne Vogeleier und bestimmte Obstsorten.

Die größten Raubtiere der Region sind die Alligatoren, die in vielen Wasserlöchern vorkommen und deren Beute alles ist, was sie mit ihren

kräftigen Kiefern packen und ersäufen können. Aus diesen Gründen wurden die Moskitoinseln wenig erfolgreich von Menschen besiedelt: Selbst die Utulus scheinen binnen weniger Generationen mehrfach gescheitert zu sein, und die kemsche Besiedlung kann auch nur durch ständige Unterstützung aus Khefu bestehen. Heute noch gibt es kaum Warmblüter hier; selbst die eingeführten Haustiere fielen bald Krankheiten zum Opfer. Nur die Echsenwesen der Inseln scheinen immun zu sein, und so sind sie auch die eigentlich vorherrschende Rasse.

Javalasi

Javalasi (kemi: Pet'hesá) ist die unwirtlichste der menschenfeindlichen Moskitoinseln. Das flache Eiland besteht fast ausschließlich aus dichtem Mangrovenwald und Brackwasserstümpfen. Lediglich im Westen gibt es einen sandigen Uferstreifen. Breite, flache Buchten (Sipale genannt) zergliedern das Eiland und machen das Reisen auf der Insel fast unmöglich. Ein besonders heimtückisches Atoll umgibt die Insel Javalasi unter Wasser mit einem ringförmigen Korallenriff und ist schon manchem Schiff zum Verhängnis geworden.

Die wenigen Bewohner der Insel gehören hauptsächlich dem Volk der Achaz an. Die meisten der Echsendörfer sind für alle Schuppenlosen tabu. Im Norden der Insel befindet sich ein auf Pfählen errichtetes Utulu-Dorf. Hauptort der Insel ist Tares im Süden, wo die wenigen kemschen Siedlerinnen und Siedler leben.



Östlich der Insel ragt eine hohe Obsidiansäule aus den Fluten und bietet einem großen Möwenschwarm ein Heim. Auffällig ist eine deutlich erkennbare Felszeichnung. Ein gewaltiger Dreizack, wohl sieben Schritt hoch, wurde hier von einem unbekanntem Künstler in den schwarzen Fels geschlagen. Einige Seeleute erzählen, er würde den Weg zu dem Schatz der Seeräuberin Andra Paligan weisen, den diese auf der Spitze der Klippe versteckt habe. Aber noch nie sei es jemandem gelungen, die Spitze zu erklimmen. Wer nicht in der tobenden Brandung umkäme, den zerrten die wütenden, ihre Nistplätze verteidigenden Möwen vom Felsen.

AELTIKAN

Anders als Javalasi besaß das gleichfalls sumpfige und von Brackwasser durchzogene Aeltikan einmal menschliche Ureinwohner. Ein Stamm von schwarzhäutigen Siedlern, die Kasam'Utulus, bewohnte einst die Insel, und die Märchen der benachbarten Zimtinselvölker erzählen von tapferen Frauen und Männern im steten Kampf gegen die Geschuppten vom Stamm der Zzzt. Letztlich war dieser Kampf vergeblich, denn das Diamantene Sultanat überfiel die wenigen Inseldörfer. Auf den Zedrakken der Tulamiden wurden die meisten Kasam'Utulus zu den Plantagen auf den Gewürzinseln verschleppt.

Im Inneren der Insel gibt es mehrere Dörfer der Achaz, die speziell an das Leben im Regenwald angepasst sind. Bemerkenswert sind die endlosen Teppiche weiß blühender Sumpffilien, die sich wie ein Leichentuch über die flachen Brackwassertümpel des Inselinneren legen. Aus den Lilienblüten destillieren die Insel-Achaz durch ein geheimes Verfahren das teure, wohlduftende Boronsöl, das die Kemi eintauschen und bei Begräbnisriten einsetzen.

Im Norden der Insel leistet eine Kompanie Kor-Söldner aus der Schwarzen Perle einen von Schwüle, Moskitos und gelegentlichen Überfällen geplagten Dienst, der dennoch wichtig und daher gut bezahlt ist. Denn mit dem Fort Port Honak hat Al'Anfa einen dringend benötigten Stützpunkt und Provianthafen für seine wenig hochseetüchtigen Galeeren, die von oder zu den äußersten Perleninseln unterwegs sind. Von hier aus betont der Präfekt Ramonento Montano

rituell den alananischen Anspruch auf die Waldinselnkette durch öffentliche Proklamationen, Säbelrasseln und Sendschreiben an die Nachbarn.

Um die Al'Anfaner im Auge zu behalten, haben die Kemi ein gutes Stück südwestlich von Port Honak vor einigen Jahren Fort Laguan errichtet und mit einer Handvoll Ordenskrieger besetzt. Seit kurzem werden die Befestigungen heimlich ausgebaut, nachdem die Kemi auch ihren horasischen Verbündeten die Nutzung des Forts angeboten haben.

MIKKAN

Die kleinste der drei Moskitoinseln unterscheidet sich von Javalasi und Aeltikan insofern, als sie weniger sumpfig und um einiges wohnlicher ist. Der Südhang des zentralen Vulkans ist bei einem heftigen Ausbruch vor einigen Jahren weggebrochen und der Südwesten ist jetzt derart flach, dass er bei Flut stets überschwemmt wird.

Wie Aeltikan wurde Mikkan (kemi: Marlan) einst vom Stamm der Kasam'Utulus bewohnt, der jedoch schon zu sehr früher Zeit verschleppt wurde. Die viel spätere Besiedlung der Insel durch die Kemi kam über die Küstenzonen nicht hinaus. Und so ist die Insel so fest in kemscher Hand, wie man das von einer Insel sagen kann, auf der acht von zehn intelligenten Einwohnern Echsenmenschen sind.

Mikkan wird umgeben von zahllosen kleineren Inselketten und Atollen. Auf dem größten Atoll befindet sich südwestlich des Eilandes



Fort Laguan

die Hauptstadt der kemschen Inselprovinz, Re'cha, das an den inneren Hängen eines erloschenen Vulkans errichtet wurde. Der überflutete Krater bildet einen geschützten Naturhafen, der schon vor vielen Jahrhunderten von Entdeckern verschiedener Nationen genutzt wurde.

Die Stadt ist heute eine der größten Ansiedlungen des Kemi-Reiches. Hier sammeln sich die Schätze der ÜberseeProvinz und ziehen Glückritter, Händlerinnen, Piraten, Questadores, Diebinnen und Banditen, aber auch viel Söldlingsvolk an. Neben einheimischem kemschen Kriegsvolk liegt auch fast immer eine horasische Schivone im Hafenbecken. Es ist kein Geheimnis, dass das Horasreich in der Hafenstadt gehörigen Einfluss ausübt.

DIE ZIMTINSELN: DAS REICH DES SONNENSOHNES

Als Zimtinseln bezeichnen die Mittelländer die fünf Eilande von Benbukkula bis Numesi, deren wichtigstes Handelsprodukt der Zimt (Benbukkel) ist. Sie gehören zu den schönsten Gestaden Aventuriens: Die lange Linie der Brandung, die sich schon hundert Schritt weit draußen am Riff bricht, die türkisfarbenen Lagunen, die bunten Krabben auf den Klippen, die Dünen und Sandbänke aus Korallenkalk – dieser Anblick ist von reisenden Malern, Geschichtenerzählern und Barden – und natürlich von den Matrosen – bis nach Festum und Thorwal berühmt gemacht worden. Trotz des umfangreichen Gewürzhandels ist nur wenig über die Inselgruppe bekannt, da sie für Fremde bis auf wenige zugelassene Handelsplätze kaum zugänglich ist. Die Insel **Ulikkani** ist der Mittelpunkt eines großen Utulu-Kultes:

Hier lebt der Sonnensohn, der Oberherrscher der Inseln. Zuweilen kommen den Schivonen zur Begrüßung Boote entgegen, begleitet vom stetigen Trommeln der Vorsänger und dem Chor der Ruderer. Doch ihre Botschaft ist allenfalls freundliche Zurückweisung, ja, oft genug werden die Blasshäute mit Speeren und Keulen attackiert. Ebenfalls auf Ulikkani beheimatet ist das Achaz-Volk der Kysahn't.

BENBUKKULA

Traditionell die bekannteste der Waldinselnkette hatte die Insel ihren Schwestern einst den (inzwischen ungebräuchlichen) Namen Benbukkula gegeben. Die namensgebende Pflanze der ganzen



Inselgruppe, der strauchartige Zimmetbaum, gedeiht hier an vielen Orten.

Die meisten Bewohner sind Utulus in sieben einander feindlichen gesonnenen Stämmen. Oft herrschen Fehden zwischen ihnen, doch fünf der Stämme erkennen den Sonnensohn auf Ulikkani als Oberherrscher an und beugen sich seinen seltenen Urteilsprüchen. Die zwei abtrünnigen Stämme verehren seit der Landung des liebevollen Prinzregenten Salman 880 BF die Gesandten des 'Hauses der Sonne' (aus dem fernen Horasreich) als Schamanen Obarans. Dies führt hin und wieder zu Disputen oder handfesten (sogar kriegerischen) Auseinandersetzungen.

Vor dem Kap Sanin – dem südlichsten Punkt des Waldinsel-Archipels – besteht hingegen auch heute noch ein teils untermeerisches Zilitendorf, dessen stumme Bewohner dem Sonnensohn im fernen Ulikkani einen symbolischen Tribut zahlen. Am Kap liegt auch Villa Elissa mit der Thuan-Horas-Bastion, einer horasischen Hafenfestung, dessen größter Stadtteil Kemhaven jedoch von den Kemi dominiert wird.

Benbukkula ist Teil des kemsch-horasischen Condominiums und gehört damit faktisch zu beiden Reichen. Offiziell ist Benbukkula eine horasische Baronie, die 'auf ewig' als Lehen der kemschen Könige betrachtet wird, in deren Händen auch die alltägliche Verwaltung der Insel liegt.

Bis jetzt deckt die Ausbeute an Kolonialwaren gerade die Kosten der Besatzung und der zahlreichen Siedlungsversuche. Neben dem wertvollen, rauchig schmeckenden Benbukkkel werden insbesondere Hesindigo und Bimsstein auf Schivonen und Karavellen verladen.

Nicht zuletzt verdanken die Blasshäute ihre Anwesenheit der Zustimmung des Sonnensohns, der die Fremdlinge als gutes Mittel ansieht, die zerstrittenen Utulustämme friedlich zu halten – ein Spiel mit unübersehbarem Risiko für die Kolonisten, wie die verkohlten Trümmer der Holzfestung Castello Firdayon in der nordwestlichen Bucht zeigen. Der altreichische Anspruch einer Grafschaft Ucuria, die die fünf Inseln umfasst, ist rein theoretisch. Graf Cusimo von Firdayon-Bethana, ein Vetter Amene-Horas', verlor sein Leben bei einem alanfanischen Angriff. Und sein Bruder und Nachfolger Graf Perainhilf siecht derzeit in Vinsalt an den Folgen eines Fiebers dahin, das er sich gleich nach Amtsantritt zugezogen hat. Das in vielen Fällen tödliche Fieber ist eine typische Erkrankung auf Benbukkula und einigen entlegenen Gebieten im Osten des Kemi-Reiches und äußert sich in heftigen Fieberschüben und Blutungen aus Ohren, Nase und Augen.

Am Kap Sanin ragen mehrere steinerne Figuren empor. Die grünen, inzwischen mit Moos überwucherten Basaltkolosse stehen – zum Teil schon schief – auf einer Klippe oberhalb des Strandes. Sie sind, so scheint es, die stummen, fünf Schritt großen Zeugen einer längst vergangenen Zivilisation. Die Utulus sind nicht in der Lage, solch ein Werk zu errichten. Auch die Gestalt der Figuren, die mehr mit geschlossenen Beinen hockenden und stehenden Echsen als Menschen ähneln, lässt an Sagen und Legenden vom Reich Uthuria denken. Leider fehlen bei dreien der Statuen die Gesichter, die von unbekannter

Hand zerstört wurden. Die Utulus, die auch nichts über die Herkunft der Figuren wissen – für sie sind sie Stein gewordene Geister –, erzählen von den "Augen, die den Weg zum Südlichen Volk weisen". Die im Inneren der Insel lebenden Achaz vom Stamm der O'shr kennen sie als die "Wacht gegen das geflügelte Himmelsfeuer".

İBEKLA

Ibekla ('Erhebung der Toten') hat keine menschlichen Bewohner und dient den Utulus von Benbukkula bis Numesi als Begräbnisstätte für ihre Verstorbenen. Zu diesem Zweck gibt es vier den anderen Inseln zugeordnete Dörfer, die wie herkömmliche Utulu-Krale angelegt sind, aber ganz als Friedhöfe dienen. Von jeder Insel werden die Toten auf Flößen herangeschafft, in das jeweilige Dorf getragen (Häuptlinge auf Sänften, berühmte Jäger und Krieger auf Bahren und einfache Verstorbene auf dem Rücken ihrer Hinterbliebenen) und dort bestattet, wo es ihr Rang im Leben gebietet. Der Wachdienst in den Dörfern der Toten zählt zu den ehrenvollsten Aufgaben für junge Krieger. Daneben berichten auch viele Tayas davon, wie die Toten ihre Ruhe selbst verteidigten.

Im Innern der Insel soll ein weiterer, inzwischen verfallener Totenkral liegen, in dem vor vielen Jahrhunderten die Verstorbenen der Insel Mikkan ihre Ruhe fanden. Das Wiederauffinden eines solchen Platzes erweist sich in der üppigen Vegetation aber als außerordentlich schwierig.

İLVAŦ, NUMESI UND UNAIĖKK

Die anderen beiden Ziminseln, Ilvat und Numesi, sind fast vollkommen unbekannt. Ilvat etwa ist so flach, und das Weiß der Korallenriffe, das Gelb des Strandes und das Grün der Palmen vermengt sich derart zu einem schillernden Kaleidoskop, dass die Insel aus mehr als zehn Meilen Entfernung praktisch unsichtbar ist. Numesi (moh.: 'Insel-täuscht-durch-Farbenwechsel') hat seine Bezeichnung von dem faszinierenden Regenwald, der im Abstand von mehreren Tagen in einer anderen Farbe erscheint – je nachdem, welche Bäume dort gerade erblühen. Die Südhälfte Numesis wird von Seefahrern äußerst ungern angelaufen, ja nicht einmal dicht umfahren – erzählt man sich doch von einer haushohen Riesenspinne (oder gleich mehreren), die im Dickicht der Wälder lauert und sogar schon Schiffe angesprungen haben soll.

Zum Reich des Sonnensohnes zählt noch die östlich gelegene Insel Unaiëkk, die zu keiner der Inselgruppen gerechnet wird. Das Landesinnere wird von den Eingeborenen gemieden. Hierhin sollen die Utulus vor Jahrhunderten einen finsternen Gegner des Sonnensohns verbannt haben. Immer wieder werden tapfere Krieger ausgesandt, um das 'Gefängnis' – einen unheimlichen Ritualplatz inmitten von behauenen Felsen – zu inspizieren. Doch bis zum heutigen Tage kann von keinerlei Auffälligkeiten berichtet werden.

DAS BILKU-ARCHIPEL

Jenseits der Ziminseln liegen die zahlreichen, wenn auch kleinen Perleninseln, die außerhalb des Südens kaum bekannt sind. Auch sie sind reich an Regenwald, vor allem aber an Naturschätzen, die auf dem Festland hohe Preise erzielen.

Die vier Inseln **Sorak**, **Kossike**, **Pekladi** und – inmitten der drei anderen – **Bilku** sind auf ganz besondere Weise miteinander verbunden. Bis vor 2.000 Jahren bildeten sie eine einzige runde Insel – manche meinen, das Adamantina der Legenden. In ihrer Mitte erhob sich ein gewaltiger Vulkan, der bei einem gewaltigen Ausbruch sich selbst und die Insel zerstörte. Die Explosion löste damals eine Jahrhundertwelle aus, die wohl noch bei weitem die Katastrophe von Havena übertraf und allenfalls mit dem Einschlag des Sterns von Selem vergleichbar ist. Aus diesem Grund sind die Inseln bei den Eingeborenen heute

noch als die Vier Waisen bekannt – trauernde Hinterbliebene eines dahingegangenen Häuptlings.

Tatsächlich ist die Unterscheidung der vier Inseln eher akademisch als naturgegeben. Unter der Wasseroberfläche sind sie immer noch miteinander verbunden, wie viele Untiefen und Korallenriffe dem unvorsichtigen Seemann schnell zeigen: Die scheinbar breiteste Durchfahrt zwischen Kossike und Sorak etwa ist für kein Schiff befahrbar, das mehr als zwei Spann Tiefgang hat.

Die einzelnen Inseln ragen inzwischen weit weniger steil aus dem Wasser als ehemals, und besitzen auch wieder zahlreiche Quellen und Wasserläufe, in und an denen sich prachtvolles Leben zeigt. Auch die Utulus haben die Inseln wieder besiedelt.

Auf der Zentralinsel Bilku steht seit etwa fünfzig Jahren der For-



schungsturm einiger altreichischer Gelehrte, um den inzwischen eine kleine Palisadenfestung entstanden ist: *Neu-Bosparan*. Ein bombastischer Name für eine Kolonie, über 1.000 Meilen vom Festland und über 2.000 Meilen vom Lieblichen Feld entfernt. Aber die trunksüchtige Cavalliera Nurim ya Balesh kommandiert hier immerhin eine ganze Kompanie (strafversetzter) Horasgardisten, deren Brünnen, Banner und fein ziselierten Prunkhellebarden ein deutliches politisches Zeichen des Alten Reiches setzen. Neben den Verwandten der Soldaten gehören der Siedlung etwa 50 (in ihrer Heimat dafür begnadigte) Kolonisten, einige verbannte Adelige und gestrandete Abenteurer sowie Geweihte der Hesinde und der Peraine an, die hier die

Fauna studieren. Ein gewisser (äußerst moderater) Aufschwung hat sich eingestellt, nachdem laut des jüngsten Friedensvertrags nun auch thorwalsche Ottas den Hafen Neu-Bosparans als Ausgangspunkt für Raubzüge gegen die Schwarze Allianz nutzen können (nachdem die Thorwaler in einer wagemutigen Aktion die Siedlung im Handstreich erobert hatten und geraume Zeit lang besetzt hielten).

Das nahe Sorak ist eine längliche Insel von geringer Größe, deren Gestalt von zwei Vulkanen dominiert wird. Der größere der zwei, *Chap Tabungapa* genannt ('Berg, der immer alles Leben tötet'), hat zuletzt vor einigen Jahren bei einem Ausbruch große Teile der Insel unter glühender Lava bedeckt.

DAS TER-RIJßEN-ARCHIPEL

Sukkuvelani, die größte der Perleninseln, und ihr kleiner Trabant Ibonka wurden nach der Grangorer Admiralin Yaquiria ter Rijßen benannt, die die Inseln vor etwa 100 Jahren mit der Karavelle *Phecadia* entdeckte. Darauf gründet sich auch immer noch der Anspruch Vinsalts, das die Inseln unter dem Namen 'Protectorat Perlenmeer' als Teil seines Territoriums betrachtet. Sukkuvelani ist jedoch de facto ein Eckpfeiler des alfanischen Imperiums; genau betrachtet sogar das echte Adamantenland, das von den Kartographen der Schwarzen Perle aus gutem Grund viel weiter im Osten dargestellt wird. Hier finden sich mehrere Gewürzplantagen sowie zahlreiche Stollen und Gruben für den Abbau von Gold, Silber und vor allem Diamanten, die hier sehr häufig vorkommen. Eine nähere Erkundung und Blockade der Inseln würde Al'Anfas Macht zumindest ankratzen.

SUKKUELANI – DIE MENSCHENFRESSERINSEL

Sukkuvelani ist die größte der Perleninseln und zugleich eine der unheimlichsten: Die dort einheimischen Utulus haben anscheinend nie die kulturelle Stufe ihrer Brüder auf den Zimtinseln erreicht. Die Logbücher der *Phecadia* sprechen von urtümlichen schwarzhäutigen Waldbewohnern, die oft Krieg führen, möglicherweise sogar Menschenfresser sind. Deren schamanistisches Oberhaupt, der Sonnenbruder, soll nur wenig Macht außer seiner Magie besitzen.

Einige Bauten im Urwald deuten allerdings auf kulturell höhere, heute aber vergessene Fähigkeiten hin. Schon die Ter-Rijßen-Expedition äußerte die Vermutung, eine Katastrophe habe die alte Kultur vernichtet. Wahrscheinlich handelte es sich um die Explosion der Nachbarinsel, die das Bilku-Archipel zurückließ und nicht nur für lange Zeit die Sonne verdunkelte und eine turmhohe Flutwelle über die Inseln schickte, sondern nach der auch die wenigen Überlebenden wie wilde Tiere auf Landsuche über Sukkuvelani hereinbrachen.

Die Plantagen und Minen der Al'Anfaner lassen sich nur durch massiven Einsatz schwer bewaffneter Söldner und regelmäßige Strafexpeditionen halten – aber für diese Art der Außenpolitik ist man berüchtigt und qualifiziert. Dennoch ist man davon abgekommen, Einheimische als Sklaven zu verwenden, und nach mehreren Befrei-

ungsangriffen durch die Utulus begannen die Al'Anfaner mit der Einfuhr von Festland-Sklaven. In den Gebieten außerhalb der Plantagen und Minen sorgen ausgewilderte Bluthunde dafür, dass Sklaven gar nicht erst an Flucht denken – abgesehen davon, dass diese sich vor den Utulus ebenfalls fürchten.

Nach der legendären Hauptstadt des Adamantenlandes benannt, bewacht die große Festung *Saphirna*, hinter einer Landzunge versteckt, den Hafen und die einzige für Schiffe geeignete Durchfahrt in die Lagune. Mindestens 100 Leute der besten Truppen sichern eine der größten Quellen der Macht Al'Anfas. Einmal im Jahr wird hier der legendäre Adamantenkonvoi zusammengestellt: 20 Zedrakken mit Ebenholz, Mohagoni, Gewürzen, Gold und Diamanten beladen, die unter schwerstem Geleitschutz die Inselkette entlang zum Festland eskortiert werden.

Die 'Tränen Sumus' sind übrigens etwa faustgroße Kristalle von trübweißer Farbe mit nur geringem Wert. Dennoch pflegen die Al'Anfaner bewusst das Gerücht, gerade diese Steine wären die legendären Riesendiamanten.

IBONKA – DIE GESPESTERINSEL

Die Nachbarinsel Sukkuvelanis ist Ibonka, die Insel der Geister (moh.: 'Hand der Toten'). Hier sollen laut den Eingeborenen die Geister ihrer Verstorbenen hausen. Wenn die Sonne sinkt und die Schatten länger werden, scheint die Landschaft von schrecklichem Eigenleben erfüllt. Dann ertönt ein zuerst leises, dann immer lauter werdendes Gewimmer. Es gibt auf Ibonka keine Tiere außer Insekten und Würmern – nicht einmal die zu erwartenden Aasfresser wollen sich einfinden. Auch für Menschen scheint diese Insel nicht bewohnbar, denn kein Mensch, der auch nur eine Nacht hier verbrachte, soll mit klarem Verstand zurückgekehrt sein, um zu berichten, was dort geschieht. Es gibt zwar eine Quelle, aber ihr Wasser ist blutrot.

Die alten Begräbnisriten werden noch immer durchgeführt, aber mit nur geringer Achtung vor den Toten. Das Logbuch der *Phecadia* vorglich die Insel mit einem riesigen Notgrab, wie es in Seuchenzeiten notwendig ist.

DIE ÄUßEREN PERLENINSELN

Jenseits des Ter-Rijßen-Archipels liegt die unerforschte Weite des Perlenmeers mit weiteren, kaum bekannten Inseln. Manche Gelehrte rechnen mit einem Dutzend, fast alle von ihnen glauben an die Existenz des Adamantenlandes. Man muss schon den Blickwinkel eines Gottes haben (oder Spielleiter sein), um die restlichen vier Inseln wahrzunehmen – und eine der größten Gefahren des Perlenmeers. Das die Inseln umtösende Meer sieht friedlich aus – nur die eigenartige Schwarzfärbung lässt erahnen, dass sich nördlich von Nuvak einer der gefürchteten riesigen Mahlströme befindet (moh.: Seto). Ruban der Rieslandfahrer war nicht der Erste, dessen Schiff in den Strudel gerissen wurde, wohl aber der Einzige, von dem man weiß, dass er es überlebte.

ΑΕΠΙΚΟ – DIE VOGELINSEL

Prachtvolle und mitunter gewaltige Vögel, ja vielleicht sogar einer der legendären *Rochs*, beherrschen die dicht bewaldete Insel – außer von den die Gelege plündernden Ratten durch keinerlei große Raubtiere bedroht. Neben der Fülle schillernd bunter Alveranis, Kolibiris, Pfefferfresser, Papageien, Kormorane, Tölpel oder Albatrosse fallen vor allem die gewaltigen, an aranische Strauße erinnernde Laufvögel auf. Deren Hälse und Beine sind allerdings dick wie Elefantenbeine, und sie werden nahezu drei Schritt hoch. Ihr friedliches Leben macht diese sanften Riesen so furchtlos und zutraulich, dass sie selbst dann



noch neugierig auf Menschen zulaufen, wenn diese – in Vorfreude auf die etwa 200 Portionen schmackhaften Fleisches – bereits vor ihren Augen einen Artgenossen erschlagen haben. Die Eingeborenen der Insel kennen diese Vögel gut und nennen sie allgemein Dodotuko ('sehr dummes Essen da oben').

Da fast alle Stämme Tabus haben, die die Tötung mehr als eines Dodotukos in einem festen Zeitraum (meist einem Monat) pro Stamm verbieten, sind die gewaltigen Tiere noch nicht bedroht – ein weiteres Vordringen der Kolonisten könnte allerdings rasch ihr Ende bedeuten.

ΠΥΒΑΚ – DIE GEHEIMNISINSEL

Wie über vielen Inseln weht auch über Nuvak, einer der kleinsten Inseln des Schwerts des Südens (wie man die geschwungene Inselkette der Waldinseln auch nennt), dunkler Rauch aus dem zentralen Vulkan. Auffällig ist eine mächtige Palisade aus angespitzten Mahagoni-Bäumen und Palmen, die eine der Schluchten des Feuerberges absperrt. Ruban der Rieslandfahrer verlor – ehe er in den Mahlstrom geriet – seine halbe Mannschaft bei dem Versuch, das Rätsel zu ergründen. Das über ihn berichtende Tulamidenmärchen berichtet allerdings – je nach Version – von einem im Bergland lebenden Riesenaffen oder Troll, der wildes Zuckerrohr (wie man es sonst eher auf den maraskanischen Inseln findet) und Menschenfleisch verspeist. Zuweilen soll er auch über die Utulus herfallen, sofern ihm keine regelmäßigen Menschenopfer dargebracht werden.

ΑΝΔΙΚΑΠ – DIE FLEDERMAUSINSEL

Auf Andikan haben sich keinerlei Vögel angesiedelt – oder diese sind einst verjagt worden, wie ein Taya der Eingeborenen andeutet. Stattdessen wird die übliche Dschungelfauna – im wahrsten Sinne des Wortes – überschattet von Fledermausscharen. Diese beherrschen die Luft, und ihre verschiedenen Arten nutzen fast jede denkbare Futterquelle. Es gibt hier Nektarschlürfer, falkengroße Insektenjäger, Aasfresser von fast Hundegröße und sogar einige Arten, die affengleich in den Bäumen leben und ihre Flughäute nur zu kurzen Gleitflügen von Baum zu Baum nutzen. Manche der Fledermäuse haben die vertraut braunschwarze Färbung, andere hingegen sind bunt gefärbt wie Papageien. Tayas der Inselbewohner behaupten, dass es auch eine tiefschwarze Art gäbe, die etwa eulengroß wird und fast ausschließlich vom ausgesaugten Blut ihrer Opfer leben soll.

ΣΕΤΟΚΑΠ – DIE PARADIESINSEL

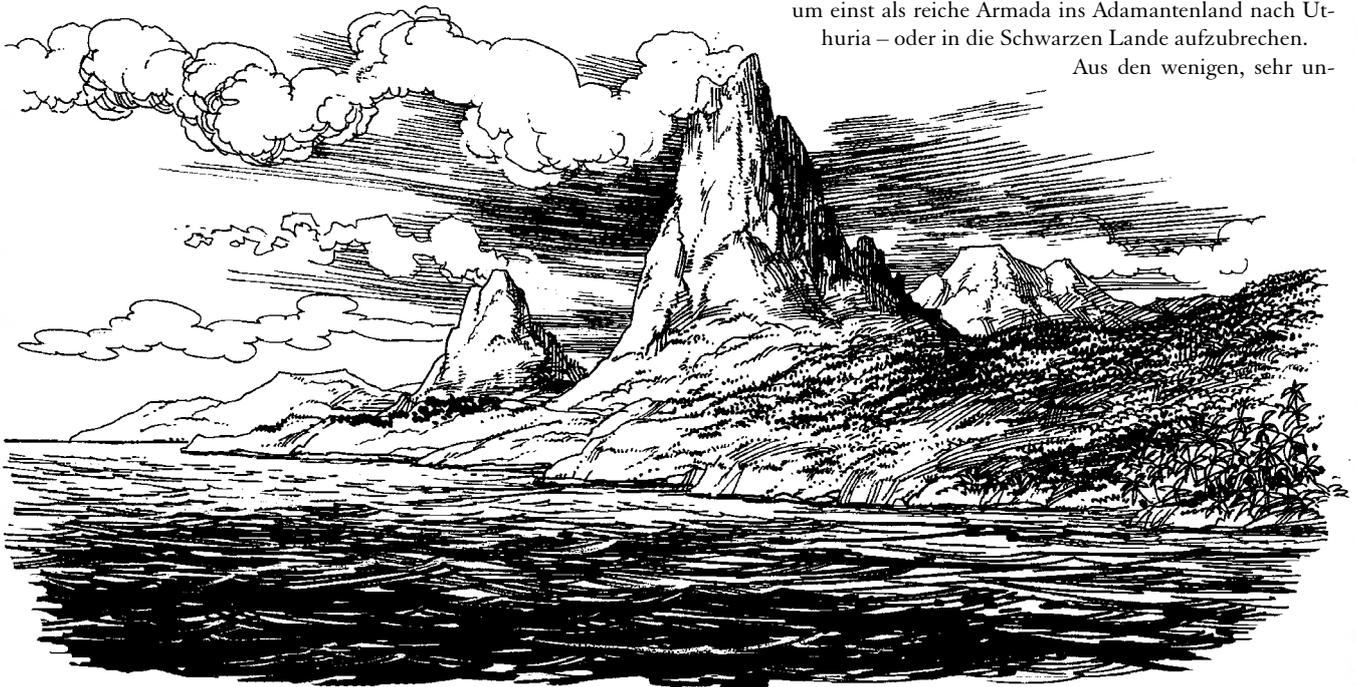
Setokan stellt die Spitze des Schwerts des Südens dar. Ein Bild überwältigender Schönheit wartet hier auf den Ankömmling. Am weiten, feinen Sandstrand wiegen sich Palmen träge im Wind, ein sanft ansteigender Hügel führt in einen Wald aus unzähligen Orchideen, wo farbenprächtige Vögel und schrill kreischende Affen geschäftig von Ast zu Ast huschen. Doch Setokan ist ein Paradies ohne Menschen – nicht einmal den Utulus ist es gelungen, den vor der Insel liegenden Mahlstrom zu überwinden.

DER BORONSGRUND

Im südlichen Perlenmeer, inmitten der Waldinseln, befindet sich eine Gruppe von Klippen und Felseilanden, die sich etwa 100 Meilen in der Länge und 70 Meilen in der Breite erstrecken. Ob Kauffahrer, Eingeborene oder Piraten – die meisten Seefahrer meiden diese Gegend aus gefährlichen Untiefen, scharfen Klippen, sogartigen Strömungen und niederhöllischen Winden. Es gilt als leichtsinniges und waghalsiges Abenteuer: Selbst wenn ausgewählte Lotsen der Armada und dem Namenlosen trotzend Piratenkapitäne sich in diese Gegend wagen, hat man ihr nicht umsonst Namen wie Tränenmeer, Tote See oder Geisterklippen gegeben.

Dennoch zeigen viele Parteien Interesse. Von offiziellen Stellen wird vermutet, dass sich hier gerade aufgrund der gemiedenen Lage der ein oder andere geheime Piraten- oder Schmugglerstützpunkt befindet. Denn immerhin gilt der Boronsgrund als einer der größten Schiffsfriedhöfe der südlichen Meere, was reichlich Beute verspricht. Immer wieder sollen, trotz aller Warnungen, Schiffe in den Bann dieser Gegend gezogen werden und an den Klippen zerschellen oder gar ganz auf ewig verschwinden. In Piratenkreisen kursieren Gerüchte, wonach Al'Anfa oder das Horasreich einen geheimen Flottenstützpunkt zwischen den Inseln hätten. Hier sollen, so heißt es, nahezu legendär beladene Schiffe mit Gold und Diamanten versteckt werden, um einst als reiche Armada ins Adamantenland nach Uthuria – oder in die Schwarzen Lande aufzubrechen.

Aus den wenigen, sehr un-





genauen Karten des Boron-Grundes haben findige Kartographen anhand von mehreren, größeren, auf gedachten Linie liegenden Eilanden einen Bezug zu den Speichen des Boronsrades gezogen. Und so haben sie die Gegend auch unter selbigem Namen ('Boronsrad') mittels geradezu beschämend stilisierten Zeichnungen in den Karten des Südens bekannt gemacht. Andersorts mag man dagegen noch nie vom Borons-

grund und den Legenden gehört haben. Diese nämlich besagen, dass hier alle Geisterschiffe ihren Ursprung hätten und auf die Meere der Welt geschickt würden, um an allen Frevlern blutige Rache zu üben. Andere – weit seltener gehörte – Legenden besagen dagegen, dass diese Gegend eine (natürliche?) Barriere gegen das dem Unterwasserreich Wajahd zugehörige Yug'-Z'Guul darstellt.

DIE SÜDLICHE CHARYPTIK

Obwohl recht weit von der eigentlichen Charyptik entfernt, gibt es im nördlichen Südmeer noch einige Inseln, die man noch nicht dem unbekanntem Feuermeer zuschreiben will und als Süd-Charyptik bezeichnet. Insbesondere die kemschen Kolonialposten *Chásēt* und *Anterroa* (Áaresy) sowie die Inselgruppe *Efferds Tränen* mit dem eigenständigen Handelsstützpunkt Ghurenia gehören dazu.

Neben den im Folgenden genannten Eilanden gibt es in der Charyptik sicherlich noch die ein oder andere Insel, die nur wenigen Seefahrern bekannt ist, so dass Sie hier durchaus Platz haben, die für 'Ihr' Aventurien nötigen Flecken unterzubringen.

KÖNIG-KACHA-ARCHIPEL

Das König-Kacha-Archipel liegt südlich der Moskitoinseln und besteht aus ungezählten kleinen und winzigen Inselchen, von denen nur wenige groß genug sind, um Süßwasserquellen hervorzubringen. Die Lage dieser besonderen Inseln ist weitgehend unbekannt, und die Kemi hüten das Wissen sorgsam, denn nur dort lässt sich das für die weitere Reise zu den südlichen Inseln so wichtige Wasser aufnehmen. Ansonsten hat das Archipel keinerlei Bedeutung, und die 'Besiedlung' besteht ausschließlich aus Vögeln, kleineren Echsen und Insekten.

CHÁSĚT

Das 'fremde Land' ist die wirtschaftlich wichtigste Insel der kemschen 'Überseeprovinz'. Bis auf den sumpfigen Südwesten weist die Insel dichten Regenwald und lange, breite Sandstrände auf; ein stetiger Wind und das hohe Zentralgebirge sorgen für ein erträgliches Klima. Chásēt bringt vor allem Rauschkräuter, Gewürze, Holz, Tabak und Tee hervor.

Auf dem Eiland finden sich einige kleinere Plantagensiedlungen und Forts. Die im Westen gelegenen Pehukem-Sümpfe dagegen sind Achaz-Land. Die hier lebenden Stämme Chi'Rtsa und Zzzzz befinden sich seit langer Zeit in einem regelrechten Krieg und setzen hierbei am liebsten Warmblüter gegen ihre Feinde ein. Waldmenschen gibt es auf der Insel keine mehr – nach der kemschen Eroberung Chásēts um 1000 BF wurden die Ureinwohner durch Waffengewalt, Versklavung und Krankheiten dezimiert, bis sie schließlich ganz verschwanden. Hauptort der Insel und Sitz der wohlhabenden Händlerfamilie Al'Pläne ist die Stadt Pläne an einer Lagune im Süden. Von hier aus wird die Versorgung der kemschen Kolonien gewährleistet.

ANTERROA (KEMI: ÁARESY)

Der Norden der recht großen Insel wird von hohem Gebirge geprägt, das im Westen in eine sumpfige Hochebene übergeht, während der Rest des Eilandes von undurchdringlichem Mangrovenwald bedeckt ist. Neben den Kemi befinden sich auf der Insel auch wilde Utulus, die kannelischen Riten frönen. Vor allem aber gibt es hier Achaz und Echsen aller Art.

Im Zentrum Áaresys liegt, vollständig vor den Augen der Nichtgeschuppten verborgen, die Stadt Kcht'l, die noch von einem mächtigen Wesen, womöglich einem Leviatan, wie zu den Tagen des Zehnten Zeitalters regiert werden soll.

Im Norden befindet sich der Piratenhafen Morek, der legitimierten Freibeutern und gesetzlosen Seeräubern gleichermaßen als Basis

dient. In den Ausläufern des Hochgebirges unweit von Morek haben boronische Missionare vor vielen Jahren ein Kloster errichtet. Hier werden heute all diejenigen von den Noioniten betreut, denen der dampfende Nebel der Waldinseln den Verstand geraubt hat.

Viele dicht bewaldete Inselchen umgeben Anterroa. Auf einer davon – der so genannten Insel der Verdammten im Südosten – liegt das Crongefängnis Tashcár. Die hier einsitzenden Gefangenen sind für die Welt vergessen. Auch wenn die Strafen häufig auf 20 Jahre befristet sind, geht niemand davon aus, jemals wieder andere Zeichen von Zivilisation außer den modrigen Steinmauern der trutzigen, viereckigen Anlage mit den hohen Zinnen und den schmalen Lichteinlässen zu sehen. Schwerverbrecher aus dem Kemi- und dem Horasreich verbringen hier in schweren Eisenketten die letzten Jahre ihres Lebens mit harter Arbeit: Die Muschelbänke vor der Inselküste bieten Perlen, der dichte, sumpfige Wald um das Gefängnis wertvolles Holz. Flucht ist sinnlos, denn der Wald wimmelt vor gefährlichem Echsengetier, und das Meer kennt zahlreiche Haiarten. Berühmtester Zulieferer ist die Karracke *Fürchtenichts*, ein schwimmendes Monstrum, das einstmals sogar Flaggsschiff der horasischen Kriegsflotte war, bevor es zum Gefangenenschiff umgebaut wurde.

ПОСФАН

Die bewaldete Insel wurde erst vor wenigen Jahren durch den Entdecker Giacomo Aurandis für die Kemi-Königin in Besitz genommen und daher steckt die Erforschung noch in den Anfängen: Bislang hat man lediglich eine Ansammlung von Holzhütten mit Palisadenzaun errichtet, die sich Nova Aurandis nennt. In einer von einer Felsgruppe eingeschnürten Bucht im Nordosten liegt das Piraten-Dorf Nosfan, das die Kemi bisher 'übersehen'. Die hiesige Kaschemme *Krone des Südmeers* lebt vom Durst der Piraten, und die Ruine eines Boron-Tempels am Dorfrand legt nahe, dass die Insel einst bedeutender war.

KAISERIN-AMEPE-LAND

Durch das methumische Schiff *Königin Elissa* entdeckt und durch Harika von Bethana 1011 BF kartographiert, sind die Strände und Buchten dieses Eilandes – trotz des hochtrabenden Namens – immer noch unerschlossen, und das Landesinnere harrt näherer Erforschung. Wenn es hier, wie Gerüchte besagen, jedoch Kannibalen geben sollte, halten sich diese aus unbekanntem Gründen vom Meer fern.

DIE KERALDISCHEN SÄPDE

Ein bis zwei Tage westlich von Nosfan liegen die Keraldischen Sände, eine Versandung und Anhebung des Meeresbodens, die insbesondere für Schiffe mit großem Tiefgang zur Gefahr werden. Die hiesige Flachwasser-Vegetation ist bunt und artenreich, viele Wasserschildkröten, Salzwasserkrokodile und Meeresschnecken haben hier ihr Zuhause. Mysteriös sind die so genannten Keraldischen Rochen: grün- und purpurfarbene Wesen von außerordentlicher Größe, die sich an manchen Tagen zu Scharen in den unterseeischen Sand eingegraben haben. Einige Seeleute wollen hier in dem klaren, flachen Wasser, nur wenige Meter unter der Meeresoberfläche, seltsame Strukturen ausgemacht haben, die nicht aussehen, als seien sie natürlichen Ursprungs.



DIE STACHELINSEL

Etwa 200 Meilen südlich von Numesi liegt die Stachelinsel, so benannt wegen ihrer Steilküste, den zahllosen Felsnadeln und abweisenden Klippen, die das gesamte Eiland umgeben. Ob es doch eine geeignete Landstelle oder gar eine höhlenartige Zufahrt ins Innere der Insel gibt, ist ebenso wenig bekannt wie ihre generelle Beschaffenheit. Niemand geht davon aus, dass die Stachelinsel bewohnt ist. Doch die bizarren Geräusche, die nachts von dort zu den passierenden Schiffen dringen, verstören Seefahrer und Schiffsratten gleichermaßen.

EFFERDS TRÄNEN UND GHURENIA

Efferds Tränen sind eine ringförmig angeordnete Inselgruppe, die deutlich abseits der allgemein bekannten Waldinseln liegen. Größte Landmasse des Archipels ist Ghurenia (siehe Seite 96f.), auf der sich seit Jahren unabhängige Kauffahrer in einer Stadt zusammengefunden haben.

Auf dem gesamten Archipel leben etwa 3.500 Menschen, davon gut die Hälfte in Ghurenia. Ein knappes Drittel sind Utulus, ein gutes Drittel Siedler vom Festland und der Rest Mischlinge mit Utulu-Blut. Daneben finden sich auf den größeren Inseln des Archipels noch eine Hand voll Schiffbrüchige, Piraten, und anderes abgerissenes Volk beziehungsweise deren Nachfahren. Nordwestlich im Archipel liegt die Insel Khurad, wo ein Fort und eine Siedlung aufgebaut wurden. Auch auf die südlichste Insel hat es einige Aventurier verschlagen. Die meisten der kleineren Inseln sind allerdings karg. Auf den größeren findet sich das typische Klima der Waldinseln samt entsprechender Vegetation. Mythologisch erklärt man die Entstehung der Inselgruppe aus den namensgebenden Tränen Efferds, die dieser einst vergessen habe. Kaum jemand wagt sich in die Mitte des Archipels. Das dunkle Wasser dort gilt als verdorben, Fische treiben tot umher, Gasblasen steigen zur Oberfläche auf. Interessanterweise sprechen die hiesigen Utulus vom Stamme der Bujonapi-Hu ('nicht-nähern-Fuß-tanzen-ringsum ausbreiten') von einem angeblich zwischen den Inseln gefangenen (oder sich freiwillig hier aufhaltenden?) Riesenkragen in einem Käfig

aus Korallen. Niemand weiß, ob die Utulus den Tag, da das Ungetüm seinem Kerker entflieht, fürchten oder herbeisehnen.

Südwestlich von Efferds Tränen ragt ein uralter Turm aus den tosenden Wellen des tiefen Meeres. Geschichten besagen, dies sei das oberste Stockwerk des höchsten Tempels einer vor undenklichen Zeiten versunkenen (oder gar auf dem Meeresboden erbauten?) Echsenstadt. Ein Mysterium, das wohl ungelöst bleiben wird – haben die wenigen Kauffahrer, die es hierher verschlägt, doch kaum Interesse daran, übermütig ihr Leben aufs Spiel zu setzen.

YONGUSTRÄ

Gut 400 Meilen südöstlich von Ghurenia liegt dieses öde, felsige Eiland, das von den meisten ghurenischen Kauffahrern, die sich angeblich auf dem Weg nach (oder gar von) Uthuria befinden, nur ungern angelaufen wird – und das, obwohl sich zumindest im Südteil fruchtbares Land und Wald befinden. Yongusträ scheint in alten Echsenkulturen eine große Rolle gespielt zu haben, gibt es doch Überreste einer Echsenstadt. In der weit geschwungenen Nordbucht steht zudem auf einem Steilufer ein seltsames Gebäude – eine große und gut befestigte Burg mit dickem Söller und drei weiteren Türmen. Angeblich sollen die Bewohner dieser Burg bronzehäutige und schwarzhaarige Anhänger einer Kriegsgöttin gewesen sein, die dem Glauben anhängen, ihre Insel werde in der letzten Schlacht gegen den Namenlosen das letzte Bollwerk sein. Erst vor wenigen Jahren fielen diese Menschen aber einem dunklen, ominösen Kult zum Opfer. Ob es Überlebende gibt, ist unbekannt. Betritt man die Insel, findet man jedenfalls Ackerland und Burg verlassen und verwahrlost.

So berichtete es die aus Brabak (oder genauer: aus H'Rabaal!) stammende Expedition unter Solphan Charazzar, die hier im Jahre 1024 einen kleinen Stützpunkt von angeblichen Forschern errichtete, der von Brabaker Schiffen auf Südmeer-Kurs mit dem Wichtigsten versorgt wird.

MINLO

Unzugängliche Felsmassive im Westen, Norden und Osten verhindern einen Zugang vom Meer, umschließen aber einen nach Süden offenen Talkessel, in dem von Sklaven unter Aufsicht von brutalen Wächtern Marmor abgebaut wird. Die Insel ist im Privatbesitz des reichen, mit Al'Anfa sympathisierenden, Brabaker Kaufherrn Kaskor du Berilis. Die Sklaven befinden sich hier auf Wunsch ihrer Herren zur Bestrafung – manchmal nur für Wochen, manchmal für immer. Das Dorf der Aufseher liegt im zugänglichen Süden – ansonsten ist die Insel ein Gefängnis ohne Mauern und Zäune. Minlo ist sie vor allem eine Hölle des Menschseins: In all den Jahrzehnten, in denen dieses Gefängnis schon existiert, hat sich das gesamte soziale Leben dort verselbständigt. Immer wieder kommt es zu mitunter siegreichen Aufständen einiger Sklaven, die sich dann ihrerseits als Aufseher etablieren und dem Herrn aus Brabak nun noch mehr des abgebrochenen Gesteins bei seiner Ankunft übergeben wollen.

KÖNIG-MIZIRJON-ATOLL

Dieses Atoll, etwa 50 Meilen westlich der 'Zyklopeninsel' gelegen, ist eine brabakische Entdeckung, die in der Nachfolge der *Korisande*-Expedition gemacht wurde. Drei Pyramiden mit dreieckiger Grundfläche ragen aus dem Zentrum des Riffings und sind inzwischen zum Studienobjekt der Brabaker Magier geworden. Da in der Nähe des Atolls Südweiser verrückt spielen, ist es nicht leicht aufzufinden. Dennoch lohnt sich jeder Besuch.

Alleine aus den tiefblauen Perlen, die man bei der ersten Expedition am Strand fand, wurde die nächste Südmeerfahrt finanziert. Leider kam es dabei zu einem Zwischenfall, als die Brabaker von einer Gruppe von auf großen Katamaranen fahrenden 'Katzenmenschen' angegriffen wurde, bevor diese nach Westen entschwandten.



DAS SÜDMEER

Das Südmeer, auch Feuermeer genannt, ist der dritte der großen Ozeane rings um Aventurien. Vom Perlenmeer durch die Charyptik und die Waldinseln getrennt, liegt der Übergang des Südmeers zum Meer der Sieben Winde etwa bei Kap Brabak. Die meisten Seeleute der Westküste werden allerdings unruhig, sobald sie auf der Fahrt nach Süden die Höhe Brabaks passieren.

Denn mehr als jeder andere Ozean ist das Südmeer ein Ort unbekannter Schrecknisse. Schon sein zweiter Name rührt von der Vorstellung her, die Sonne stünde im Süden so nah über dem Wasser, dass dieses zu flüssigem Feuer würde. Viele Kapitäne – meist flüchtige Piraten und hoffnungslos optimistische Abenteurer – binden, wenn sie ins Südmeer vordringen müssen, Strohbindel an den Hauptmast, damit sie, sollte sich dieses entzünden, noch Zeit zum Umkehren haben.

Kapitän Belsarius Süderstrand berichtete als einer der Ersten von riesigen Tangfeldern (den so genannten Sargassos), und Ruban der Rieslandfahrer schrieb von hundert Schritt großen Seeschlangen, die hier nisteten und von Pottwalen niedergekämpft würden. Schon das *Delphin-Manuskript*, die heilige Schrift der Efferd-Kirche, kennt die Schamaschtu, die Fürstin aller Seeschlangen, und Bahamuth, den Fürst aller Seeungeheuer sowie deren Schlachten gegen Efferd und seinen Sohn Swafnir. Auch der Walkönig, der Erstgeborene seiner Art, soll in Gestalt eines fünfzig Schritt großen, goldenen Walbullen über die Meere ziehen. Weniger glaubwürdige Seefahrer wollen H'Ranngar, der Götterschlange, und sogar Charyptoroth, der Unbarmherzigen Ersäuferin, begegnet sein. Seeungeheuer, die unerfreulicherweise überzeugend dokumentiert wurden, sind der riesige Panzerfisch, der vor Brabak die *Kogge Rose von Beilunq* durch einen einzigen Biss zum Kentern brachte, und ein Riesentier, Fisch oder Meeresschildkröte, das Ruban der Rieslandfahrer für eine Insel hielt, weil sich auf seinem Rücken Erde und Sträucher angesammelt hatten.

Die Überlebenden der Expeditionsschiffe *Hedonia* und *Korisande* benannten vor etwa 20 Jahren greifbarere Gefahren. Seeteufel und andere Mindere Geister, die in dem offensichtlich elementar wenig ausgeglichenen Feuermeer zu Dutzend auf Schiffen auftauchen können, weiterhin die etwa halbschrittgroße rote Feuerqualle und die über sechs Schritt langen Tigerhaie, die glücklicherweise nur Schwimmern gefährlich werden können – und einen Tiefseefisch von solcher Hässlichkeit, dass sie sie ihn 'Tiefseeghul' taufen.

Eine wenig spektakuläre, aber sehr reale Bedrohung sind die Bohrwürmer. Da sie nur ganz selten Treibholz finden, bohren sie es mit rasender Geschwindigkeit an, um sich darin einzunisten und ihre Eier abzulegen. Wenn es sich bei dem Holz um eine Schiffsplanke handelt, sind sie ebenso überrascht wie die Seeleute, wenn sie schon nach einer halben Handspanne auf der anderen Seite ins Freie stoßen.

Bedrohliche Merkmale des Südmeers sind auch die Neigung zu Flaute und der Mangel an beständigen Winden. Der Siral aus Nordost ist einige hundert Meilen südlich von Brabak kaum noch spürbar, ist gleichzeitig wohl aber auch für die Brabakdrift verantwortlich, die die Schiffe über etliche Tage stark vom Kurs abbringen kann.

Dennoch trotzen manche Seewölfe und Abenteurer all diesen Gefahren, da man inzwischen von den verlockenden Aussichten auf lohnende Entdeckungen und Schätze weiß. Die Navigation zu diesen Zielen ist etwas einfacher als bei Fahrten in Ost-West-Richtung, da sich die geographische Höhe am Stand der Sterne ablesen lässt. Und mit den Aufzeichnungen der erwähnten Seefahrer und Expeditionen sowie mittels Hylailier Dreikreuz, Astrolabium, Südweiser oder Kusliker Kompass kann ein Meister der Navigation recht gut die verstreuten Inseln wieder finden.

Jenseits dieser Ziele locken dann nur noch zwei der ältesten Mythen der Menschheit: die Uthurische Rose, jene Riesenblüte, die angeblich das Elixier des Lebens enthält, und Uthuria selbst, der legendäre Kontinent der zwölftausend Gottheiten. Jener Ort soll, einigen der ältesten Quellen zufolge, der Ursprung der Greifen, des ersten Volks

des Praios, sein. Sie soll die Goldene Stadt – aber auch die Heimat der Echsenwesen – beherbergen.

ΠΕΥ-ΗΥΛΑΙΛΟΣ (AUCH: ÎNSEL DER ZYKLOPEN)

Dies ist ein kleines, unbedeutendes Eiland, auf dem nach Berichten der Korisande-Expedition ein dunkelhäutiges und ungemütliches Zyklopenpaar leben soll, die eventuelle Eindringlinge keulenschwingend vertreiben. Die Insel der Zyklopen ist von dichtem Palmbewuchs und einigen Felserrhöhungen gekennzeichnet, wird aber allenfalls von Schiffen in Wassernot angelaufen.

DIE SARGASSO-SEE

Ein dunkles, gefährliches Tangfeld treibt zwischen der Insel der Gefahren und der Insel der Zyklopen, für dessen Durchfahrt ein Schiff zwischen zwei und fünf Tage benötigt. Hier soll ein Riesenkalmar sein Unwesen treiben, der schon manches Schiff zerstört hinterlassen hat.

ÎNSEL DER RUWANGI (AUCH: ÎNSEL DER GEFAHREN)

Die Insel im tiefsten Südmeer durchmisst etwa zehn Meilen und wird von einem 400 Schritt hohen Feuerberg dominiert, in dessen Kessel sich ein Vulkansee befindet. Gleich hinter dem feinen Sandstrand beginnt dichter, von Tierkreischen durchdrungener Dschungel. Das Eiland der Gefahren wird seinem Namen durchaus gerecht, finden sich hier doch einige besonders große Abarten wilder Tiere – von riesigen Ameisen und Affen ist da ebenso die Rede wie von einem dreieinhalb Schritt hohen Ungetüm in den nicht minder gefährlichen Sümpfen der Insel. Einige Eingeborene vom Stamm der Ruwangi haben am Fuß des Vulkans einen Kral errichtet und begegnen Fremden mit Neugier und Angst, die leicht in Feindseligkeit umschlagen kann. Auf Geschenke reagieren die kleinwüchsigen und schwarzhäutigen Utulus aber durchaus wohlwollend.

ΔΟΠΠΑ-ΝΑΟΜΙ-ÎNSEL (VORMALS: VOGELÎNSEL)

Steile Klippen umgeben die Insel, die über 20 Schritt hoch aus dem Meer ragt. Eine kleine Bucht in der Mitte der Insel bietet sich als einzige Landungsmöglichkeit an. Nicht weit davon entfernt rieselt ein kleines Rinnsal die Klippen hinunter ins Meer. Vor 30 Jahren war hier ein kleinen Stützpunkt der Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange, der jedoch mittlerweile aufgegeben ist. Einzige Auffälligkeit ist ein knorriger Hain im Osten der Insel, in welchem dürre Sträucher und niedrige, verküppelte Bäume wachsen. Sie erfüllen die Luft mit für das Auge kaum wahrnehmbaren Blütenpollen, die das Atmen erheblich erschweren.

König Mizirion schenkte die kleine Insel seiner Favoritin Naomi du Berillis, deren Familie nun zusammen mit den Alchimisten vom Roten Salamander den kleinen Stützpunkt Porto Berillis betreibt. Dutzende Zwangsarbeiter müssen hier die Blütenpollen einsammeln, die sich als einzigartige Rohstoffe für Atemgifte und Rauschpulver erweisen, die den diversen Lotosarten ebenbürtig sind.

DAS ARCHIPEL DER RISSO

Die Inselgruppe, die 1000 BF von der Korisande entdeckt wurde und schon davor als Stützpunkt des Piratenbundes der Schwarzen Schlange diente, besteht aus zwölf größeren Inseln und zahllosen Sand- und Muschelbänken, Korallenriffen und kleineren Felsinseln. Die meisten



sind unbewohnt und weisen die übliche Urwaldvegetation, aber auch gefährliche Riesenameisen und ebenso große Affenarten auf. Auf einer der Inseln soll sich das Grab des Seeräuberkapitäns Norgrok befinden, der einst einen gewaltigen Katamaran enterte, der unter anderem mehrere versiegelte Schalen geladen hatte, die noch heute ungeöffnet in der Universität von Al'Anfa lagern.

Benannt sind nur die wenigsten der Inseln, darunter Neu-Vinay, die nordöstlichste, die heute erste Anlaufstelle für Handelsschiffe aus dem Norden ist und der Sippe der Hammerfaust untersteht.

Die größte Insel des Archipels ist die Neu-Ranak bekannte Insel der Risso, deren Küste von steilen, hellen Felsklippen gebildet wird, hier und dort unterbrochen von schmalen Streifen steinigem Sandes. An der Westküste befindet sich eine große Bucht, deren Einfahrt von mit Gischt beschäumten Riffen blockiert wird, selbst aber sehr ruhig ist und einer größeren Risso-Sippe ausreichend Schutz bietet. In einer unterseeischen Grotte soll der legendäre Krakenkönig beheimatet sein. Zugleich aber liegt auf Neu-Ranak auch Porto Korisande, der nominelle Haupthafen des Archipels, wo der greise General-Gouverneur Waldron Zenkauskas den Handel mit den Risso überwacht. Von diesen werden vor allem Perlmutter und Korallen, aber auch eine Variante des Iryanleders, die wohl aus Seeschlangenhäuten besteht, eingekauft.

Weit im Südosten des Archipels liegt noch die kleine Verbotene Insel, die knapp eine Meile durchmisst, sich etwa 100 Schritt über

das Meer erhebt und in deren Innerem weißer Dampf aufsteigt. Tatsächlich handelt es sich bei der Pirateninsel um einen großen Vulkankrater, dessen teilweise geborstener Ringwall einen fast 800 Schritt durchmessenden 'See' umgibt. In den Resten einer alten Stadt fanden sich Hinweise auf die versunkene Insel A'Tall sowie die magische Rasse der 'Alten'. Hier befand sich vor 30 Jahren der Hauptstützpunkt des Piratenbundes der Schwarzen Schlange. Heute aber hat das Königreich Brabak jedem außer den Magiern der Dunklen Halle der Geister das Betreten der Insel untersagt, auch wenn nur die Magier selbst die Macht haben, das Verbot wirkungsvoll durchzusetzen.

DIE JAGUAR-INSERN

Wenig ist über diese Inselgruppe bekannt, die mehrere Tagesfahrten im Südwesten des Korisande-Archipels liegt. Die meisten der dicht bewaldeten Inseln sind anscheinend unbewohnt. Auf einigen aber gibt es angeblich seefahrende, aufrecht gehende Großkatzen, die mit ihren fremdartigen Schiffen den Karavellen der Brabaker durchaus gefährlich werden können. Das einzige jemals lebendig gefangene Wesen dieser Art behauptete unter magischer Beherrschung, dass seine Rasse von Inseln fern im Westen hierher verschlagen worden sei. Angesichts der lohnenderen und weniger gefährlichen Ziele wurde beschlossen, diese Inseln erst einmal zu meiden.



PIRATEN, FREIBEUTER, KORSAREN UND SEERÄUBEREI

Seeräuberei ist ein uraltes Gewerbe, es gibt sie, seit Handel zur See betrieben wird. Alle Klischees, die von Piraten existieren, haben etwas gemeinsam: Die Seeräuber werden als raubeinige, aber abenteuerlustige und gutherzige Leute mit bunten Kopftüchern dargestellt, die sich gegen bestehende Systeme auflehnen und das Böse, oft in Form finsterner Seeräuber mit Holzbein und Augenklappe, korrupter Würdenträger oder Sklavenhändler, bekämpfen. Dafür winken ihnen Spaß, Abenteuer und Profit.

Dieses Bild ist jedoch nur eine Seite des Piratendaseins. Auf der anderen ist da der Kampf ums Überleben: ein hartes Leben an Bord mit schlechtem Essen, Ungeziefer und der erbitterte Kampf gegen rivalisierende Seeräuber.

Einige Seeräuber sterben eines natürlichen Todes, manche kommen durch Fieber oder Hunger um oder werden ausgesetzt. Andere sterben so gewaltsam, wie sie gelebt haben. Ein Dolchstoß, der Strick oder das Richtbeil befördern sie ins Jenseits. Nur wenige kehren in ein geordnetes Leben zurück – das viele von ihnen ohnehin auch gar nicht mehr würden führen wollen.

Die meisten aber leben sorglos in den Tag hinein, lieben die See und ihre Freiheit und feiern ausgelassene Feste, wenn sie gute Beute gemacht haben. Wegen der Ausbreitung der Blutigen See und des Niedergangs des Ostküstenhandels haben sich inzwischen viele der

Piraten des Südmeers gen Westküste gewandt, kehren jedoch immer wieder in 'ihren' Süden zurück.

AUSSEHEN UND HERRKUNFT

Ein einheitliches Äußeres aller Piraten gibt es nicht. Menschen aller Ländern und Kulturen hat es in dieses Dasein verschlagen, und so ist eine Piratenmannschaft in Bezug auf Hautfarbe, Haartracht und Kleidung oft ein bunt zusammengewürfelter Haufen. Mittelländer, Tulamiden, Angehörige der südlichen Stadtstaaten sind dabei wohl am häufigsten anzutreffen, aber auch Waldmenschen, Thorwaler und andere 'Exoten' werden auf einem Piratenschiff im Süden gesichtet. Wirklich etwas Besonderes stellen die nichtmenschlichen Seeräuber dar, deren Existenz vielleicht allein dem Seemannsgarn angeberischer Piraten entspringt. So soll es Legenden zufolge sogar einen Krakonier geben, der im Selemgrund das Meer unsicher macht und Schiffe aufbringt.

Es hat sich bewährt, auf schwere Rüstung zu verzichten, und so tragen die meisten leichte Oberbekleidung und Hosen, vielleicht noch eine bunte Weste und selten Schuhe. Zusätzlich werden häufig schreiend bunten Kopftücher, allerlei Talismane und die Bewaffnung mit Dolch und Entermesser oder Säbel getragen.



Da das Piratenleben gefährlich ist und so häufig gekämpft wird wie in kaum einer anderen Profession, ist es nicht verwunderlich, dass viele der rauen Gesellen Narben oder sogar Verstümmelungen wie ein fehlendes Auge, einen fehlenden Finger oder mehr davongetragen haben. Die berühmten Fälle derer, die noch mit einem Holzbein zur See fahren, täuschen leicht darüber hinweg, dass diese Piraten oft nur noch Verwendung in der Kombüse finden.

Motivation

Die Gründe, als Pirat zu leben, sind so vielfältig wie das Aussehen der Seeräuber. Einige werden für dieses Leben geboren, wenn sie etwa aus Sylla oder Charypso stammen oder in einer Familie von Thorwaler Piraten das Licht der Welt erblickten.

Andere jedoch waren vorher Seeleute auf Handels- oder Kriegsschiffen und schlossen sich den Seeräubern bei der Kaperung ihres Schiffes freiwillig an, sei es, weil das Regime des Kapitäns allzu hart war, sie zum Dienst gepresst wurden oder weil schlicht das viele Gold zu sehr lockte. Häufig finden sich auch entlaufene oder während einer Kaperung befreite Sklaven an Bord. Doch nicht nur die Ärmsten der Armen suchen ihr Heil auf See. Umgekehrt mag ein Mitglied der vornehmen Gesellschaft durch Familiendrama, Krieg, Verrat oder ein Verbrechen zu diesem Leben gezwungen werden. So sagt man, einer der bekannten Freibeuter sei in seinem früheren Leben ein Adelsprössling aus dem Norden gewesen.

Freiheitsliebe ist neben der Goldgier die größte Antriebskraft – und auch dies ist ein zweischneidiges Schwert: Auf die Freiheit berufen sich gern solche Querköpfe, die meinen, kein Mensch dürfe Macht über einen anderen haben. Diese werden dann als Ketzer gegen die göttliche Ordnung Praios' verfolgt. Doch auch jene gemäßigeren Vertreter, die ihre Unabhängigkeit auf See schätzen und lediglich gegen die Sklaverei ins Feld ziehen, halten die Fahne der Freiheit hoch. Daneben gibt es jedoch auch solche, für die ihre persönliche Freiheit bedeutet, andere nach Lust und Laune schikanieren zu können. Diese sind es, die aus dem Elend anderer Profit schlagen, indem sie erbeutete Sklaven weiterverkaufen.

Rechtliche Stellung

Die meisten Piraten erkennen nur ihre eigenen Gesetze an. Sie sind Gesetzlose, Feinde jeden ehrbaren Bürgers und haben bei Gefangennahme mit dem Schlimmsten zu rechnen, üblicherweise dem 'Tanz am Hanfstrick', wie der Galgen im Seefahrerjargon genannt wird.

Anders liegt der Fall bei den Freibeutern und Korsaren, die durch die Kaperbriefe beweisen können, dass sie einer Seemacht gegenüber Loyalität geschworen haben. Streng genommen gelten sie als Söldner und müssen daher theoretisch nach ihrer Ergreifung als Kriegsgefangene behandelt werden. Dies ist jedoch keine rechtlich gesicherte Stellung, und so ist mehr als fraglich, ob ein gefangener Freibeuter darauf vertrauen kann, dass der Feind solche Formalitäten beachtet. So erkennt Al'Anfa keinerlei fremde Kaperbriefe an und behandelt jeden, der einen Angriff auf seine Schiffe wagt, als Pirat – mit allen Konsequenzen. Dennoch ist die Gefangennahme durch einen Al'Anfaner nicht immer die letzte Station einer Freibeuterkarriere. Die meisten Piraten erwarten ein Schicksal als Sklave oder Gladiator – dem man mit ein wenig Glück und Geschick eines Tages vielleicht entkommen mag.

Auch Sylla fackelt nicht lange mit charyptischen Piraten, denn im Angesicht des Erzfeindes ist es gleichgültig, dass diese von Al'Anfa protegiert werden. Auf den Schutz Al'Anfas verlässt sich kein Pirat, denn dieser gewährt höchstens die weitestgehend ungestörte Existenz der Stadt Charypso. Für das Schicksal des einzelnen Piraten hingegen, der in die Hände des Feindes gerät, hat er keinerlei Bedeutung.

Von Zeit zu Zeit stellt fast jeder Gouverneur eine Amnestie für Piraten in Aussicht. Bei dieser Gelegenheit können sich selbst berüchtigte Piraten gegen eine stattliche Summe Gold offizielle Vergebung erwer-

Piraten, Korsaren und Freibeuter

Ein **Pirat** ist Teil einer eigenen Gesellschaft und raubt Schiffe aller Mächte aus. Das Wort leitet sich von dem altgüldenländischen Wort für 'wagen, unternehmen' her. Ein Pirat der südlichen Meere kennt keine Loyalität und keine Zugehörigkeit zu einem der Stadtstaaten. Er unterliegt keinerlei Verpflichtungen und nimmt an Beute, was er bekommen kann. Zum Symbol für Piraterie in ihrer Reinform ist die Stadt Charypso geworden – ein abgrundtief verdorbenes Nest, in dem nur die Stärksten überleben.

Freibeuter dagegen sind Kapitäne, die mit offizieller Lizenz, dem 'Kaperbrief', Schiffe des Feindes überfallen. Insofern haben sie zwar kein militärisches Amt und somit keine Vorgesetzten, stellen aber dennoch eine besondere Form des Seekriegers dar. Da sie bisweilen auch Schiffe überfallen, die nicht zum Feind gehören, aber auch nicht zu ausdrücklich Verbündeten, verschwimmt die Grenze zur Piraterie. Paradebeispiel sind Al'Anfaner Freibeuter (Seite 72) und die 'Haie von Sylla' (Seite 113ff.). Letztere führen mit dem Segen der Harani einen erbitterten Kampf gegen charyptische Piraten und alanfanische Sklavenhändler. Der Kaperbrief enthält die Namen des Ausstellers, des begünstigten Kapitäns und der Feinde, die er überfallen darf, die Geltungsdauer und eine Klausel über den Beuteanteil des Ausstellers. Letztere variiert stark nach Ruhm und Erfolg des jeweiligen Kapitäns. Denn auch in Sylla hat man lieber ein Siebtel von der üppigen Beute eines berühmten Freibeuters als ein Drittel von gar nichts. Der Syllaner Pirat Suldokan etwa muss einen hohen Anteil an die Harani zahlen, da er kein Mitglied der 'Haie' ist und schon mehrfach lukrative Beute für ehrenhaftes Verhalten geopfert hat.

Keine Freibeuter hingegen sind die finsternen Gesellen, die sich von schwachen Handelsherren einen Brief ausstellen lassen, der sie zu ihren 'eigenen Freibeuter' macht, damit sie deren Schiffe verschonen. Dies ist letzten Endes keine Freibeuterei, sondern Schutzgelderpressung.

Im Begriff Korsar verbirgt sich sowohl der streitbare Gott Kor als auch das Wort (V)Sar, das nicht nur für Visar steht, sondern auch der echsische Ausdruck für die Seele ist. Er bezieht sich sowohl auf die Schiffe dieser Seeräuber, leichte und schnelle Segelboote, sowie auf deren Besatzung. Inhaltlich sind Freibeuter und Korsaren nahezu deckungsgleich – nicht jedoch in den Augen der alanfanischen Freibeuter, die sich selbst in Abgrenzung zu den Syllanern als Korsaren der Schwarzen Perle bezeichnen.

Ein Sonderfall der Seeräuber sind die Bukanier (mohisch: Bukaniha = nicht nähern-Hand-Baum-Person). Diese leben nicht – wie andere Piraten – auf See, sondern sind Gestrandete, ehemalige Seefahrer, die von verwilderten Haustieren und ein wenig Strandpiraterie leben (siehe auch Seite 134E).

Da die Grenzen zwischen den Begriffen fließend sind, wird zur Vereinfachung im folgenden Kapitel der Begriff 'Pirat' als Synonym für alle Varianten des Seeräubers verwendet.

ben und ihre Laufbahn fast unverändert 'im Dienst' des ehemaligen Feindes fortsetzen. Ein Wechsel vom Piraten zum Freibeuter ist somit nicht selten. Die Bezeichnungen wechseln, je nachdem, in wessen Hand man sich gerade befindet.

Zum Teil drastische Konsequenzen hat es auch, wenn ein Freibeuter gegen die Klauseln seines Kaperbriefes verstößt und versucht, Beute gegenüber dem Aussteller des Briefes zu unterschlagen. Brabak beispielsweise stellt in solchen Fällen einen speziellen Kaperbrief gegen den untreuen Kapitän aus und auch in Sylla muss sich ein solcher



Verräter vor den über vierzig 'Haien' fürchten. Das Mittelreich geht den Weg der Ordnung und verurteilt die Betroffenen in Abwesenheit wegen Steuerhinterziehung und Hochverrats zum Tode. Natürlich wird es ein wortbrüchiger Kapitän überdies schwer haben, je wieder einen Kaperbrief zu erlangen.

Regelhinweise über Kultur- und Professionsvarianten, die Sie als Meister für eine Piratenkampagne benötigen, sowie Informationen über Schiffstypen, Bordbewaffnung und aventurische Nautik finden Sie in Ergänzungsband **Efferds Wogen**.

DAS LEBEN AN BORD EINES PIRATENSCHIFFES

Das Leben auf einem Piratenschiff unterscheidet sich kaum von dem auf anderen Schiffen: Es ist hart. Die Enge ist erdrückend. Regeln sind zu beachten, Strafen rigoros, Sauberkeit ein Fremdwort. Das in Holzfässern gelagerte Trinkwasser wird oft durch Würmer und Algen verschmutzt, so dass es vor allem auf längeren Fahrten immer wieder zu Krankheiten durch verseuchtes Wasser kommt.

Das Essen ist oft ausgesprochen schlecht, da frische Nahrung schnell verdirbt. Und so bilden Zwieback, Speck, gesalzener Fisch, sauer eingelegtes Gemüse, Dörr- oder Pökelfleisch, Kokosnüsse, Zwiebeln (und bisweilen Zitrusfrüchte) die Hauptbestandteile des Speiseplans – der am ehesten durch die regelmäßige Portion Rum zu ertragen ist. Mangelerscheinungen wie die Kerkersieche können auf längeren Seereisen sicherer zum Tode führen als ein Säbelhieb, ganz zu schweigen von Krankheiten, die sich die Besatzungsmitglieder an Land eingefangen haben. Ungeziefer ist zwar ein Problem auf allen Schiffen, dafür aber nicht lebensbedrohlich – mit Ausnahme der Ratten, die ebenfalls Krankheiten übertragen. Dies ist jedoch kaum einem Piraten bekannt (was nicht heißt, dass Ratten an Bord geschätzt würden). Häufigste Todesursache sind die Verletzungen, die bei den Gefechten um die Beute oder mit der Konkurrenz, ja selbst untereinander auftauchen. Eine medizinische Versorgung ist selten gegeben, denn einen richtigen Schiffsmedicus haben nur die wenigsten Piraten an Bord. Häufiger hat sich jemand ein paar Grundkenntnisse im Verbinden von Wunden angeeignet. Im schlimmsten Fall muss der Schiffszimmermann Gliedmaße mit der Säge amputieren. Sollte jemand an Bord versterben, wird ihm im Regelfall ein Seemannsbegräbnis zuteil.

DIE HIERARCHIE AN BORD

Die Aufgabenteilung an Bord eines Piratenschiffes ist keineswegs so streng wie auf normalen Kriegs- oder Handelsschiffen. Dennoch gibt es gewisse Funktionen neben dem Kapitän, die unabdingbar sind, wie etwa die des Schiffskochs. Sind innerhalb der Mannschaft keine Spezialkenntnisse wie Grundbegriffe der Heilkunde, Lesen und Schreiben oder Kenntnis im Umgang mit Geschützen vorhanden, behilft man sich, indem man ein Besatzungsmitglied zu derartigen Arbeiten verdonnert oder sich notfalls einen Spezialisten entführt.

Dominante Figur eines jeden Piratenschiffes ist der Kapitän, auch wenn der Führungsstil bisweilen freizügig ist. Im Vergleich zu Handels- oder Kriegsschiffen hat der Kapitän nur begrenzte Autorität. Manchmal wird er sogar von der Mannschaft gewählt und kann auch wieder abgesetzt werden. Oft erobert sich der beste und wildeste Kämpfer – nicht immer auch der beste Strategie oder gar der beste Navigator – die Stellung als Kapitän und behält sie so lange, wie er genügend Beute macht. In jedem Fall muss er seemännische Fähigkeiten sowie Mut und Entschlossenheit mitbringen. Entscheidungen des Kapitäns werden häufig in einem einfachen Mehrheitsentscheid durch Zuruf bestätigt. Bei knappen Abstimmungsergebnissen ist es auch schon vorgekommen, dass die Minderheit im nächsten Hafen – oder nach einer Kaperung – das Schiff verlassen und einen eigenen Kapitän gewählt hat.

Absolute Macht hat der Kapitän in jeglicher Kampfsituation, bei Überfällen, Verfolgungsjagden und in Seenot bei schwerem Sturm (also bei allen nautischen Belangen), denn dann kommt es auch auf die Schnelligkeit der Entscheidungen an. Ungehorsam kann er dabei ohne viel Federlesen mit der Waffe andröhen.

Nummer Zwei an Bord ist der Steuermann, der oft als Einziger neben dem Kapitän in die Geheimnisse der Navigation eingeweiht ist und (wie ein Bootsmann auf Handels- oder Kriegsschiffen) auf Befehl leichtere Bestrafungen wie Deckschrubben überwacht und schwerere wie das Auspeitschen ausführt. Oft gibt es auch einen zweiten Steuermann, um den ersten ersetzen zu können, wenn er ausfällt.

Auch die Auswahl des Zahlmeisters fällt meist nicht schwer, ist er doch neben dem Steuermann/Navigator häufig der Einzige an Bord, der lesen und schreiben kann. Der Zahlmeister bekleidet einen hohen Rang, denn er bestimmt über die Beuteverteilung. Auch muss er Streitigkeiten schlichten.

Schiffszimmerleute und Segelmacher genießen ebenfalls eine privilegierte Stellung. So kann es sein, dass sie im Falle eines Mastbruchs noch während des Sturmes den Mast und die ihn haltenden Tauen kappen, über Bord werfen und durch einen Behelf ersetzen müssen. Ihre Fähigkeiten entscheiden unter Umständen über das Leben der gesamten Mannschaft, wenn es gilt, nach einem Schiffbruch in einsamer Gegend den 'Kahn wieder flott zu machen'.

Schließlich hat mit Sicherheit auch jedes Schiff einen Koch, der aus den begrenzten Vorräten noch etwas machen muss und je nach Vorratslage der beliebteste oder meist gehasste Mann an Bord ist.

Der überwiegende Teil der Piraten sind einfache Besatzungsmitglieder, die sich von Matrosen der Handels- und Kriegsschiffe meist nur durch ihre etwas besseren Kenntnisse des Waffenhandwerks und die (noch) raueren Umgangsformen unterscheiden.

Die undankbarste Rolle schließlich hat der Schiffsjunge als jüngstes Besatzungsmitglied, der als 'Mädchen für alles' Aufgaben wie Deckschrubben, Hilfstätigkeiten für den Koch, Notdurfteimer leeren und dergleichen mehr verrichtet und nicht selten zum Ziel von Hänseleien, aufkochenden Agressionen oder sexuellen Übergriffen wird. Glücklicherweise können sich diejenigen schätzen, die einen Verwandten in der Mannschaft haben, der ihnen Schutz bieten kann.

Geschützmeister, die die gängige Bordbewaffnung bedienen können, sind selten. Meist werden sie von unterlegenen Schiffen entführt und zum Bleiben gezwungen, bis sie entweder tot sind oder sich angepasst haben. Gelingt das nicht, ist es oft der Zimmermann, der mit technischem Verständnis und genügend Übung die Anleitung der Geschützmannschaften übernimmt.

Selten – aber nicht ungewöhnlich – ist ein 'Bordmagus'. Wenn ein kompetenter Magiebegabter an Bord ist, wird er als Wettermacher und Heiler stark beansprucht. In einem Gefecht kann er das Gleichgewicht zu Gunsten seiner Mannschaft verändern – mit katastrophalen Folgen für das gegnerische Schiff.

REGELN AN BORD

Unabhängig von ihrer gesetzlosen Stellung hat schiere Notwendigkeit dazu geführt, dass sich gewisse Regeln an Bord entwickelt haben. Wichtig ist, dass sie nur durch einmütige Entscheidung zustande kommen und nur gelten, wenn das Schiff den Anker gelichtet hat. So sind die Piraten Urheber und Richter ihrer eigenen Gesetze, die allerdings eher als Richtlinien betrachtet werden und somit viele Hintertüren offen lassen.

Inhaltlich betreffen die Abmachungen zwei Aspekte: die Beute und die Sicherheit an Bord.

So ist beispielsweise festgelegt, wo auf dem Schiff geraucht werden darf – bei den hölzernen Schiffen eine lebenswichtige Frage –, wie die



Waffen zu pflegen sind und um wie viel Geld gespielt werden darf. Strafen für Verstöße gegen die Sicherheit an Bord sind hart und oft tödlich. Die Schuldigen werden an der Küste oder auf der nächsten kleinen Insel ausgesetzt, ausgestattet mit einem Messer und höchstens noch einem Eimer Mehl und ein wenig Trinkwasser, wenn ein Freund in der ehemaligen Mannschaft gute Laune hat. Dieses Schicksal trifft nicht nur Verräter, sondern meist auch die Besatzung erobertes Schiffe. Wehe dem, der nicht nur ausgesetzt wird, sondern auch noch das Pech hat, von einem zufällig vorbeikommenden Sklavenjäger oder Menschenfresser aufgefunden zu werden. Die Strafen, bei denen jemand über die Planke geschickt (also ins Meer geworfen) oder gar kielgeholt (längs unter dem Schiff hindurchgezogen) wird, sind vergleichsweise selten. Von den bekannten Piraten scheint nur der grausame Dagon Lolonna exzessiv davon Gebrauch zu machen.

Eine der wichtigsten Richtlinien auf jedem Schiff betrifft die Teilung der Beute. Piraten und Freibeuter erhalten, im Gegensatz zu den Mannschaften normaler Handels- oder Kriegsschiffe, keine Heuer. Reiche Beute wird unter allen geteilt, bleibt Plündergut aus, bekommt keiner etwas.

Von Schiff zu Schiff variiert die Art und Weise, nach der geteilt wird, doch sind die Regeln von Beginn einer Kaperfahrt an festgelegt. Meist bestimmt der Zahlmeister, welchen Wert die erbeuteten Waren haben, welche Entschädigung für erlittene Wunden zu zahlen sind und wie der Rest nach Abzug des Anteils für den Kapitän und den Aussteller des Kaperbriefes aufzuteilen ist. Streitigkeiten zwischen Besatzungsmitgliedern werden durch ein Duell mit dem Entermesser entschieden. Je nach Härte der Auseinandersetzung und nach Entscheidung der Mannschaft geht der Kampf bis zum ersten Blut, bis zur Kampfunfähigkeit oder bis zum Tod.

Einen Sonderfall stellt die Meuterei dar. Während sie im Kriegsrecht aller Länder ein todeswürdiges Verbrechen ist und mit dem Strang geahndet wird, ist die Auflehnung der Mannschaft gegen den Kapitän an Bord eines Piratenschiffes gar nicht so selten. Zu solch einer Situation kann es kommen, wenn der Kapitän Entscheidungen trifft, die von der Mehrheit der Mannschaft abgelehnt werden, oder die Beute zu lange ausbleibt. Bestraft wird Meuterei unter Piraten nicht anders oder härter als andere Vergehen. Üblicherweise wird der Kapitän ausgesetzt. Und auch diejenigen, die sich ohne Erfolg aufgelehnt haben, trifft dieses Schicksal. Gezielte Tötung dagegen stellt nur in seltenen Fällen die Strafe für einen besonders verhassten Anführer dar.

KAPER-TAKTIKEN

Entgegen landläufiger Meinung geben angegriffene Schiffe schnell auf und kämpfen nur in den seltensten Fällen bis zum Untergang. Das liegt daran, dass Handelsschiffe nicht so gut mit Fernwaffen ausgerüstet sind und die Mannschaft meist zahlenmäßig unterlegen oder wenig kampffähig ist. Auch zielen viele Piraten ihrerseits darauf ab, lieber solche Furcht zu erzeugen, dass der Gegner eher aufgibt, als auf den Sieg im Kampf zu spekulieren.

Die schwarzen Flaggen, oft mit einem Totenschädel verziert, dienen daher vor allem der Einschüchterung. Zunehmend schmücken die Piraten ihre Segel und Flaggen auch mit individuellen Symbolen als Erkennungsmerkmal. Auch mit grausiger Musik oder Magie haben die Freibeuter ihre Opfer schon nervös gemacht.

Wenn jedoch ein Kampf auf Leben und Tod gefochten werden soll, wird die blutrote Flagge an der Mastspitze aufgezogen. Dies ist beileibe nicht die gängige Taktik, denn sie ist allzu verlustreich. Und so droht ein solcher Kampf nur, wenn Todfeinde blind vor Hass aufeinander treffen.

Häufig werden Tricks angewendet, um den Gegner so lange zu täuschen, bis man nahe genug heran ist, um das Schiff entern zu können. Beliebt sind zum einen das Hissen falscher Flaggen bis hin zur Verkleidung der Mannschaft als harmlose Händler oder Siedler. Piraten haben auch schon als Matrosen auf einem Handelsschiff angeheuert, um die Bordwaffen zu sabotieren oder durch verdorbene Lebensmit-

tel die überlegene Mannschaft auszuschalten. So wurde das Schiff schnell zur leichten Beute für die Kumpanen unter der schwarzen Flagge.

Im Kampf selber versuchen die Piraten, das gegnerische Schiff schnell zu erreichen, mit Enterhaken am eigenen Schiff festzumachen und zu entern. Für langwierige Geschützduelle fehlt ihnen meist die Ausrüstung, die Kenntnis oder die Geduld. Kommt es einmal zum Einsatz von Rotze, Bock oder Aal, richten diese sich ausschließlich gegen die Besatzung oder die Takelage – denn die Beute zu versenken, hieß die Gans zu schlachten, die goldene Eier legt.

Die Behandlung der Unterlegenen hängt stark davon ab, ob und wie stark sie sich gewehrt haben. Hat sich der Kauffahrer kampfflos ergeben, werden nur seine Kasse und der größte Teil der Ladung geraubt. Alles mitzunehmen ist selten möglich, da Piratenschiffe zu klein und maßgeblich auf Geschwindigkeit angewiesen sind – aus diesem Grund sind Kornschiffe oder solche mit Holz oder Baugestein an Bord meist recht sicher vor Piraterie.

Bei Widerstand wird üblicherweise das ganze Schiff beschlagnahmt und die Mannschaft in einem Beiboot oder an einem entlegenen Küstenabschnitt mit wenig Proviant ausgesetzt. Sind die Seeräuber nicht zahlreich genug, um das erbeutete Schiff mitzunehmen, wird ein Teil der Ladung umgepackt und der Rest samt Schiff versenkt – man ist ja nicht der Wohltäter der Konkurrenz.

Befindet sich an Bord des geenterten Schiffs ein Spezialist wie etwa ein Medicus oder ein Navigator oder gar ein Geschützmeister, wird nicht lange gefragt, ob sich der Betreffende dem 'Leben in Freiheit' anschließen will.

Übel allerdings enden jene, die erbitterten Widerstand geleistet haben. An ihnen wird ein Exempel statuiert, um den Nimbus der Grausamkeit und Unbesiegbarkeit zu bewahren und künftige Gegner zu entmutigen. Die Bestrafung ist sehr viel härter: Schläge, Verkauf in die Sklaverei und häufig genug, besonders bei Offizieren, der berüchtigte Lauf über die Planke. Die Legenden berichten davon, dass die finstersten aller Piraten hilflosen Opfern das Herz herausrissen, um die anderen gefügig zu machen.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Fast alle Seefahrer beten Efferd als Herrn von Wind und Wogen an. Da bilden auch Piraten und Freibeuter keine Ausnahme, denn kein anderer Gott hat – so die weitgehend einhellige Meinung – mehr Einfluss auf ihr Schicksal. Daneben genießen Phex, Rahja (in erster Linie als Göttin des Rauschs) und die Halbgötter Aves, Kor und Swafnir die meiste Verehrung. Kaum ein Pirat betet zu Praios oder Rondra, doch Ausnahmen gibt es ebenso, wie auch den einen oder anderen Waldmenschen, der Kamaluq anbetet, oder einen Novadi, der immer ein Rastullah-Anhänger bleiben wird. So vielfältig wie die Piraten sind auch ihre religiösen Überzeugungen.

Viele Seeräuber hängen diversen Aberglauben an, vom Kult der Wogengeister über Opfer an die Seevögel bis hin zu kleinen Gaben zur Besänftigung eines vermeintlichen Klabaوترmannes an Bord.

Die finsternen Gesellen jedoch, die sich abgekehrt haben von den Göttern, und den Versuchungen der Erzdämonin Charyptoroth und ihres Gefolges anheim gefallen sind, werden von den meisten Piraten gehasst und gefürchtet. Das Zentrum charyptoroth-unheiliger Aktivität liegt allerdings in der Blutigen See. Und dorthin streben auch solche Seeleute aus dem Süden, die ihre Seele an die Herrin der Nachtblauen Tiefen verloren haben.

IM HAFEN

Die Zeit an Land ist nicht nur eitel Sonnenschein: Einerseits haben die Piraten freie Zeit fernab von harter Arbeit, Gefahren, Kämpfen und den Querelen untereinander.

Andererseits jedoch sind sie so sehr an das Leben auf einem Schiff und auf See gewöhnt, dass sie an Land völlig orientierungslos und



ohne Ziel ihre Zeit totschiagen. Im Leben der Landratten kennen sie sich nicht aus oder können sich nicht mehr an dieses anpassen, so dass sie zwischen Suff, Glückspiel und Hurerei auf die nächste Gelegenheit für eine Kaperfahrt warten.

Seeräuber sind für ihre Trunksucht berüchtigt. Der Schnaps an Bord erhält die gute Stimmung der Mannschaft, und wehe dem Kapitän, der davon zu wenig mitnimmt

oder zu geizig damit haushält. In einem Saufduell ist wohl nur noch ein Zwerg einem gestandenen Seeräuber überlegen. Beliebtestes Getränk ist der Rum, wobei thowwalsche Piraten, auch wenn es sie in den Süden verschlagen hat, für immer ihr Premer Feuer vorziehen werden und ein Syllaner Freibeuter selbstverständlich nichts über seinen Syllarak kommen lässt.

Genauso sorglos wie mit dem Rum gehen die meisten mit den Würfeln um. Vorsorge für schlechte Tage oder gar für das Alter ist den Piraten unbekannt und wenn das Gold verprasst ist, geht man wieder auf Fahrt. Wenn die nächste Gelegenheit auf sich warten lässt, ist das eben Pech. Die Wartezeit verbringt man ziemlich elend und mit kleineren Gaunereien. Schätze anzuhäufen ist einem Piraten nicht möglich,

denn er kann sie nicht mit an Bord nehmen, ohne sie sofort an seine Kumpane zu verlieren. Und kaum einer hat eine Zuflucht an Land, die sicher genug ist und die er regelmäßig aufsucht.

Legendär ist in dem Zusammenhang die Nacht, als Kapitänin Sondra in Charypsy innerhalb von sechs Stunden acht Karracken voll Seide gewann, wieder verlor und dabei zwanzig Schank Rum vertilgt haben soll.



DIE BUKANIER

Auch die Bukanier verbindet eher ihre Lebensweise als die Zugehörigkeit zu einem echten Volk. Sie sind die Nachkommen tulamidischer oder mittelländischer Siedler und Plantagenarbeiter, die die zivilisierte Lebensweise ihrer Vorfahren zugunsten der barbarischen Wildbeuterei aufgegeben haben. Viele sind auch Flüchtlinge, Gestrandete verschiedener Kriege, Deserteure, Partisanen, Schiffbrüchige und entlaufene Sklaven. Natürlich gibt es unter ihnen häufig ehemalige Piraten, die ausgesetzt wurden oder aus anderen Gründen, so etwa Verwundungen, die Seefahrt an den Nagel gehängt haben. So verwundert es nicht, dass fast alle menschlichen Rassen vertreten sind – Mittelländer, Tulamiden, Waldmenschen, Utulus, einige Thowwaler und natürlich viele 'Mischlinge'. Verwischt werden diese optischen Unterschiede allerdings durch das verlotterte Aussehen, das allen Bukanieren gemeinsam ist. Zusammengestückelte, stinkende Fellkleidung, zerrissene Lumpen, filzige Haare und Bärte werden oft noch von einem persönlichen Fliegenschwarm und anderem lästigen Ungeziefer ergänzt.

So wie schon die Bukanier selbst kein einheitliches Volk sind, hat sich unter ihnen das Charypto als Verständigungsform herausgebildet. Dies ist ein wildes Gemisch aus Garethi und Tulamida, das stark von südaventurischen Dialekten gefärbt ist und zahlreiche Elemente aus anderen Sprachen enthält. Prägend dafür waren die verschiedenen Mundarten der Waldmenschenstämme sowie das Thowwalsch, das viele Dinge einfach, treffend und oft derb beschreibt. Generell ist diese Sprache primitiv und kennt weder komplexe Ausdrücke noch viele abstrakte Begriffe, so dass es letztlich zum Erläutern komplizierter Sachverhalte oft nicht ausreicht. Aber schließlich muss man an Bord ja auch nicht zwingend philosophieren ...

Die Bukanier leben vor allem auf den Pirateninseln Altoom, Souram und Nikkali, doch gibt es auch auf anderen Waldinseln und im Gebiet zwischen Sylla und Höt-Alem sowie zwischen Mirham und Sellem viele Menschen mit vergleichbarer Lebensweise. Die wichtigste Nahrungsquelle stellen die zahlreichen verwilderten Haustiere – vor allem Schweine – dar, die im Verlauf der letzten zwei Jahrtausende den (Rück-)Weg in die Freiheit fanden. Sie stammen aus der Zeit, als die ersten Versuche, Kolonien im Süden zu gründen, scheiterten, Siedlungen aufgegeben wurden und Äcker wieder von der Wildnis zurückerobert wurden.

Heute ist aus der Jagd bei den Bukanieren fast ein Handwerk geworden. Nur ein Teil der erlegten Beute wandert in ihre Mägen – der Rest wird in Form von Trockenfleisch und grob gegerbten Häuten eingetauscht. Selbst herstellen können die Bukanier nur, was man mit ihren simplen Werkzeugen aus Holz, Knochen und Leder anfertigen kann. Einzig in der Herstellung ihrer Jagdbögen, die aus Holz, Horn, Knochenleim und Sehnen in langwieriger Arbeit zusammengefügt sind, haben die Bukanier so etwas wie Kunstfertigkeit entwickelt. Alles Übrige, wie Kleidungsstoffe, Waffen, Schnaps und andere nützliche Dinge, verschaffen sie sich durch die weit verbreitete Strandpiraterie und den Tauschhandel mit Seeräubern und furchtlosen Handelskapitänen.

RECHT UND GESETZ

Das harte Leben ist geprägt vom Recht des Stärkeren, der einzigen Autorität, der ein Bukanier sich zu beugen bereit ist. Die tief verwurzelte Skepsis, ja Abneigung gegenüber Obrigkeiten rührt von ihrer ursprünglichen Flucht vor Sklaverei und Unterdrückung her.



Wichtige Abstimmungen, die alle betreffen, werden bei der nächsten Versammlung in der örtlichen Schänke durch einfache Mehrheitsentscheide getroffen. Die Schänke, oft das einzige solide Bauwerk überhaupt, dient neben dieser Rathausfunktion ebenso als Gericht wie auch als Treffpunkt der übelsten Gesellen, die stets bereit sind, sich an den Meistbietenden zu verdingen – natürlich ohne jeden Begriff von Loyalität oder Diensttreue. Die dabei Überstimmten halten danach den Mund oder ziehen fort, da der Widerstand gegen solche Übereinkünfte oft mit einer derben Tracht Prügel oder noch weit härteren Strafen geahndet wird.

Einige schwächere Bukanier haben sich daher angewöhnt, in jeder Lebenslage zunächst abzuwarten, was der derzeit Tonangebende meint, um diesem dann nach dem Munde zu reden. Allerdings schützt auch das nicht immer vor den Auswirkungen der Wut eines schlecht gelaunten Wortführers.

Diese Mentalität, sich dem Stärkeren zu beugen und die Schwächeren zu treten, führt auch dazu, dass die Bukanier trotz ihrer teilweise grausamen Vergangenheit keinerlei Skrupel haben, ihrerseits mit Sklaven, Rauschmitteln oder gar Giften zu handeln. Ihrer Meinung nach überlebt nur der, der sich selbst zu helfen weiß. Sie jedenfalls, so der Tenor, hätten die Welt nicht so hart gemacht, wie sie ist und müssten ja auch sehen, wo sie bleiben.

RELIGION

An diesem Freiheitsbegriff beziehungsweise diesen anarchischen Gewohnheiten liegt es auch, dass allen Bukaniern Tempel der Götter und der Priesterstand völlig fremd sind. Niemand wird in der Kultur der Bukanier als Autorität anerkannt, nur weil er an einem fernen Ort die Weihe empfangen hat. Und wohl kaum ein Geweihter der Zwölfgötter wird sich der harten Gangart dieser Leute bedienen, um sich Respekt zu verschaffen. Jeder Bukanier verehrt seinen eigenen Schutzgott, besonders häufig Efferd, Swafnir, Phex und überraschenderweise Firun, der hier natürlich als reiner Gott der Jagd angebetet wird. Die Volksweisheit "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex" dient bei den Bukaniern jedoch lediglich zur Maskierung völliger Gleichgültigkeit gegenüber dem Schicksal anderer.

BUKANIER IM SPIEL

Sie treten als völlig verrohter Menschenschlag auf, der sich für nichts zu schade ist und damit außerhalb jeder Zivilisation lebt, und auch von Naturvölkern wie den Haipu verachtet wird. Ein Held aus dieser Kultur wird durch das völlige Fehlen jeglicher Manieren und paranoider Angst vor obrigkeitlichen Zwängen auffallen, aber vielleicht auch durch den Willen, seinem bisherigen Leben eine Wendung zu geben.

PIRATEN UND POTENTATEN – DAS SPIEL IN DER CHARYPTIK UND DEN SÜDLICHEN STADTSTAATEN

WAS HEIßT HIER EXOTISCH?

Vieles, was Mittelländern und Nordaventuriern – oder auch mitteleuropäischen Spielern – fremdartig erscheint, ist in den südlichen Stadtstaaten alltäglich. Verwunderung und Staunen ob solcher Eigenheiten – seien es bestimmte Kleidungsstücke, Waren, Sitten oder die Sklaverei als Ganzes – entlarvt Fremde schnell als das, was sie in den Augen vieler Südländer sind: bornierte Barbaren. Die Umkehrung gilt jedoch auch: Im Norden Gebräuchliches kann in Meridiana unbekannt sein. Während Achaz, Waldmensch und Utulus hier gewöhnlich sind, verdienen Elf, Zwerg, Ork und Nivese durchaus die Bezeichnung 'exotisch'. Achten Sie als Meister darauf, die Helden dies – je nach ihrer kulturellen Herkunft – spüren zu lassen. Spielen Sie mit diesem Aspekt, und passen Sie Ihre Beschreibungen daran an. Mögen manche Städte wie Brabak und Port Stoerrebrandt auch in Teilen an Klein-Kuslik oder Neu-Festum erinnern, so ist der Rest des Südens doch eine in sich schlüssige Welt, die eines Alrik Naseweis aus Albenhus nicht bedarf.

AUFSTIEG UND FALL IN DER KOLONIALEN GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft ist in den Stadtstaaten Meridianas viel beweglicher als in Mittel- und Nordaventurien – oder auch als in Al'Anfa. Beziehungen und Sozialstatus spielen darum eine große Rolle, können aber auch allzu leicht wieder vergehen. Vergessen Sie nicht, dass viele Menschen aus den anderen Teilen Aventuriens gerade wegen dieser sozialen Mobilität in den Süden kommen. Ein Empfehlungsschreiben aus dem Norden und eine beträchtliche Barschaft können einem zwar einen effektvollen Eintritt in die höhere Gesellschaft verschaffen, wichtiger ist jedoch, was der Einzelne daraus macht – und eine zwingende Voraussetzung stellen sie auch nicht dar. Rahja-Feierlichkeiten, Glücksspiele und verhinderte (oder erst vorgetäuschte und dann verhinderte) Attentate bieten gleichfalls Gelegenheiten, um in die besseren Kreise zu gelangen.

DAS POTENTIAL DER POTENTATEN

Die erwähnte soziale Beweglichkeit können Sie als Meister durchaus dazu nutzen, um Helden – und Schurken – an hohe und höchste Positionen zu spülen. Ein Beispiel finden Sie in der Kampagne **Die Herren von Chorhop**. An fast keinem anderen Ort Aventuriens haben Sie so gute Möglichkeiten, Mächtige einzuführen, aufzubauen, abzusetzen und durch Meuchlerhand (oder Heldenklinge) vom Leben zum Tode zu befördern, ohne mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten. Selbst wenn die 'offizielle' Geschichte der Könige und namentlich beschriebenen Potentaten weitergeht, brauchen Sie sich doch nur umzusehen, um genügend Raum für Ihre selbst erdachten Charaktere zu finden: Im Süden wimmelt es nur von Granden, Gouverneuren, Prinzen und Gesandten, die niemals vollzählig beschrieben werden.

KOLONIEN UND EXPEDITIONEN

Der Dschungel harrt seiner Erforschung, und unbekannte Eilande warten auf ihre Entdeckung durch wagemutige Helden. Siedlerstädte und Kolonien können nicht nur Reiseziel oder Abenteuerschauplatz sein, sondern auch Ausgangspunkt für allerlei Unternehmungen, von der Schatzsuche über die hesindegefällige Expedition zur Erkundung eines Gebietes bis zum Aushandeln eines Friedensvertrags zwischen Kolonisten und unruhigen Einheimischen.

DIE FREIBEUTERKAMPAGNE

Immer mehr Leute zieht es in die Kolonien, wo kühne und ehrgeizige Männer und Frauen ihr Glück machen und mit alten Adelsfamilien gleichziehen können. Dies ist die Epoche sagenhafter Erlebnisse und entstehender Legenden, eine Welt von Abenteuern und reicher Beute.



Erleben Sie aufregende Verfolgungsjagden, Enterkämpfe bis aufs Messer, die Befreiung von Al'Anfaner Sklaven und die Eroberung schwarzer Galeeren. Tauchen Sie ein in die Suche nach Piratenschätzen und den Kampf gegen die Geister und Unwesen des finsternen Urwaldes – ebenso wie in die Welt der vornehmen Bälle am Hof eines Gouverneurs, Ehrenduelle mit Rapier und Linkhand und vornehmes Geplänkel mit schönen Prinzessinnen!

Die Lebensweise und die Abenteuer der berühmten Kaperfahrer haben für ein Abenteuerspiel viel Verlockendes an sich – die Jagd nach Schätzen und Prisengut, die Erlebnisse auf hoher See, die einzigartige Gesellschaft der Piraten und Freibeuter und vieles mehr.

Unserer Ansicht nach wird es dabei immer einen deutlichen Unterschied geben zwischen Helden, die hauptsächlich als kühne Seewölfe leben wollen, und solchen, die nur im Rahmen eines einzelnen Abenteuers ein wenig Freibeuterei betreiben – denn letztere werden die Kaperei wohl nur als Abwechslung von ihrem eigentlichen Lebensstil betrachten.

Jede Heldengruppe, die ein Schiff besitzt, kann Seeräuberei betreiben. Die Freibeuterkampagne beschreibt aber nicht einfach das Leben auf See, sondern gewinnt durch jene Atmosphäre, die in unzähligen Geschichten und Filmen vorgezeichnet wurde. Die Spieler (Helden) sollten durchaus die Initiative ergreifen können, welches Ziel sie für ihren Beutezug auswählen. Dabei sollten auch gewagte Aktionen der Helden, wie man sie aus vielen Piratenfilmen kennt, Aussicht auf Erfolg haben. Einige charakteristische Merkmale der Stimmung und der dort auftretenden Piraten seien hier zusammengefasst:

- Die 'Goldene Regel' lautet: Gut und Böse sind deutlich zu unterscheiden. Das heißt nicht, dass alle Verbündeten der Helden fromm und edel sein müssen, wie sich ein Travia-Geweiheter dies wünschen würde. Die üblichen rauf- und saulustigen Piraten sind dies gewiss nicht. Doch letzten Endes ist schon klar, dass die Seite der Helden keine Verbrechen im moralischen (nicht immer im juristischen) Sinne begeht. Heldenhafte Freibeuter folgen einem Ehrenkodex. Dieser wird sich oft deutlich von den Gesetzen der Festlandsmächte unterscheiden, ja, oft genug sind letztere in sich so einseitig und von Privilegien und Korruption geprägt, dass die Regeln der Freibeuterei weit anständiger und ehrlicher erscheinen.

- Profit ist ein Mittel, kein Ziel. Natürlich braucht man Gewinne, schon um immer die Mannschaft bei Laune zu halten. Dennoch streben Freibeuter immer ein höheres Ziel an, sei es ein erreichbares wie die Eroberung der Angebeteten, die Rache am Mörder der Eltern (oder auch einfach ein abenteuerlicheres Leben als die Bauern und Handwerker auf dem Festland es kennen), ewiger Ruhm oder auch etwas Unerreichbares wie die Abschaffung der Sklaverei allerorten oder etwa, der Horas anstelle der Horas zu werden.

- Sinnlose Gemetzel zu unterlassen und zu verhindern, dazu sind die Helden nicht nur moralisch verpflichtet, sondern sie haben auch guten Grund dazu. Schließlich können nur Überlebende den Ruf eines siegreichen Piraten verbreiten – und an Bord eines anderen Schiffes (mit neuer Beute) wiederkommen. Selbst wenn die Unterlegenen für ihren Widerstand 'bestraft' werden sollen, sollten heldenhafte Freibeuter – und um solche geht es ja – sich auf die Plünderung und Übernahme des Schiffes beschränken und die Besiegten am Festland aussetzen lassen.

- Magie ist in der aventurischen Freibeuterei durchaus vertreten: In der Al'Anfaner Universität werden, ebenso wie in Olport und Riva, Schiffsmagier ausgebildet. Nicht jeder schurkische Magier muss direkt ein Borbaradianer aus den Dunklen Landen, oder eine dämonenbuhlende Hexe sein. Ein Kapermagier als linke Hand des Piratenkapitäns ist selten, aber nicht ungewöhnlich.

Dennoch sollte man darauf achten, welche Magie zum Einsatz kommt. Eine Piratengeschichte lebt von Duellen kühner Florettkünstler, die an Seilen von Schiff zu Schiff schwingen und sich beim Zweikampf geistvolle Beleidigungen ins Gesicht schleudern. Ein Magier, der in solchen Fällen lässig an Bord teleportiert und seinen 10W6-IGNIFAXIUS oder Zehn-Personen-PARALYSIS zückt, passt schlecht ins Bild. Achten Sie darauf, dass die anderen Spieler zwischen NEBELWAND und IGNISPHAERO nicht zu kurz kommen, und konfrontieren Sie Ihren Spielerzauberer hin und wieder mit den FORTIFEX-Wänden alanfanischer Bordmagier. Um gänzlich ohne Magie auszukommen, sollte man sich von großen Kriegs- und Fernhandelschiffen fern halten, die fast alle Bordmagier haben. Daher sollten sich die 'Kleinen' auf andere Beute verlegen, etwa kleine Schiffe im Binnenhandel des Südens, nah der Küste gelegene Plantagen oder ähnliches.

- Offiziersposten: Auch wenn jedes Mitglied einer Piratenmannschaft eine Stimme hat: Die Helden werden gewiss nach besonderem Einfluss streben, um ihre Ideen und Pläne durchzubringen. Deshalb sollten Sie schon vorsehen, dass die Helden mit der Zeit zum Offiziersrang aufsteigen. Besonders begabte Charaktere haben es ohnehin leicht damit. Und wenn Sie meinen, dass ein Held es verdient hat (und fähig ist), können Sie gut ein Abenteuer leiten, in dem der Kapitän einer Hornsissensalve zum Opfer fällt und der Held mit einem unfähigen, aber lauten und beliebten Raubein um die Nachfolge streiten muss. Falls dem fraglichen Helden seine Würde zu sehr zu Kopf steigt – abgesetzt werden kann er immer noch.

- Die Rolle der Mannschaft: Die Mannschaft stellt vielleicht den größten Unterschied der Piratenkampagne zu herkömmlichen Abenteuern dar, denn ohne sie können die Helden gar nichts vollbringen. Einer der faszinierendsten Aspekte der Kampagne ist, dass man die Gunst seiner 'Gefolgsleute' nicht geschenkt bekommt. Und so ist es oft recht mühsam, sie zu erwerben oder zu erhalten, und selbst große Seehelden sind schon einmal von einer verärgerten Mannschaft ab- oder gar ausgesetzt worden. Als Meister können Sie die Sprecher der Mannschaft benutzen, um allzu verrückte Ideen der Helden zu korrigieren – und was eine echte Seeräuberhorde ist, für die ist ein wochenlanges Abwarten gewiss noch verrückter als ein kühner Angriff. Piraten sind nun einmal keine disziplinierten Soldaten, und darauf sind sie stolz!

- Vom Aufbau einer eigenen Flotte ist abzuraten. Sind die Helden häufig auf verschiedenen Schiffen zu finden, ist Rollenspiel kaum noch möglich. Der Aufbau einer Flotte ist deshalb nicht nur sehr mühsam und teuer, es sollte auch klar werden, dass nur die Besatzung des Flaggschiffes wirklich zählt. Sollte sich einmal die Notwendigkeit ergeben, dass die Helden zur Kaperung einer besonderen Beute mit einer kleinen Flotte herannahen, ist es für das Rollenspiel weit ergiebiger, wenn sie sich mit anderen Freibeutertruppen verbünden müssen, als wenn ihnen auf Fingerschnippen drei Lastkoggen zur Verfügung stehen.

- Das Ziel eines Raubzugs muss nicht immer auf hoher See liegen. Auch kleine Siedlungen, Plantagen oder Warenlager sind lohnende Ziele: Alternativ jagt man den Oberschurken der Gegenseite, den man anschließend gegen üppiges Lösegeld bei dessen Leuten eintauschen kann.

- Viel Feind, viel Ehr! Geben Sie Ihren Spielern ein Gefühl für ihre erbrachten Leistungen und ihren Ruhm, indem Sie ihnen jeweils angemessene Gegner, Ziele und Freiheiten zugestehen. Ein gutes Maß ist zum Beispiel der Beuteanteil, der der Gruppe in ihrem Kaperbrief zugestanden wird. Steigern Sie Schritt für Schritt die potentielle Beute – und die Bedrohung. Ein erfolgreicher Überfall auf den alanfanischen Adamantenkonvoi stellt den ruhmreichen Abschluss einer Freibeuterkarriere dar.



WALDMENSCHEN UND UTULUS

»Viele Gerüchte und Legenden ranken sich um die Stämme der südaventurischen Ureinwohner, aber nur wenig gesicherte Tatsachen sind uns bekannt.«

—aus dem Aventurischen Boten

»... weiß man doch, welch widerliche Rituale sich im Duster des Regenwaldes abspielen. All die Heiden, Schlangenbeter, Götzendiener und Monstren sondergleichen sind zugange mit allem, was der Himmel verboten hat. Menschenfresserei und blutige Menschenopfer ...«

—aus der Hetzschrift *Der Wilde* – Und wie man ihm beikommt, von Dorada Paligan-Silberstein; *Al'Anfa*, 969 BF

»Immergrüne Bäume und bunte Vögel, die fröhliche Lieder singen, glasklare Seen, in denen sich wunderhübsche, nackte Mohamaiden und -jünglinge einem Badevergnügen hingeben, um anschließend von den süßen Früchten zu naschen; unvorstellbare Schätze längst untergegangener Königreiche, Rauschkräuter, ekstatische Tanzfeste in den Dörfern der Eingeborenen, immer lauschig warmer Praios-Schein – so sieht die romantische Vorstellung vom südlichen Dschungel aus. Sie hat nur leider mit der Realität wenig gemein.

Die allgemein unter der Bezeichnung Mohas zusammengefassten Ureinwohner unseres Kontinentes haben ihren Lebensraum im Dschungel des Regengebirges und an den Stränden südlich der Linie Mengbilla-Selem sowie auf den Waldinseln. Als übliche Bezeichnung für sie hat sich mit Neubeginn des götterlästerlichen Sklavenhandels und dem sogenannten 'Manakus-Aufstand' in Mittel- und Nordaventurien jedoch der Ausdruck 'Moha' durchgesetzt. Hierbei wird fälschlich der Plural Mohas und die weibliche Form Mohin verwendet. Korrekt wären Mohaha (Plural) und die Moha (weibliche Form gleich männliche Form). Doch ist dies nur die Bezeichnung von einem Stamm, wenn auch dem zahlenmäßig größten. In den Dunklen Zeiten hingegen war der Ausdruck Wudu gängig, nach dem damals mächtigsten Volk. Heute stößt man auf die Bezeichnung

Wudu nur noch im mengbillischen Dialekt sowie als abwertende Bezeichnung für die Waldmenschen in Kemi und Al'Anfa.

Man findet die Mohaha auf der gesamten Syllanischen Halbinsel, auf Altoum, auf den Waldinseln sowie auf den kleinen maraskanischen Inseln – das heißt, so man sich in die grün-dunkle Hölle des Regenwaldes vorwagt. Und selbst dann wird man doch stets das Gefühl haben, dass man es selbst ist, der von ihnen gefunden wurde. Eine Begegnung mit den in Aves gefälliger Freiheit lebenden Moha ist dabei stets eine eindruckstarke Erfahrung. Denn in Lebensart, Verhaltensweise, Moralvorstellung, Religion und Ehrencodex unterscheiden sie sich grundsätzlich von uns allen. Im Wesentlichen sind die Waldmenschen des Festlandes von den Insulanern zu unterscheiden, obgleich durch Wanderbewegungen und Schifffahrt die Grenzen verschwimmen. Die neuere Völkerkunde will dennoch vier getrennte Kulturen ausgemacht haben, was wir skeptisch sehen, aber hier doch nicht verschweigen wollen. Als eigentliche 'Waldmenschen' oder 'Dschungelstämme' werden nur die kupferfarbenen Bewohner des Festlandes und Altoums bezeichnet, als 'Utulus' hingegen die mitunter nachtschwarzen Wilden der Waldinseln und als 'Tocamuyac' die tollkühnen Flossfahrer des Perlenmeers. Schließlich benennt sie noch die 'Miniwatu', die aber keine wirkliche Rasse darstellen, sondern doch arg zu bedauernde Kreaturen sind, die man irgendwann einmal aus der Sklaverei entlassen und auf einer der südlichen Inseln ausgesetzt hat.

All diese Menschen sind im Durchschnitt kleiner als der Horasier, haben kupferfarbene Haut, dunkle Augen und meist glattes, blauschwarzes Haar. Sie sind von auffallend schönem Wuchs, ihre Bewegungen elegant und geschmeidig. Einzige Kleidungsstücke sind ein Lendenschurz und lederne Schuhe (teils auch wadenhohe Stiefel), die gegen giftiges Getier am Waldboden schützen.

Die zahlreichen Stämme hängen einer interessanten Naturreligion an, deren oberste Gottheit der Jaguar Kamalug ist. Sie glauben, dass dieser Kamalug sie einst erschaffen habe, um sein Reich, den Dschungel, gegen zerstörerische weiße Eindringlinge zu verteidigen – eine religiöses Selbstverständnis, das uns unter den Völkern Aventuriens einmalig scheint.“

—aus dem Wohlnützlichen Brevier des aventurischen Kosmopoliten, *Gemeinschaft der Freunde des Aves*; Kuslik 1022 BF, p. 78f.

Die Lande der Waldmenschen für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Südzipfel des aventurischen Kontinents, Waldinseln

Landschaften: tropisches Hochgebirge, bewaldete Ebene, südliche Strände, Vulkan- und Korallen-Inseln

Gebirge: Regengebirge, Altimont

Gewässer: Nord- und Südask, Mysob, Tirob, Ilara; südliches Perlenmeer, Südmeer, Charyptik

Geschätzte Bevölkerungszahl: mindestens 40.000

Vorherrschende Religion: Glaube an Naturgeister und den Schöpfergott Kamalug

Wichtige Mächtegruppen: diverse Stämme der Waldmenschen

Magie: Schamanismus

Sozialstruktur: Stammesstruktur je nach Kultur: Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Darna, Miniwatu, Tocamuyac, Waldinsel-Utulus

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Manaq (legendärer Häuptling, der vor zweihundert Jahren die Stämme gegen weiße Eindringlinge vereinte), Tonko-Tapam Bohantopa, He-Sche, Take-Ca, Baccanaq (legendärer, verheißener Sklavenbefreier)

Wundersame Örtlichkeiten: Kun-Kau-Peh (Tal der Geisterspinne), Gulagal (Jaguartempel), Gron'gumur (verbotene Höhle), Kara'iri'itir (Gletscher-Plateau), Shan'rtrak (Insekten-Mysterium), Zitadelle der Geister, Chap mata Tapam (Tabu-Berg im Regengebirge), Elefantenfriedhof, Loabugal

GESCHICHTE

Die Geschichte der Waldmenschen* liegt ebenso im Verborgenen wie ihre Pfade durch den Regenwald. Über ihre Herkunft gibt es keine schriftlichen Aufzeichnungen. Mythen und Legenden, die so genannten Tayas, werden von Generation zu Generation mündlich weitergegeben. Doch da sich die einzelnen Stämme keinesfalls als

zusammengehöriges Volk betrachten, lässt sich auf dieser Basis kaum objektive Geschichtsschreibung betreiben. Die wenigen Forscher, die sich mit der Geschichte der Waldmenschen beschäftigen, werden oft als nicht mehr ganz richtig im Kopf betrachtet. "Gebe man mir die Geschichte der Morfus, und ich werde mich für die Geschichte der Waldmenschen interessieren", ist ein bekanntes Zitat des ehemaligen Rektors der Al'Anfaner Universität, Salix Kugres. Tatsächlich aber existieren die wenigen gesicherten Kenntnisse dank der Marotte vieler alanfanischer

*) Obwohl der Begriff Waldmensch regeltechnisch neben den Utulus nur eine der Rassen der südaventurischen Dschungelbewohner bezeichnet, verwenden wir ihn im folgenden Text gleichwertig für beide Rassen.



Granden, alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entreißen. Neben den unten genannten Schöpfungs- und Gründungsmythen finden Sie weitere in **Wege der Götter**.

Fragt man einen Anoiha nach der Herkunft seines Stammes, so wird er folgendes Taya erzählen:

»Vor langer Zeit gab es nur den Wald. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq musste mit ansehen, wie sein Werk zerstört wurde. Ja, selbst die mächtigen Panther, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloss er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und ebenfalls Menschen zu schaffen. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren alle schön und wohlgestalt, so dass sie ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mussten, und Kamaluq gab ihnen eine warme Hautfarbe, weil sie nicht so totenblass aussehen sollten wie die Eindringlinge.«

Beinahe jeder Stamm bezieht diese oder eine ähnliche Überlieferung nur auf sich selbst. Wie (und ob überhaupt) die Existenz anderer Stämme erklärt wird, hängt dabei vom geistigen und kulturellen Horizont des jeweiligen Stammes ab. Die Mohaha wissen beispielsweise zu berichten, dass es der Mohagoni-Baum war, aus dem sie erschaffen wurden. Die Anoiha behaupten andererseits, dass die ersten Ahnen in einem goldenen Katamaran aus der Sonne herabstiegen und einen Berg errichteten, in dem alle Toten bestattet werden sollten.

Die Darna auf Altoum wiederum berichten das Taya von Kucanha: »Damals suchte das mächtige Seeungeheuer Tschomatachap (moh.: schwarz-frist-Berg) die Strände heim und verschlang jeden Tag einen von Kucanhas Volk. Da rieb sich Kucanha mit dem klebrigen Saft der Orasal-Liane und zerstoßenem Sansaro-Tang ein. Dann hingte er sich sieben Sakowurzeln um den Hals, klemmte sein Messer zwischen die Zähne und legte sich an den Strand. Tatsächlich erschien das Ungeheuer Tschomatachap und verschlang Kucanha mit einem Biss. Sieben mal sieben Tage lag Kucanha dem Ungeheuer im Bauch, aber die Wundersalbe bewahrte ihn vor dem Tod. Wenn Kucanha der Hunger übermannte, lutschte er an den Sakowurzeln, und alle sieben Tage aß er eine. Als Kucanha die letzte Wurzel gegessen hatte, erhob er sich und suchte nach einem Ausgang. Da fand er einen mächtigen Klumpen, der das Herz des Ungeheuers war. Da zog Kucanha sein Messer und stieß es tief hinein. Tschomatachap wand sich in Schmerzen, schwamm schleunigst zum Land und spie Kucanha aus. So kam Kucanha nach Altoum.«

Bei anderen Stämmen des Festlands gibt es darüber hinaus ein Taya, das ihre Herkunft herleitet von Ambala, der Wunderschönen, und einem großen weißen Mann, "der war, wie fünf Männer sind". Ihre Nachfahren waren stets etwas größer und hellhäutiger als andere Stämme und besiegten nach und nach alle Nachbarstämme.

Die Waldmenschen werden zwar gemeinhin zu den Ureinwohnern gezählt, stammen jedoch vermutlich nicht aus in Aventurien. Die verblüffenden seefahrerischen Leistungen der Insulaner und vor allem der Tocamuyac-Floßleute sowie die Jaguargottheit Kamaluq und die Steinkolosse Benbukulas verweisen eher auf den Südkontinent Uthuria. Andererseits erwähnen schon die ältesten tulamidischen und sogar die wenigen, den Menschen zugänglichen echsischen Dokumente kleinwüchsige, dunkelhäutige Dschungelmenschen. Zumindest während der letzten etwa sieben Jahrtausende dürften unterschiedliche Stämme der Waldmenschen bereits im Süden Aventuriens verbreitet gewesen sein. So berichtet ein urtulamidisches Märchen von den ersten Aufständen der Menschen gegen die Diener des Gottdrachen Pyrdacor vor ungefähr 6.000 bis 5.000 Jahren. Zwar werden die Waldmenschen hier lediglich als primitive Dschungelkrieger dargestellt, doch immerhin schlossen sie sich den Urtulamiden in ihrem Kampf an – oder

ZEITAFEL WALDMENSCHEN

876 v.BF: Guldnländer stoßen erstmals auf Waldmenschen vom Stamm der Cuori.

um 650–250 v.BF: Das Reich der Wudu

ca. 653 BF: Der berühmteste Geograph der Neuzeit, Bastan Munter, schreibt den dritten Teil seines Standardwerkes *Die dampfenden Wälder – Von den mittäglichen Eilande*.

660 BF: Waldmenschenaufstand unter Manaq; richtet sich hauptsächlich gegen alanfische und tulamidische Sklavenhändler, Einigung der großen Festlandstämme.

802 BF: Ein Vergeltungsschlag der Darna zerstört Charypso. Altaia wird verschont, da die Stadt keinen Sklavenhandel betreibt.

948 BF: In Mendena werden die Briefe des Travia-Geweihten Tschimorn Huldinger unter dem Titel *Die Regengebirge und das Schwert des Südens, Heimat der Waldmenschen* zusammengefasst.

1016/1017 BF: Borbarad versucht vergeblich, durch die Macht des Tempels von Gulagal sein neue fleischliche Existenz im Diesseits zu manifestieren und zu stärken.

kämpften doch ihren eigenen, als sie Echsen aus ihren heiligen Stätten vertrieben und mit stiller Grausamkeit töteten. Noch immer gibt es ein Tabu in den Bergen von H'Rabaa, wo auf einem Hochplateau die Körper der echsischen Feinde unter Verwahrung der Geister gehalten werden. Die Waldmenschen nennen es *Kara'iri'itir* – und es sollen seit den Tagen Manaq wieder neue Körper hinzugekommen sein. Während des Niedergangs des Echsenimperiums erwähnen tulamidische Quellen dann die besonders dunklen Utulus, die man heute in der Gegend von Selem und auf den Waldinseln findet.

Zur Zeit der ersten Tulamiden sind die Kemi auf dem Gebiet des heutigen Reiches Kemi verbrieft, die Cuori waren an der Gründung Mengbillas beteiligt. Die Tulamiden bedienten sich von Anbeginn an des Sklavenhandels, so als wären ihnen die Waldmenschen, die nicht prinzipiell als Feinde des Sultanats Khunchom bezeichnet werden können, als Sklaven (der Echsenherrscher?) schon bekannt gewesen. Während der ersten großen Besiedlungswelle Südaventuriens unter Belen-Horas stießen die Guldnländer 876 v.BF erstmals auf Waldmenschen vom Stamm der Cuori. Das von Beginn an auf gegenseitiges Misstrauen und Unverständnis fußende schlechte Verhältnis zwischen diesen neuen Blasshäuten und den Waldmenschen wirkte sich bald zu Ungunsten Letzterer aus, denn auch die Guldnländer sahen in ihnen eine primitive Kultur, die man unterwerfen konnte. Die Cuori wurden als Folge dieser Ansicht fast ganz ausgerottet.

Das einzige bei vielen Südaventuriern bekannte jüngere historische Datum, das mit Waldmenschen in Verbindung gebracht wird, ist das Erscheinen des Schamanen Manaq, der verkündete, dass es egal wäre, ob man Moha oder Anoiha sei. Entgegen den Darstellungen der Blasshäute (manaq = tul.: der Alte / moh.: machen-formen-erschaffen-mit-Kralle) war er ein Mann um die 30, der körperlich den meisten Gegnern überlegen war. Es gelang ihm durch die Verheißung auf ein friedliches Leben ohne Blasshäute, die Waldmenschen, von den Chirakah im Norden bis zu den Haiyu auf Altoum, gegen die Sklavenhändler zu einen. Der berühmte 'Manakus-Aufstand' der Sklaven in Al'Anfa war sozusagen ein Nebeneffekt. Es ist nicht auszuschließen, dass Manaq für das Verschwinden des Sklavenschlichters Walkir Zornbrecht verantwortlich ist. Vor allem aber traf Manaq wichtige Regelungen, die bis heute gelten, indem er die Schamanen- und Wachämter einteilte: Den Mohaha sprach er den Tempel der Roten Jaguare von Gulagal zu, den Oijaniha das heilige Tal Kun-Kau-Peh und die Priesterin der Geisterspinne, den Anoiha die Höhle von Gron'gu'mur und den Napewanha H'Rabaa mit dem Plateau von Kara'iri'itir.



TAYAS

Jede Kultur hat das Bestreben, ihre Erlebnisse als Berichte an spätere Generationen weiterzugeben. Bei den Waldmenschen heißen diese Traditionen *Tayas* (mit der Wortwurzel *Ta* für "Dinge, die ewig gleich bleiben") – sie sind das Äquivalent z.B. des tulamischen Märchens und der thorwalschen Saga. Wo sich das elfische Lied auf seine Magie und die mittelaventurische Heldensage auf die Schrift verlässt, erhofft sich das Taya seine Unsterblichkeit aus der Kraft der gemeinsamen Erinnerung: Ein Taya wird vor allem beim Jahrestreffen vom ganzen Stamm wiedergegeben.

Diese jährlichen Treffen kennen zahllose Bräuche, etwa was die Wahl des Platzes, den Veranstalter und die Auswahl von Schmuck und Dekoration angeht, und auch verschiedene Namen, so etwa *Shoyawah* (moh.: Rundum-vorne-das-Sprechen-bewahren) oder *Hahatonwan* (moh.: Viele-Menschen-liegen-im-Rausch). Typisch ist das Festessen, bestehend aus mehreren Schichten Fleisch, Fisch, Efferdsfrüchten, Gemüse und Obst, die übereinander gelegt und in Bananenblätter geschlagen, einen Tag lang in der Feuergrube geschmort haben.

Wichtig aber ist vor allem die Wiedergabe der *Tayas* des Stammes und der einzelnen Sippen. Jeder Teil wird stets von ganzen Gruppen rezitiert, was Fehler schnell offensichtlich macht und so die gemeinsame Erinnerung stärkt. Die einzelnen Teile der *Tayas* bestehen aus Kombinationen von Erzählung, Gesang und Pantomime, allenfalls von Nasenflöten begleitet, und ihre Rezitation obliegt auch verschiedenen Altersgruppen, so dass jeder Beteiligte im Laufe seines Lebens irgendwann einmal jeden Teil der Tradition übernommen hat.

Die Kinder intonieren den Refrain, meist eine Inhaltsangabe, bei der sie händehaltend durch die Reihen der Erwachsenen hüpfen: "Als Tapferes Herz, als Tapferes Herz die Mohaha schlug, die Mohaha schlug ..."

Die erwachsenen Sammler und andere Nichtkrieger sind für die Erzählung der Umstände zuständig, wobei der Beginn abrupt und ohne jede Floskel gestaltet wird, am ehesten an einen mittelländischen Witz erinnernd: "Zwei-Speer trifft Stark-wie-ein-Baum von den Oijaniha. Sagt Zwei-Speer: ..."

Den Kriegern steht der vor allem pantomimische Teil zu, in dem die aufregenden und gefährlichen Details geschildert werden. Insbesondere werden Tiere durch Mimik, Gestik und Akustik dargestellt, und viele Waldmenschen zeichnen sich dabei durch enormes Schauspiel- und Akrobatiktalent aus.

Die Alten schließlich, stetig durch den Refrain der Kinder unterbrochen, rezitieren dann die Weisheiten und die Moral, die der Stamm aus dem Taya gewinnen und bewahren soll. Dabei werden zunächst die ältesten Bemerkungen angebracht, dann ergänzende von Toten, an die man sich noch erinnern kann und die man für bewahrenswert hält, und schließlich, kaum erkennbar, geht das Taya in eine schnatternde Diskussion über, denn die Alten sind sich keineswegs immer einig. Dieser letzte Aspekt garantiert auch die lebendige Überlieferung, die so zumindest in ihrem Nachwort durchaus an neue Verhältnisse angepasst werden kann, was ja beim verwandten Tabu, dem ewigen Gesetz, nicht gewährleistet ist.

WALDMENSCHEN UND UTULUS – HERKUNFT, AUSSEHEN

Die Gestalt des Waldmenschen, so unterschiedlich sie von Stamm zu Stamm gebaut sein mögen, gilt als Sinnbild des perfekten Körpers. Insbesondere der aventurische Bildhauer sieht in ihm neben dem Elfen und dem rondrianischen Hünen eine der drei Hesinde gefälligen Idealproportionen.

Der Leib der Waldmenschen ist voll natürlicher Anmut und Stolz sowie auffallend schönem Wuchs. Dabei sind die Waldmenschen eindeutig die kleinsten unter den Menschenvölkern: Ein typischer Vertreter reicht einem Mittelländer gerade bis zur Achsel und wiegt selten mehr als 60 Stein.

Die braunen oder schwarzen Augen stehen deutlich schräg, wie man es auch von den Nivesen her kennt – und bei beiden ist man geneigt, an archaische Lebewesen zu denken. Ihre Lippen sind voll und geschwungen, aber nicht aufgeworfen. Die ausgeprägten Wangenknochen betonen den exotischen Reiz des Waldmenschengesichtes.

Wesentlichstes Merkmal ist die Hautfarbe, die, je nach Herkunft, von Bronzefarben über Braun bis zu tiefem Ebenholzschwarz bei Utulus reichen kann. Möglicherweise war die Haut der Urbevölkerung dunkler, beinahe schwarz, und wurde erst durch Jahrtausende Kontakt mit Hellhäutigen zu jenem bronzefarbenen Misch-

ton. Schwarze Haut findet man nämlich bei einigen der unberührten Utulu-Stämme der Waldinseln und der südlichen See, auf der Syllanischen Halbinsel und bei Selem. Wichtigster Effekt der Hautfarbe ist der Sonnenschutz: Das schwüle Klima zwingt fast dazu, nackt zu gehen und damit die Haut der Sonne auszusetzen. Ein interessanter Aspekt ihrer Haut ist auch, dass Insektenstiche kaum Wirkung zeigen.

Ein weiteres Charakteristikum ist das glänzend schwarze, glatte Haar (die Utulus dagegen bringen gelocktes, teilweise sogar krauses Haar hervor),

mit Tink-

auch wenn es durch Versetzen häufig strubbelig wirkt. Für die Dschungelstämme ist die Haartracht ein herausragendes Merkmal, die zahllosen Stämme zu unterscheiden.

Männer sind üblicherweise bartlos, allenfalls ein dünner Strich über der Lippen und ein leichter Stoppelbart auf Wangen und Kinn bildet sich in späten Jahren. Die weitere Körperbehaarung ist ebenfalls spärlich.

Auch erblickt man selten einen ergrauten Waldmenschen. Dies mag daran liegen, dass die Lebenserwartung im Dschungel niedriger ist als in anderen Regionen Aventuriens, doch scheint es so zu sein, dass auch weniger Veranlagung für graues





Haar gegeben ist. Dieses aber gilt dann als besonderes Zeichen der Würde. Überhaupt ist es für jeden anderen Aventurier schwer, das Alter eines Waldmenschen zu errahnen. Sie scheinen wie der smaragdgrüne Dschungel im ewigen Frühling zu stehen, es sei denn, man entreißt sie ihrer angestammten Heimat.

Die extrem gefährliche Umwelt der Grünen Hölle hat die Körper der Waldbewohner gestählt und ihre Sinne aufs Äußerste geschärft. Als Läufer sind sie unglaublich schnell, so dass sie im Geländelauf allenfalls von einem Waldelfen zu schlagen sind. Ihre Füße und Zehen sind durch das Klettern auf Bäumen und Lianen sowie das Schleichen und Pirschen beweglich, viele Waldmenschen können gar mit den Zehen schnippen und zur Verwunderung einer jeden Blasshaut einfache Greifbewegungen ausführen.

Auch ihre Reflexe sind bemerkenswert. Es berichten nicht nur die Taya der Waldmenschen von Kriegern, die einen heranschwirrenden Pfeil oder einen Singvogel aus dem Flug ergreifen können. Ebenso fischen sie oftmals nur mit bloßer Hand, bestenfalls mit Hilfe eines einfachen Holzspeers. Weiterhin sind ihr Seh- und Geruchssinn überdurchschnittlich stark entwickelt, was sie zu hervorragenden Jägern und Sammlern in einem natürlichen Umfeld macht, in dem Fremde doch nichts weiter als changierende Grüntöne wahrnehmen. Schwere körperliche Arbeit ist für Dschungelbewohner ungewohnt und führt schnell zu gesundheitlichen Problemen. Sie sind gegen Hunger abgehärtet, Durst dagegen sind sie nicht gewohnt. Ihre auffälligste Anpassung ist die Widerstandsfähigkeit gegen Hitze und Luftfeuchtigkeit; sie sind Verhältnisse gewohnt, in denen die meisten anderen Rassen dem körperlichen Zusammenbruch nahe wären.

LEBENSUMSTÄNDE – DAS LEBEN IN DER GRÜNEN HÖLLE

»Es wird gerne gesagt, dass die Waldmenschen mit der Natur im Einklang lebten. Aber das ist eine romantische Verklärung der Zivilisierten. Vielleicht leben die Elfen mit der Natur – aber die können zaubern. Die Waldmenschen kämpfen gegen die Natur, härter und erbitterter als jedes andere Volk, jeden Tag aufs Neue, denn in der Grünen Hölle geht es um das nackte Überleben.

Der Waldmensch tötet jedes Tier und schneidet jede Pflanze, wenn ihm das nützt oder ihn schützt. Wenn er ein Tier oder eine Pflanze schont, dann tut er dies, weil alles andere unnötiges Risiko und Kraftverschwendung wäre, nicht aber, weil er jener Gattung nützen will. Der Waldmensch sieht in seiner Umgebung – zumindest im Alltagsleben – genauso wenig ein heiliges Ganzes wie eine Blasshaut, denn dazu ist der Regenwald zu groß und zu verwirrend. Allein der Baum ist für ihn eine besonders 'liebenswerte' Pflanze, da von ihm keinerlei Gefahr, aber sehr viel Nutzen ausgeht.

All das bedeutet nicht, dass der Waldmensch nicht klug und besonnen vorgeht. Die Erfahrungen von Hunderten von Generationen lehrt ihn, was der Sippe nützt, was ihr schadet und – wohl am wichtigsten – was ihr nur scheinbar nützt, aber letztlich schadet. Der Waldmensch brennt keine Lichtungen in den Regenwald, denn Lichtungen ziehen Elefanten an, und Elefanten sind unbesiegbar. Der Waldmensch schießt nach dem ersten keinen zweiten Affen, denn den zweiten könnte er weder tragen noch essen, und zudem müsste er morgen doppelt so weit gehen, um einen dritten Affen zu finden.«

—Baron Gona von Rosenteich

SAMMLER UND JÄGER DES DSCHUNGELS

Das Nahrungsangebot des Regenwaldes ist vielseitig: Es gibt hier Perainäpfel, Anfelsinen, Pampelmusen, Pomeranzen, Avocados, Mandarinen, Limonen, dazu Wurzeln, Triebe und Schößlinge, wie etwa Sakowurzeln, Dasselblätter und Süßholz. Weiterhin findet man zahlreiche wilde Beeren und die seltenen Bananen, die ebenso roh verzehrt werden wie Zwiebeln, Kokosnüsse und Palmenkerne. Die Insulaner kennen zudem noch ein halbes Dutzend Früchte, die aus-

Die Resistenz gegen einige der grässlichsten Krankheiten und Gifte übertrifft teilweise selbst die der Ferkinas und Zwerge. Sie sind gegen den Brabaker Schweiß immun, ebenso wie gegen das Pfeilgift Wurara – beides wohl durch ständige Gewöhnung und natürliche Auslese. Aus dem gleichen Grund zeigen bei ihnen Insektenstiche nur wenig Wirkung, und selbst unter Parasiten leiden sie weniger als andere Rassen.

Viele Waldmenschen verströmen einen feinen Geruch, der von den meisten Aventurieren als sehr angenehm empfunden wird und mit Moschus vergleichbar ist; hinzu kommt allerdings oft – aufgrund der Lebensweise – ein stechendes Aroma aus gärenden Pflanzenfarben.

UTULUS

Ebenholzschwarze Haut und leicht gekräuselte schwarze Haare sind das Kennzeichen der Utulus, ebenso heben ihr sehr hoher Wuchs – zwei Schritt sind keine Seltenheit – und ihre muskulöse Gestalt sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken Waldmenschen ab. Dies hindert aventurische Gelehrte dennoch nicht, beide als 'Mohas' zusammenzufassen. Ihnen macht Hitze noch weniger aus als den Waldmenschen und auch ihnen ist die Resistenz gegen Ungeziefer zu Eigen. Ebenso ist ihr Gesicht meist bartlos.

Die Herkunft der Utulus ist ungeklärt, doch scheint es, dass sie zuerst auf den äußersten Waldinseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten ist ein Rätsel angesichts der Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt, die die Utulu-Stämme auf den Waldinseln an den Tag legen.

schließlich auf den Waldinseln gedeihen und so unnachahmliche Namen tragen wie Mango und Papaya.

Zu den weniger bekannten 'Köstlichkeiten' gehören Raupen, in Sirup getunkt, geschmorte Zikaden sowie geröstete Honigameisen, denen man den zuckergefüllten Hinterleib abbeißt. Ein Ameisenhaufen wird oft mit einem palmwedelbedeckten Holzgerüst überdacht. Die ewige Nacht hält die besonders großen geflügelten Königinnen vom Wegfliegen ab, bis die Waldmenschen beschließen, sie zu verspeisen. Wurzeln und Nüsse werden auf geglätteten Steinen zu Mehl zerrieben. Gekocht wird in geflochtenen Körben oder ausgehöhlten Baumstämmen. Man legt hierfür so lange heiße Steine in das Wasser, bis es kocht, nimmt dann die Steine heraus und rührt das Mehl ein.

Eine typische Zubereitung lässt sich auch beim Höllenkraut beobachten, das die Waldmenschen gemeinsam kauen, in ausgehöhlte Bäume spucken, mit Wasser und heißen Steinen kochen und dann als Paste auf Waffen auftragen. Aus den roten Quinjabeeren, die es in ganz Südaventurien im Regenwald gibt, wird schließlich der Mohaska gebraut.

In einer Jäger- und Sammlerkultur wie die der Waldmenschen benötigt ein Stamm von 1.000 Angehörigen etwa 300 Reichtmeilen, die er regelmäßig (und ohne Konkurrenz) durchstreift, um überleben zu können.

Unter den Beutetieren gilt der Affe als besondere Delikatesse, ob es sich nun um handspannenlange Wolläffchen, langarmige Springaffen, mannsgroße Riesenfaultiere oder Riesenaffen handelt (die jedoch für manche Stämme tabu sind).

Echsentiere und Schlangen machen darüber hinaus einen beträchtlichen Teil der Nahrung aus: Warane, Leguane, Geckos und Chamäleons werden geschossen oder erschlagen, Krokodile, Alligatoren und Kaimane werden mit Speeren und Harpunen gespickt, und selbst Boronsottern, Palmvipern und Würgeschlängen werden mit Schlinge, Keule, Messer und sogar bloßer Hand gefangen. Die zahllosen Lurche werden schon von den Kindern gejagt, sofern sie nicht giftig sind; in diesem Fall werden sie von den Erwachsenen gefangen, um Pfeilgifte zu mischen.



Unter den Vierbeinern sind Ameisenbären, Gürteltiere und sogar Wolfsratten die häufigsten Beutetiere, während der Baumstinker nur von den Oijaniha geschätzt wird. Natürlich werden auch alle den Blasshäuten vertrauten Vierbeiner gejagt, von denen es aber nur wenige Arten gibt; das schließt verwilderte Haustiere, Ongalobullen, aber auch die 'Jagd' auf zahme Selemferkel ein, falls sie ein Schweinehirt zu nahe an ein Stammesgebiet heran treibt. Die Waldelefanten sind jedoch für alle Stämme tabu.

Auch beinahe alle Vögel werden gejagt. Besonders beliebt sind Papageien, namentlich Aras und Tukane, ebenso Sturzpelikane, Waldrahen und Haubenpfeifer.

Anders als die Waldelfen betrachten die Waldmensch den Dschungel als erbarmungsloses Schlachtfeld, auf dem der Jäger nie erfahren wird, an welche Spielregeln sich ein 'edles Tier' halten mag – dazu gibt es zu viele Arten, und dazu sind ihre Tarnungen und Gifte zu gefährlich. Daher jagt der Waldmensch mit jedem ihm zu Gebote stehenden Mittel, darunter auch Fallen, Feuer und schmerzhaften Geschossen, vor allem aber mit dem oftmals effektivsten Mittel: Gift. Für das Bannen der möglicherweise rachsüchtigen Nipakaus (Geister) getöteter Tiere ist der Schamane zuständig.

Die Technik der Jagd zeichnet sich durch archaische Schlichtheit aus. Es braucht nur mäßige Erfahrung, um ein Tier zu töten, aber das sterbende Tier noch zwei, drei Stunden lang zu verfolgen, erfordert allen Spürsinn, Gewandtheit und Ausdauer.

Beim Lagunenfischen waten und tauchen die Sippen gemeinsam durch das Wasser. Aufgespießte Fische werden sofort auf Bastseile gefädelt und gefangene Krabben in Netze gesteckt, die an nebenher schwimmenden Hölzern mitgeführt werden. Nach ein paar Stunden hebt man die Äste dann, behängt mit der Beute, auf die Schulter und wandert nach Hause. Gefischt wird sowohl zu Mittag, wenn das Wasser glasklar ist, als auch bei Madaschein, wenn die nachtaktiven Meeresbewohner hervorkommen. Auch auf hoher See wird Gift verwendet, da austretendes Blut in den haiverseuchten Gewässern lebensgefährlich ist. Bei der Flussfischjagd wird vor allem der Speer benutzt, es werden aber auch Reusen und einfache Netze ausgelegt. Beutetiere werden mit den Beinen an Hölzer gebunden und auf dem Rücken zweier Leute nach Hause getragen. Beim Ausnehmen größerer Vierbeiner haben die jungen Krieger Vorrang, so dass sie das Abtrennen des Kopfes üben können.

Das Fleisch, ob Affe, Leguan, Schlange oder Fisch, wird in großen Brocken in Palm- oder Bananenblätter gewickelt, in einer Feuergrube zwischen glühenden Steinen vergraben und mit heißer Asche bedeckt, wo es dann binnen einiger Stunden gart. Riesenschildkröten werden gleich im Panzer gebraten.

Ganz selten wird Fleisch als Wegzehrung zu Pemmikan gemahlen, wie es auch von Nivesen und Elfen bekannt ist.

WAFFEN

Die wichtigsten Waffen sind Speere, Keulen und andere schlichte Hieb- waffen, Hackmesser, Blasrohr und Kurzbogen. Da viele Waldmensch sehr gute Speerwerfer und Harpuniere sind, wurden manche schon bis in den Norden verschleppt, wo sie unter den Walfängern hoch angesehen sind. Auch die Idee des Katamarans, zwischen dessen Rümpfen das erlegte Tier transportiert wird, ist so ins Nordmeer gelangt.

Mit dem langen Blasrohr wird der winzige *Anpa-Hah*, der Giftpfeil, verschossen. Daneben wird ein ellenlanges, dickeres Blasrohr verwendet, um Boabungaha, Samthauch und andere Atemgifte zu verblasen. Eigentlich kann nur ein Waldmensch im Dschungel unbemerkt so nahe an einen Gegner herankommen, dass er dessen Gesicht trifft. Für Bögen sind Pfeile mit Spitzen aus Holz, Knochen, Fischbein, Eisen, Kupfer, Bronze, Vulkanglas und Feuerstein in Gebrauch.

Die gebrauchten Waffen sind je nach Kultur und Stamm stark unterschiedlich: Die Darna verwenden keine Blasrohre, dies widerspräche ihrer Kriegerehre, während die Haipu und Tocamuyac gute Harpuniere sind.

HRURUZAT

Dass die Waldmensch die Kampfkunst beherrschen, mit bloßen Händen zu töten, ist geradezu übertrieben bekannt geworden. Der Name Hruruzat (gesprochen 'Rurusat') ist echsischen Ursprunges (H'Ruru-Zat), erkennbar an der Ehrfurchtsvorsilbe und der harten Konsonantik. Die Übersetzung 'nackter Tod' lässt sich jedenfalls aus dem Mohischen nicht herleiten.

Allgemein geht man davon aus, dass der Begriff sich auf die Hand- und Fußballen bezieht, die zum Angriff verwendet werden. Wegen dieser Technik haben die Waldmensch auch überhaupt kein Verständnis und Talent für das Boxen mit den Fingerknöcheln.

Die äußerst elegante und 'tänzerisch' anmutende Kampfkunst umfasst je vier gezielte Hiebe, Tritte und Stöße gegen Kehlkopf, Nacken, Sonnengeflecht und Schritt. Behauptungen, den Waldmensch seien Dutzende solcher Angriffe bekannt, sind jedoch übertrieben: Hruruzat als Kampfkunst wird auch an einigen südlichen Kriegerakademien (vor allem der Universität von Al'Anfa), in Phex-Tempeln und in den Gladiatorenschulen gelehrt.

GIFTE

Die Waldmensch sind berühmt-berüchtigt dafür, einige der gefährlichsten Gifte Aventuriens herzustellen und zu verwenden. Bei den Sklavenjägern, Schatzsuchern und Holzfällern sind die winzigen Pfeile gefürchtet, die unsichtbar den Tod bringen, bei Händlern, Meuchlern und Ränkeschmieden sind die Gifte, Pasten und Pulver hoch begehrt.

Fast jeder Stamm kennt ein eigenes Lähmungsgift, das gegen Papageien, Wolfsratten, Äffchen und andere kleine Beutetiere tödlich wirkt: Die Mohaha verwenden das *Nacan-Ne* des Gelben Pfeilfrosches, die Anoiha der Berge das leicht lähmende *Arachnae* der Höhlenspinne, die Napewanha der Sümpfe das *Morfugift*.

Für die Jagd auf größere Tiere benutzen fast alle Waldmensch *Wurara*, das aus dem milchigen Saft des Höllenkrautes gebraut wird, einige wenige auch *Kupeq* (moh.: graues Gesicht), wie sie das Gift des Eitrigen Krötenschemels wegen der Symptome nennen. Die Keke-Wanaq verstehen sich darauf, *Kelmon*, das lähmende Gift der Disdychonda, zu verwenden, die Waldinsel-Utulus beherrschen als einzige das Rezept, das *Gift des Fleckenhais* zu konservieren.

Gegen Menschen Gift einzusetzen, ist für die großen inneren Stämme des Regengebirges meist äußerst verwerflich, zuweilen sogar tabu. Die wilderen Stämme haben keine solchen Skrupel und sind dementsprechend verhasst und gefürchtet: Die Shokubunga der Savanne südlich Port Corrad sind dafür berüchtigt, ihre Opfer mit *Shuririn*-Pfeilen in eine tödliche Lethargie zu versetzen. Die schwarzen Tschopukikuha der Syllanischen Halbinsel und viele Insulanerstämmen schließlich schießen mit dem binnen einer Minute wirkenden *Kukris*. Dieses Faulgift der Seidenliane ist selbst schlecht verarbeitet noch fast immer tödlich, und sogar bei der Zubereitung kommen immer wieder unvorsichtige junge Krieger zu Tode.

Schließlich kennen die Mohaha noch das schreckliche Inhalationsgift *Boabungaha* (frei übersetzt: womit-ein-Mann-eine-Riesenschlange-töten-kann), das sie jedoch, wie es scheint, nur gegen Ungeheuerlichkeiten verwenden, die ganze Sippen und Stämme bedrohen – Sklavenjäger eingeschlossen. Dass Boabungaha üblicherweise nur in einen Schrumpfkopf gefüllt getauscht wird, zeigt seine Seltenheit und rituelle Bedeutung. Nur die Schamanen und einige alte Mohakrieger und Söldnerveteranen kennen die einzige Rettung: Da Boabungaha in erster Linie die Luftröhre zuschwellen lässt, muss es rechtzeitig gelingen, eine Art Schnorchel (Brabaker Rohr wächst fast überall) in den Hals des Verwundeten zu stecken. Wie man diese Be-



handlungen anwendet, während ringsum aus jedem Winkel die Gift-
pfeile und Speere fliegen, ist eine andere Sache ...

Detaillierte Informationen und Regeln zu Giften finden Sie in der
Geographia Aventurica auf den **Seiten 211ff.**)

VERSTÄNDIGUNG

Im Halbdunkel des Dschungels ist eine verbale Verständigung kaum
möglich. Schon nach wenigen Schritten verschwindet der Begleiter
hinter einer Mauer aus Blättern und Stämmen, zudem übertönt das
ständige Kreischen, Gurgeln und Tropfen jedes Gespräch schon auf
geringe Distanz. In jenen Augenblicken und Stunden aber, wo der
Dschungel schweigt, könnte schon das leiseste Flüstern tödlich sein.
Behindern diese Umstände schon die Sippe bei Jagd, Kriegspfad und
Marsch, machen sie eine Kommunikation der Stämme untereinan-
der unmöglich. Kein Botenläufer könnte tagelang alleine überleben,
und gelänge es ihm, er fände die Dörfer und die wandernden Sippen
nicht.

Die Waldmenschen haben daher einige ungewöhnliche Kommunika-
tionsformen entwickelt. Bei Kampf und Jagd verwenden sie Stimmen
der Tiersprache, insbesondere Pfiffe und Pfeifsignale, da sich schrille,
hohe Töne im Dickicht besser übertragen – und natürlich unauffällig
sind. Dazu kommt eine einfache, aber raffinierte Zeichensprache. Oft
nähern sich im Dschungel lauernde, schleichende und kriechende
Feinde auf wenige Schritt und häufig macht ihnen erst eine Geste

eines Freundes drei Schritt weiter klar, dass einen Schritt zur Linken
ein nichts ahnender Feind steht.

Die Kontinentalstämme, die im Duster des Dschungels leben, haben
ein ausgeklügeltes System, in freier Natur Botschaften zu hinterlassen.
Diese Wegzeichen werden Nilaya (moh.: Baum-und-Erhebung-spre-
chen) genannt. Anhäufungen und Anordnungen von Feuersteinen,
Zweigen, Blättern, geknickten Ästen und gespannten Lianen dienen
als Wegweiser, als Grenzmarkierung, als Tabuwarnung, als Monu-
ment eines Triumphes oder als simples 'Ich-war-hier'. Ein Fremder
kann diese Zeichen meist nicht einmal wahrnehmen, geschweige
denn ihre umfassende Bedeutung verstehen, die – mit einigen Dut-
zend Symbolen und über tausend Kombinationen – der Waldmen-
schensprache beinahe ebenbürtig ist.

Für die Kommunikation zwischen einzelnen Sippen und Stämmen
werden Baumtrommeln verwendet, die durch Takt, Rhythmus und
Tonhöhe einen enormen Wortschatz besitzen.

Berüchtigt sind die Trommeln, die stets vor einem Kriegszug stunden-
und tagelang palavern, bis sich alle Beteiligten über die Modalitäten
verständigt haben. Die Trommeln sind also nicht, wie beispielswei-
se die der Orks oder auch die großer mittelreichischer Legionen, zur
Demoralisierung des Feindes oder zur Einhaltung eines Marschtakts
gedacht.

Auf den Inseln und im Hochland werden schließlich Rauchsignale
verwendet, bei der die Trommeltöne durch Wolkengrößen ersetzt
werden.

KRIEGSPFAD UND KAMPFKUNST

»Hör mall!«

»Ich höre nichts.«

»Eben! Gar nichts! Kein Affengekreisch,
kein Vogelzwitschern, nicht einmal Insekten!«

»Heißt das ...?«

»Genau! Sie kommen!«

Es ist kaum vorhersehbar, wann die Waldmenschen Eindringlinge
angreifen. Sicher aber ist, dass sie bisweilen – vor allem an Tagen um
den Neumond herum – auf dem Kriegspfad sind: Dann legen sie ihr
markantes *Luloa* an und verfolgen jeden Gegner – zumindest einer
bestimmten Gruppe.

Siedler und Seelute, die sich dann auch nur außerhalb fester Ge-
bäude aufhalten, sind ihres Lebens nicht mehr sicher. Jedes Jahr
verschwinden zwischen Dról und Sylla Dutzende Blasshäute. Zu-
weilen findet man am nächsten Morgen in der Nähe der Siedlung
einen Pfahl aus Holz oder Rohr, darauf einen Totenkopf mit gestock-
tem schwarzem Blut und besudelten Federn – Kopfhaut und Fleisch
sind längst zum Schrumpfkopf verarbeitet. Es ist die übliche Art der
Stämme, untereinander den Ausgang eines Kriegszugs zu dokumen-
tieren.

Das berüchtigte 'Hand um Hand, Kopf um Kopf', das fast alle Stäm-
me anerkennen, ist dabei ein eher gemäßigtes Gesetz und eben nicht
der Aufruf zu maßlosem Morden. Vielmehr bedeutet es, dass eine Sip-
pe, der man einen Angehörigen getötet hat, ihrerseits nur das Recht
hat, einen der Mörder zu töten, und verhindert so die Eskalation der
Rache; die Stämme sind klein, und der Dschungel ist erbarmungslos
genug.

Aus dem gleichen Grund beschränkt sich eine Begegnung zwischen
verfeindeten Stämmen (und eigentlich sind alle Stämme verfeindet)
oft auf ein gegenseitiges Verhöhnern: Man erinnert die anderen da-
ran, wie viele ihrer Krieger man getötet hat und wie oft man sie in
die Flucht geschlagen hat. Wenn man einige der Gegner persönlich
kennt, wird die Häme erst richtig herzlich. Dieser Hohn ist viel we-
niger eine Provokation, die den anderen zum Angriff anstachelt, als
Ersatz dafür, selbst anzugreifen.

BLASSHÄUTE

Trotz der beschriebenen Einstellung zu unterschiedlich fremden
Gegnern haben die Waldmenschen zu den Blasshäuten eine beson-
dere Beziehung, ja, es berufen sich viele Schöpfungssagen gerade-
zu auf das frevlerische Eindringen dieser Wesen in den Regenwald.
Jahrhunderte des Sklavenhandels haben zudem nicht gerade für eine
gute Nachbarschaft mit den Weißen gesorgt. Besonders die Stämme
im äußersten Süden kennen kaum ein friedliches Auskommen mit
ihren Mitmenschen. Hierzu haben auch die Hetzreden alanfanischer
und Mengbillaner Sklavenhändler von "Menschenfresserei und blu-
tigen Menschenopfern" und die davon ausgehende Feindseligkeit der
Weißen einiges beigetragen. Im Gegensatz dazu leben die Stämme im
Norden des Regengebirges eher friedlich mit den Weißen zusammen.
Die meisten Waldmenschen haben eine große angeborene Neugier
und eine entwaffnende Naivität, wenn sie mit der 'Zivilisation' zusam-
mentreffen. Sie reagieren mit Unkenntnis auf die Errungenschaften
der modernen Welt und werden beispielsweise länger benötigen, um
das Konzept von Geld oder Bezahlen zu verstehen. Durch ihren
Aberglauben und diese Naivität sind sie besonders leicht durch Ma-
gie, herausragende, ihnen fremde Talente, aber auch durch billige Ta-
schenspielertricks zu beeinflussen. Eine Eigenschaft, die vielen zum
Verhängnis wurde – und Sklavenjägern über Jahrhunderte hinweg
ein sicheres Einkommen verschafft hat.

DAS LEBEN IM STAMM

Wie alle wild lebenden Völkern und Rassen kennen auch die Wald-
menschen die Zugehörigkeit zu Familie, Sippe und Stamm.

Vornehmlich lebt der Waldmensch zunächst in seinem Dorf, die Stam-
mezugehörigkeit ist für ihn hingegen eher unbedeutend. Es zählen
hauptsächlich die Menschen der näheren Umgebung: die direkte Fa-
milie und an erster Stelle die Dorfgemeinschaft. Zwischen Sippe und
Familie gibt es keine Unterschiede, denn durch die hohe Sterblichkeit
sind häufig kaum direkte Verwandte vorhanden. Die typische Kern-
gruppe eines Dorfes umfasst 30 bis 50 Erwachsene, selten auch bis zu



100; dann handelt es sich allerdings meist um zwei oder drei deutlich unterschiedene Sippen. Die wesentlichen kulturellen Eigenheiten sind allen Mitgliedern eines Stammes gemein, aber dennoch sollte man die Stammeszugehörigkeit nicht überbewerten. Der Stamm – meist etwa 1.000 bis 3.000 Mitglieder – ist jene Gruppe, in deren Bereich man sich im Großen und Ganzen frei bewegen darf, innerhalb derer man sich Frau oder Mann erwählt und mit dem man sich jährlich beim Stammestreffen an gemeinsamen Feierlichkeiten erfreut.

»Von den Chap-Sanibo, einer Sippe der Oijaniha, weiß ich zu berichten, dass der Hohaya immer von einem Knaben begleitet wird, der die Reinheit des Häuptlings verkörpern soll. Der Knabe, Batapam [moh.: unbefleckte Seele] geheißten, wird, wenn er zum Mann wird, durch einen anderen ausgetauscht.«

—Nazir el Dschug, Sklavenjäger aus Al'Anfa

HERRSCHER UND HÄUPTLICHE

Die Waldmenschen kennen mehrere Stammesoberhäupter, namentlich den Kriegshäuptling, den Friedenshäuptling, die Ältesten und den Schamanen. Die für den Fremden verwirrende Situation entsteht aber erst dadurch, dass in jedem Dorf die Machtverhältnisse zwischen diesen Oberhäuptern anders geartet sind.

Gängigerweise wird ein Häuptling gewählt (ob Mann oder Frau, ist traditionell vorgegeben, aber nicht unerschütterlich festgesetzt), üblicherweise auf Lebenszeit, er oder sie kann aber jederzeit abgesetzt werden. Recht deutlich zeigt das die Bezeichnung Hohaya (moh.: Mensch-spricht-vorher).

Sehr häufig ist die Einrichtung einer eigenen Hütte für das Stammesoberhaupt oder zum Abhalten verschiedener ritueller Versammlungen.

МАНН UND FRAU

Es herrscht grundsätzlich Gleichberechtigung: Alle gehen auf die Jagd oder zum Sammeln, je nachdem, was ihnen eher liegt. Nur während des letzten Monats der Schwangerschaft und der Stillzeit bleiben Jägerinnen im Dorf; Kinder werden von der Familie und nicht von Einzelnen aufgezogen.

Sehr wichtig ist jedoch die Trennung nach Geschlechtern bei den Unverheirateten, die oft in einem eigenen Haus oder unter dem Langhaus der Sippe leben.

Wenn sich zwei junge Menschen lieben, leben sie ein Jahr lang zusammen. Dabei erhalten sie eine eigene Hütte oder einen Langhaus-Abschnitt für sich allein. Dieses 'Jahr der ersten Hütte' verbringt man, um sich näher zu kommen und sich zu prüfen. Häufig besteht die Sitte, dass beide von ihrem Gefährten für ihre verlorene Unschuld einige Gaben erhalten, beispielsweise ein paar Hühner oder ein Metallmesser, welches einen enormen Wert darstellt. Ist man zusammen nicht glücklich, so trennt man sich nach dem Jahr meist ohne großes Gezanke und ohne Tränen. Sollte während des Jahres der ersten Hütte ein Kind geboren werden, so wird es von seinem Vater anerkannt. Übrigens lehnen die Mohaha Küsse auf den Mund ab. Dem anderen 'den Atem zu rauben', heißt, seinen Tapam zu stehlen.

Bei den Haipu und den Insulanern wird das junge Paar mit einem Floß, auf dem reich verzierte Korbstühle stehen, über die heimatliche Lagune zu einer nahen Insel, Sandbank oder Halbinsel gerudert und singend abgesetzt, wo man sie dann einen Tag später wieder abholt.

Man lebt für gewöhnlich in einer lebenslangen Einehe. Diese ist jedoch eher ein Treue- und Beistandsversprechen, das in beiderseitigem Einvernehmen gelöst werden kann. Wenn ein Partner trotz Weigerung des anderen auf Trennung besteht, wird meist ein *Mohaziq* beschlossen – ein Duell, bei dem der Trennungswillige der Blasrohrschütze ist und der Ehepartner der Verteidiger mit Schild auf einem hohen Gerüst.

JUGEND

So freundlich die Waldbewohner zu ihren Kindern sind, so streng sind sie zu ihren Neugeborenen. Säuglinge werden aufrecht an ein Wiegenbrett gebunden, das üblicherweise von der Mutter am Rücken getragen wird, im Dorf oft aber auch abgestellt oder an eine Hütte gehängt wird. Dieses Verhalten entspringt nicht nur einer Lebensweise, bei der eine Jägerin wenig Zeit hat, sich um ihr Kind zu kümmern. Vor allem erlernt das Kind damit Tugenden, die im Dschungel entscheidend sein können: sich stundenlang nicht zu bewegen – der Ursprung der Fähigkeiten im Schleichen und Lauern. Und schließlich fördern Passivität und erhöhte Position, teils bewegt, teils still, die Wahrnehmung und Sinnesschärfe: Waldmenschenkinder können Bewegungen identifizieren, die so schnell oder so langsam sind, dass sie andere Menschen gar nicht bemerken, und sie können Details vor allem in natürlichen Farben, Formen und Tönen derart genau wahrnehmen, dass jeder Fremde dagegen als halb blind und taub erscheint.

Sobald die Kleinen zu laufen beginnen, werden sie am täglichen Dorfleben beteiligt und erlernen Fertigkeiten wie Bearbeitung von Leder, Pflanzen und Holz, Farbmischen und Malen, Nahrungszubereitung, Hüttenbau und dergleichen.

Nach und nach werden die Kinder über das Spiel mit Erwachsenen und Gleichaltrigen auf die wichtigen Dinge des Lebens in der Wildnis vorbereitet: Schleichen, Jagen, Klettern, Schwimmen und Kämpfen lassen sich durch einfachste Spiele üben, und der starke Nachahmungsdrang der Kinder und ihr Ehrgeiz tun ihr Übriges.

Die Kindheit der Dschungelbewohner, wie sie oben geschildert wird, unterscheidet sich jedoch stark bei anderen Kulturen. Sklavenhaltende Miniwatu-Kriegerinnen, seefahrende Tocamuyac-Händlerinnen und magische Darna-Bäuerinnen gehen anders mit ihren Kindern um als Jägerinnen im Dschungel.

Auch die Meinung der Kinder ist bisweilen gefragt. Wenn der Rat der Sippe vor einem neuartigen Problem steht, das sich durch Traditionen wie Tayas und Tabus nicht lösen lässt, werden auch die Kinder zum Rat gebeten: "Einem Kind sind diese Dinge so fremd wie einem Erwachsenen, aber im Herzen des Kindes sind noch so viele Wege, die nicht gegangen wurden."

Mit der Reifeprobe, die üblicherweise im Alter zwischen 14 und 16 Jahren abgelegt wird, endet die Jugend. Typische Proben sind das Töten eines Tieres, Geschicklichkeitsübungen, mit einer Schlange in einem dunklen Zelt zu bleiben, oder eine Nacht alleine im Dschungel zu verbringen. Fast immer bekommen die Anwärter zur Stärkung Rauschmittel wie z.B. rote Quinjabeeren oder daraus gebrauten Mohaska.

Nach der Reifeprobe hat die Anwärterin oder der Anwärter das Recht, sich entsprechend der Tat oder einer vom Rauschgiftgenuss hervorgerufenen Vision oder dergleichen zu benennen.

Wer sich selbst zu früh für erwachsen hält, wird *Tokahe* genannt, 'Zu groß-für-seinen-Schurz', also ein Großmaul.





KULTURELLE GEMEINSAMKEITEN UND EIGENHEITEN

KLEIDUNG

Meist ist der Lendenschurz das einzige Kleidungsstück, üblicherweise aus weich geklopfter Rinde und in Schurzform geschnitten, wenn möglich auch gewebt – die meisten der Nordstämme kennen den Webrahmen. Frauen tragen bisweilen auch ein Brusttuch, einige insulare Stämme dagegen laufen völlig nackt umher.

Die Füße stecken bei den Festlandstämmen fast immer in ledernen Schuhen, üblicherweise wadenhohen Stiefeln. Die unter den Weißen des Südens so berühmten *Mohasins* werden gar nicht von den Mohaha des Tieflandes getragen, sondern von einigen Berglandstämmen, die nicht bei jedem Schritt auf Dornen und giftige Insekten achten müssen.

In der mörderischen Schwüle sind die Augenbrauen oft nicht ausreichend, um den Schweiß aus den Augen zu halten, zumal wenn man stundenlang unbeweglich auf der Lauer liegen muss. Daher hat sich eine Stirnbandkunst entwickelt, bei der die mit dickem Stoff unterlegten Stirnbänder bestickt und vor allem mit Glas, Federchen, Perlen, Schmuck und dergleichen benäht werden. Oft wird das Haar mit Bändern aus dem Gesicht gehalten.

Zur Trophäensammlung neigen die Waldmenschen nur wenig. Zuweilen sieht man aber Beutestücke wie die Lederweste eines Edelhöfzällers, den Hut eines Opalsuchers, ein rotes Brüllaffenfell oder die zerschlissene Kutte eines Peraine-Missionars.

Viel wichtiger als die Kleidung sind für den Waldmenschen sein persönlicher Schmuck sowie Haartracht und Hautbemalung.

HAARTRACHTEN

Das Haar ist Ausdruck von Kraft und Stammes-Zugehörigkeit. Dies beginnt damit, dass sich die ganze Sippe in eine Reihe hintereinander setzt, um einander zu lausen, und führt bis zu den stundenlangen Prozeduren, mit denen die traditionellen Haartrachten der Krieger mit Harz, Öl, farbigem Lehm, Rasiermesser und Bändern gestaltet werden.

Den berüchtigten *Mohaq*-Haarschnitt, bei dem auf glatt rasiertem Schädel eine, zuweilen auch mehrere steife Bürsten stehen gelas-



werden, findet man hauptsächlich bei den Yakosh-Dey und anderen Nachbarn der Mohaha. Die Mehrheit der Waldmenschen dagegen trägt ihre Haare lang und offen oder zum Pferdeschwanz gebunden. Die Haartracht hat auch mit der Kopfgagd zu tun: Als Schrumpfkopf sieht jeder gleich aus, aber einen Yakosh-Dey erkennt man auch dann noch.

Die extremste Provokation ist es, ein *Pahaha* zu

sein und das Haar kurz zu tragen: Ein *Pahaha* (moh.: Leben-vieler-Menschen) ist derart von seiner Kampfkraft überzeugt, dass er sich quasi zum eigenen Stamm macht und damit seinen Kopf zu einer besonders begehrten Trophäe.

Ein glatt rasierter Schädel schließlich ist das Zeichen der Ausgestoßenen, vermutlich in Assoziation mit der glatten Haut der verhassten Schlangen. Bei manchen Stämmen werden Schädel und Gesicht des Delinquenten auch noch mit einem speziellen Luloa bemalt, häufig dem Kriegsröt der Scharlachwurzel: Der Ausgestoßene ist zum ständigen Kriegspfad verdammt und damit jedermanns Feind.

LULOA – HAUTMALEREIEN

„Wie ein bemalter Moha herumstehen“, ist eine alanfanische Redewendung, die dümmliches Verhalten beschreibt. Gängigerweise sind bemalte Waldmenschen aber alles andere als dümmlich, schon gar nicht ungefährlich – sie sind nämlich auf dem Kriegspfad, einem Handelszug oder auf Brautwerbung, in jedem Fall aber auf spezielle Begegnungen vorbereitet.

Waldmenschen kennen allerdings auch Luloas, die die zahllosen Blutsauger wie Vampirfledermäuse, Riesenspringegel, Stechlibellen und Moskitos abhalten sollen – oder Unglück, den Bösen Blick oder sonstige Flüche.

Ein Luloa ist eine schwer oder gar nicht abwaschbare Körperbemalung, zum Beispiel Lehm in Gelb, Weiß oder Grau, rotes Harz, gelber Schwefel, rote Scharlachwurzelbrühe oder blaues Guraan, dessen Blüten die Weißen zur Hesindigo-Gewinnung kennen. Meist wird die Farbe mit Ölen und Harzen angerührt, so dass sie nach dem Trocknen kaum noch wasserlöslich ist. Um sich seiner Körperbemalung zu entledigen, muss eine spezielle Mischung aus Öl, Beerenbrand oder heißem Wasser verwendet werden.

BAUEN UND WOHNEN

Das klassische Bild des *Runddorfes*, bestehend aus wenigen Dutzend um einen großen Platz geordneten *Laubhütten*, das Bastan Munter und andere Entdecker verbreitet haben, lässt sich vor allem bei den Mohaha und in den Bergtälern der Oijaniha finden; auch der *Kral* der Utulus hat eine ähnliche Form. Die hohe Bodenfeuchtigkeit des Regenwaldes macht aber oft *Pfahlbauten* sinnvoll, wie man sie unter anderem auf den trassierten Inseln im Fluss der Yakosh-Dey sehen kann. Mancherorts gibt es auch ein *Langhaus* auf Pfählen für das ganze Dorf, in dem jede Familie ihren eigenen Lebensbereich hat. So durch Heirat neue Familien entstehen, wird das Langhaus einfach verlängert oder Bereiche Verstorbener übernommen.

Hütten und Häuser sind nur schlicht eingerichtet. Einfache Matten aus Pflanzenfasern bedecken den Boden und dienen als Bettstatt. Bei einigen Häusern gibt es aus Palmbast geknüpft Hängematten, in denen man vor nächtlichen Störenfriedern wie Schlangen oder Skorpionen geschützt ist. In der Mitte der Hütte findet man bisweilen eine Feuergrube. Möbel gibt es hingegen nicht – die wichtigsten Besitztümer hängen an der Wand oder von der Decke.

Nicht alle Waldmenschen und Utulus sind vollständig sesshaft. Die Tschopukikuha, manche Insulaner und auch einige Sippen der Napewanha leben halbnomadisch. Wenn ein Jagd- und Sammelgebiet erschöpft ist, ziehen sie einige Tagesmärsche weiter. Pfadfinder haben bereits einen neuen Lagerplatz erkundet, und binnen weniger Stunden werden einfache Hütten allerdings auf erhöhten Rosten gegen Schlangen und Ungeziefer – errichtet. Wenn die Hütten verlassen werden, holt sich der Dschungel das Dorf binnen weniger Monate zurück.

MUSIK UND TANZ

Musik ist eine zutiefst intime Betätigung. Der einzelne Waldmensch, ob im Dschungel oder in Sklaverei, denkt nicht daran zu singen, sofern er sich nicht auf seinen Tod vorbereitet. In diesem Fall kann man den melancholisch-selbstbewussten Sprechgesang hören, der als 'Todeslied' bekannt wurde. Dabei geht es, soweit aus der Erinnerung der Zuhörer und dem Urdialekt verständlich, um eine (körperliche oder seelische) Pilgerfahrt zur Stufenpyramide der Roten Jaguare in Gu-



©. ARJAS. 04





lagal, wo der Krieger (oder sein Tapam) den Sprung in den Großen Kelch wagt, um zu sterben oder zu gesunden. Über den konkreten Inhalt kann kaum etwas gesagt werden: Außer diesem rituellen, äußerst widersprüchlich beschriebenen Lied (das womöglich eine spontane Dichtung des Einzelnen ist) ist für den Waldmensch jede andere Mitteilung über diese Inhalte tabu.

Die Musik in Gemeinschaft ist auf Jagdfeste, Hochzeiten und dergleichen beschränkt. Im Wesentlichen ist sie ein kreischender Chor des gesamten Stammes, von den wummern den Trommeln und den piepsenden Nasenflöten unterstützt, bei dem die Heldentaten der Ahnen und die gesamte Tradition beschrieben und so an die Kinder weitergegeben wird. Hierbei wechseln sich der Refrain des Stammes und je eine Strophe eines einzelnen jagdfähigen Mannes oder weisen Alten ab – wiederum vielleicht eine spontane Dichtung oder zumin-

dest nur sinngemäße Wiedergabe eines vor Jahrzehnten gehörten Taya.

Die Baumtrommeln der Waldmensen – bei vielen Stämmen die einzigen Instrumente – sind zudem religiöse und kriegerische Utensilien. Zu gewissen Festtagen, vor allem dem Neumond, steigern sich die Krieger in einen Jagd- und Kriegsrausch, in dem sie Eindringlinge in ihr Territorium noch gnadenloser als sonst verfolgen. Bei diesen Festen erweisen sich die Waldmensen als geschmeidige, zierliche Tänzer. Ihre Tänze bestehen vor allem aus Stampfen und Springen, wobei sie rein kultischen Charakter haben und nicht etwa der Belustigung dienen.

Die Nasenflöte, aus Holz, selten aus Ton, heißt interessanterweise ebenfalls Taya und dient nur zur Begleitung dieser Erzählungen. In der mohischen Sprache 'isst' man die Flöte, statt sie zu spielen.

DIE MOHISCHE SPRACHE

DIE EWIGE SPRACHE

»... natürlich«, Oleana, fuhr Cante-Tinza in nahezu akzentfreiem Garethi fort, »lernt ein jedes Kind des Südens das Ta-Haya, die 'Ewige Sprache', die Ihr Mohisch nennt. Ta-Haya hat eine einfache Struktur. Es dient nur der Basisverständigung. Wenn Ihr aber die Dialekte aller Stammessprachen und all ihre Wörter beherrschen wollt, dann müsstet Ihr länger in Mirham bleiben als nur ein paar Monde ...«

—aus den Aufzeichnungen der Oleana Sturmfels,

Magistra an der Herzog Eolan Universität zu Methumis

Die 'mohische' Sprache ist unter den Stämmen weit verbreitet und ermöglicht die Kommunikation zwischen allen Waldmensen, die von den Weißen mangels besseren Wissens verallgemeinernd 'Moha' genannt werden. Die Stämme des Südens sind nicht erzürnt über den Sammelbegriff der Weißen, denn er bedeutet in der Ewigen Sprache Ta-Haya nichts weiter als 'Mensch' oder auch 'Stamm'.

Viele Waldmensen vermeiden, wenn möglich, das Gespräch mit den Blasshäuten, und Letztere haben im Grunde kein Interesse daran, die 'Affensprache der Wilden' zu erlernen. Andererseits haben in den letzten Jahrhunderten doch manche mohische Worte Eingang ins Garethi gehalten: *Papagei*, *Kolibri*, *Banane*, *Zombie* (von 'tschumbi'), *Mohagani*, *Kajubo* das bestätigende *Oké* und – vielleicht am bekanntesten – Tabu nimmt nicht nur der Al'Anfaner Grande, sondern mittlerweile bereits der Mittelreicher ohne zu zögern in den Mund.

SPRACHLEHRE

Das Mohische zeichnet sich durch einen relativ kleinen Wortschatz meist einsilbiger Ausdrücke aus. Das Hinzufügen von Eigenschaftsilben und Umschreibungen ermöglicht das Schaffen neuer Ausdrücke. Die Silben werden in mehrere Bedeutungsgruppen aufgeteilt. Ein Begriff setzt sich aus mehreren Silben zusammen, die keiner grammatikalischen Regeln folgen:

Der Aspekt, der hervorgehoben werden soll, wird schlicht betont – und findet sich oft am Ende des Wortes. Ein Beispiel, wie Begriffe aufgebaut werden: Die Silbe *Ta* (einer der Kernbegriffe des Ta-Haya) bezeichnet 'Dinge, die ewig gleich bleiben'. Ein *Tabu* ist ein 'Ewiges Gesetz', ein *Tapam* eine 'Ewige Seele', ein *Tachik* ein 'Ewiger Stinker' und *Ta-Haya* eben die 'Ewige Sprache'.

Die Mehrzahlbildung wird durch Wortverdopplung umgesetzt, wie etwa bei den *Mata-Mata-Kiran*, den Söldnerameisen. *Mata* bedeutet 'ewig-fressen', *ki* bedeutet 'laufen' und *ran* 'Boden'. Selbst ein Mittelreicher würde in der Beschreibung "läuft am Boden und frisst und frisst ewig" vermutlich eine Ameise erkennen können.

AUSSPRACHE

Ta-Haya wird üblicherweise auf der letzten Silbe betont, wie etwa *Ta-BU*. Da die Betonung allerdings einen Aspekt der Aussage besonders hervorhebt, ist es auch möglich, mehrere Silben gleichstark zu betonen, wie zum Beispiel in *MOhaGOni* ('Bewegung-Mensch-fallen-Baum'). Das Holz ist durch einen Menschen gefällt und bearbeitet worden, die Betonung liegt auf den Wörtern *mo* und *ha*, die in dieser Konstellation garethischen Verben ähneln (bewegen, fällen).

Die Betonung folgt keinem einheitlichen Schema, sondern variiert nach Bedeutung. Würde ein Waldmensch sagen wollen 'Alrik (!) hat diesen Baum gefällt und daraus dieses Holz gemacht', klänge die Wortkonstruktion wie folgt: *MohaGOni-ALRIK*. Die Verdopplung von Vokalen in der Übertragung ins Garethi (z.B. *Satuul*, *Guraan*) dient vor allem der Betonung. Allerdings ist die Ewige Sprache vor allem eine Sprech- und weniger eine Schriftsprache.

Die wichtigsten Konsonanten sind Kehl- und Verschlusslaute (k, p, t). Von den k-Lauten unterscheiden die Waldmensen bis zu fünf. Fast jeder Stamm hat hier (von seiner Stammessprache her) unterschiedliche Dialekte: vom eher weichen 'q' über das normale 'k' und das harte 'c', zuweilen sogar 'cc', bis zum 'kk', das mit einem doppelten Knacklaut ausgesprochen wird, mit dem Mittelaventurier allenfalls Hunde und Kleinkinder anlocken. Interessanterweise verwenden die Waldmensen einige Lehnwörter mit echsischer Konsonantik (zum Beispiel *H'Ruru-Zat* und *Tsan-Tsa*).

Je nach Stammessprache klingt das gesprochene Mohisch unterschiedlich. Bei den großen Festlandstämmen ist die Aussprache melodios und klingt wie das fröhliche Plätschern einer Quelle, bei den Shokubunga etwa wirkt dir Sprache eher kehlig und rhythmisch wie das Schlagen einer Trommel.

Beispiele für Namen der Waldmensen finden Sie weiter unten. Hier nennen wir weitere Wortbedeutungen, aus denen auch eigene Namen kriert werden können. Da die Ewige Sprache ein Mittel aus den unterschiedlichen Stammesdialekten darstellt, können auch gänzlich neue Begriffe erfunden werden.

An (an sich nehmen), *ak* ('Geist'/Intellekt des Menschen), *ba* (gut, rein, süß), *bal* (auf dem Wasser treiben), *-bek/-beq* (Ungeziefer), *bi* (Dinge, die überraschend stehen bleiben), *bo* (frei, fliegen), *bu* (Dinge, denen man sich nicht nähern darf), *ca* (Frau), *chik/tschik* (stinken), *da* (ein Stück herausbeißen), *do* (dumm), *du* (Verneinung), *ga* (sehen), *ge* (kopfüber), *gi* (Blüte), *gro* (Sumpf), *gu* (blau), *gua* (Kot, schlecht), *ha* (Mann, Person, Mensch), *han* (Nacht), *he* (Dinge, die glitzernd zum Vorschein kommen), *ho* (allen voran, zuerst), *huu* (erwartend, später, wird bei Fragen vor den Satz gestellt), *ioh/joh* (Stein, hart), *ju* (atmen, frei), *ka* (Hand, Kulturschaffender, fünf), *kann/can* (Herzschlag, stark, Leben), *kat/cat* (links), *kau* (starke, überwirkliche Dinge), *ke* (Spinne,



sehr alt), *ki* (laufen), *ko* (essen, Nahrung), *kri* (kratzen, schaben), *ku* (Stärke), *la* (Dinge, die sich erheben), *le* (klettern), *li* (herabstürzen), *lo* (bunt, vielfältig), *lu* (vertreiben), *-luk*, *-luq* (Urgrund, Ursprung, Beginn), *ma* (machen, formen, erschaffen), *mam* (beenden), *mi* (zermahlen, zerstören), *mir* (Dinge, die würzig schmecken), *mo* (Finger), *mu* (Richtung: wohin, woher), *na* (tanzen, Magie), *ne* (hell, gelb), *ni* (Baum, alt), *no* (Haut, Schutz), *nu* (Insel, einzeln), *oi* (Körperteil), *pa* (Leben, Lebewesen), *pam* (Erinnerung), *pe* (Dinge, nach denen gesucht wird), *pi* (Dinge, die sich ringsum ausbreiten, Umkreis), *po* (Dinge, die im Geäst verborgen sind), *pu* (Gesicht, viel), *ra* (kalt, nass, unangenehm), *-rak*, *-raq* (Dinge, die etwas beinahe vernichten), *-raan* (Boden), *ri* (klein, auch: kleiner Vogel), *ro* (Kugel), *ru* (wohnen, Zusammengehörigkeit, Heimat), *san* (Dinge, die im Wasser wachsen), *scha/sha* (Erde), *sche/she* (Tag, Sonne, heute), *scho/sho* (rauben, trennen), *se* (rund), *so* (Land), *su* (oben), *sun* (toben), *ta* (ewig, immer, beständig), *tak/taq* (Langzahn, spitze Wurzel), *tam* (Trommel, Ruf), *tan* (Vater, Wurzel), *te* (Blut), *ti* (hören, Aufmerksamkeit, wachsam), *tla* (Schleimtier), *to* (fließen, fortbewegen), *ton* (Rausch), *tu* (baumhoch oben), *wa/va* (schützen, verstecken), *waa* (erneuern), *wan* (liegen), *wu* (rechts), *ya* angehängt: frage, sonst: sprechen (auch: ja), *yu/ju* (atmen, neues Leben)

ПАМЕР DER WALDMENSCHEN

Mehr als bei anderen Völkern drückt der Name die hervorragenden Eigenschaften seines Trägers aus. Der Sprössling bekommt von seinen Eltern einen Rufnamen, den er meist jedoch nicht bis zum Lebensende trägt. Anlässlich seiner Reife wählt der Knabe oder das Mädchen einen 'richtigen' Namen gemäß einer begangenen Tat, einer Vision oder ähnlichem. Während man bei anderen Völkern schon ein großer Held sein muss, um sich selbst als 'Schlangentöter' oder 'Panther' bezeichnen zu dürfen, wird die Wahl eines Waldmenschen fast immer von der Dorfgemeinschaft akzeptiert.

Ausnahmen sind Mitglieder, die als Feigling oder auch wegen einer besonders auffälligen Eigenheit einen Spitznamen bekommen, dem sie ebenso wenig entkommen können wie dies anderswo der Fall ist. Dagegen hilft – im wahrsten Sinn des Wortes – nur, sich einen Namen zu machen. Viele Waldmenschen, die ihren Spitznamen ablehnen, neigen zu tapferem oder gar tollkühnem Verhalten.

Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Niederkunft gibt und der im Laufe des Lebens nicht geändert wird. Er ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprössling wünschen. Der Tapamname ist ein großes Geheimnis, das nur der Namensträger selbst und seine Eltern, manchmal auch nur seine Mutter, kennen. Geschwister erfahren ihn erst dann von ihm, wenn sie alt und würdig genug erscheinen, ihn nicht weiterzuplappern oder Unheil mit ihm anzustellen. Eine besondere Ehrerbietung ist es, wenn der Waldmensch einem Freund seinen Tapamname verrät, der dadurch symbolisch zum Bruder oder zur Schwester des Namensträgers erhoben wird. Dies ist ein Zeichen großen Vertrauens, denn durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist von seinem Träger fortlocken und diesen ins Unglück stürzen.

Die Waldmenschen unterscheiden nicht zwischen typisch männlichen und weiblichen Vornamen. Sollte es nötig sein, beispielsweise weil ein Mann und eine Frau im Dorf den gleichen Namen tragen, kann man durch ein nachgestelltes cawe beziehungsweise ca eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend ein hapa oder einfach ha seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Waldmenschen fremd. Entweder ist der Ruf einer Jägerin oder eines Kriegers schon so weit gedrunnen, dass jeder Zusatz überflüssig ist, oder man bezieht sich auf ein berühmtes Elternteil. Beispiel: "Ich bin Cante-Tinza, Sohn von Huka-Hey Ca, die drei Oijaniha besiegt hat."

„MOHISCH VERSTEHEN HEIßT, DAS WESEN DER WALDMENSCHEN ZU VERSTEHEN.“

Einige mohische Redewendungen:

Zum Geleit

- *Kama Ibon-Ba* (Schutz-Tote-gut; Die Toten schützen uns/dich.)
- *Tata-Pam-Ba-rak-Tunga-Wapiya* (ewig-ewig-Erinnerung-gut-Dinge, die etwas beinahe vernichten-Dinge, die im Schwarm auffliegen-seine Hände tun Gutes. Das werde ich dir nie vergessen, Freund. Wenn du in Bedrängnis bist, kannst du auf mich zählen!)

Im Kampf

- *Tata-Pam-ba-Ponak-Tschak-Mi* (ewig-ewig-Erinnerung-schlecht-im Geäst mit Krallen-jagen-zermahlen. Das vergesse ich dir nie. Ich finde dich, und dann werde ich dich töten./Rache!)
- *Ha-Oimongo Mi-Moskito, Gua-Ha/Cal* (Mann-Körperteil zu greifen/Hand-zermahlen-Stechmücke-Kot. Ich zerquetsche dich wie eine Mücke, du widerlicher Kerl [Mann/Frau]!)
- *Scha-te-ma!* (Erde-Blut-machen. Tötet sie alle!)
- *Ponak!* (im Geäst mit Kralle. Achtung!)

Alltägliches

- *Pe-ya* (Dinge, nach denen gesucht wird, sprechen. Wir müssen reden.)
- *Pe-Ko!* (Dinge, nach denen gesucht wird-essen. Ich habe Hunger.)
- *Lu-Ha/Cal!* (vertreiben-Mann/Frau. Verschwinde, Mann/Frau!)
- *Pe-Kumba!* (Dinge, nach denen gesucht wird-Heilen. Wir brauchen einen Heiler!)
- *Tamtam Sica-Du* (viele Trommeln-spricht mit zwei Zungen-nicht. Viele Trommeln lügen nicht.)
- *Sica-Takate* (spricht mit zwei Zungen-dessen Hand immer blutig ist. Wer lügt, hat etwas zu verbergen.)
- *Gaton-Goton* (sehen-Rausch-fallen-Rausch. Ich bin betrunken/Ich werde mich jetzt betrinken.)
- *Gaton-Ha/Cal!* (sehen-Rausch-Mann/Frau. Der Mann/die Frau ist betrunken.)
- *Mam-ma!* (beenden-machen. Hör auf!/Lass mich in Ruhe!)
- *Scho-ma-Ha/Cal!* (rauben-machen-Mann/Frau. Dieb!/Diebin!)
- *ya* (ja)
- *du* (nein)

Zwischenmenschliches

- *Ha-tschik Ca-He-Du* (Mann-stinken-waschen-Frau-kommen-nicht. Wenn der Stinker sich nicht wäscht, bekommt er nie eine Frau!)
- *Hu-Ak-Lu?* (Fragewort-Intellekt des Menschen-vertreiben: Spinnst du?!?)
- *Anhe Anoiha Bolotongo* (nehmen-glitzernd-Körper-Mann-frei-bunt-taumelnd. Eine Frau zu einem Mann: Ich begehre dich; ein Mann zu einer Frau: *Anhe Anoica Bolotongo*)
- *He-HaiPa Ga* (Dinge, die glitzernd zum Vorschein kommen-zwei Leben-erkennen/sehen. Ich liebe dich.)



Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), *Anhe* (Kommt bei Morgendämmerung), *Anpa-Ha* (Giftpfeil), *Canhuna* (Flink), *Cante-Tinsa* (Tapferes Herz), *Catka* (Linke Hand), *Cekpa* (Nabelschnur, kindliches Gemüt), *Eyapa-Tisa* (Laute Stimme), *Hahatonwan* (Rauschkraut), *Han-Hepi* (Mond, Nacht), *Hayatepe* (Drei Speere), *He-Sche* (Strahlende Sonne), *Hey-Mo* (Vier Finger), *Hiye-Haja* (Tausend Worte), *Ho-laya-Yo* (Geht voran), *Huqa* (Fürchtet sich nicht), *Huqa-Hey* (Kriegsruf), *Isna-Inti* (Einsam), *Istima-Tonko* (Hört im Schlaf den Schreibvogel nicht), *Kehala* (Schildkröte), *Miniwatu* (Kind des Wassers), *Pahaha* (Kurzes Haar), *Panhahe* (Alligatorzahn), *Sica* (Spricht mit zwei Zungen), *Takate* (Dessen Hand immer blutig ist), *Tapam-Wah* (Den die Geister schützen), *Tapo* (Schlange), *Taya-Ko* (Flötenspieler), *Tokahe* (Zu groß für seinen Schurz, Großmaul), *Tonkowan* (Geistertänzer), *Tonku* (starker Geist), *Wapiya* (Seine Hände tun Gutes), *Yaqa* (Katze, Raubkatze)

Utulu-Namen sind üblicherweise etwas länger und fallen durch einen betonten Rhythmus auf; sie sind ebenfalls nicht geschlechtsspezifisch: *Bolotongo*, *Cazembe*, *Imaro*, *Kalalu*, *Kalimba*, *Kingombo*, *Kweli*, *Labiwasene*, *Mangabe*, *Monebu*, *Mopane*, *Mulga*, *Rumari*, *Shasiwatu*, *Shime-nege*, *Takate*, *Tangawizi*, *Tau*, *Tenkile*, *Usuthu*

Tocamuyac-Namen sind ebenfalls nicht geschlechtsspezifisch: *Akivi*, *Anakena*, *Ariki*, *Ataranga*, *Kiri*, *Kupe*, *Manutara*, *Miru*, *Rangi*, *Rano*, *Ratan*, *Rawiri*, *Riro*, *Rotang*, *Tahai*, *Tare*, *Temura*, *Totora*

WISSENSCHAFT UND TECHNIK

»Von einer Technik im eigentlichen Sinne kann man kaum sprechen. Der Moha kennt weder Mühlenstein noch Säge, Glas, Töpferscheibe oder Brennofen, er versteht sich nicht auf die Lehren der Mechanik und vermag es auch nicht, Metalle zu verarbeiten.«

—aus *Bastan Munter*: Die dampfenden Wälder – Von den mittaeglichen Eilanden; 652 BF übertragen in *modernes Garethi*

Grundsätzlich fertigt jeder das an, was er selbst braucht. Allenfalls der Tausch mit etwas geschickteren Verwandten mag hier und da verbreitet sein. Als Hauptwerkzeug dient das kurze Hackmesser aus Feuerstein oder feuergehärtetem Mohagoni, ein Universalwerkzeug, dessen Form an den Khömer Hiebholz erinnert und das zum Holzhacken, Bananenschneiden, Kokosnussspalten, Fleischzerlegen und Kämpfen gleichermaßen taugt. Es wird fast ständig im Gürtel oder am Oberschenkel getragen.

Da die Waldmenschen in der Holzbearbeitung wahre Meister sind, kennen sie auch diverse Versionen von Schnitz- und Hobelmessern, Bohrrahnen, Raspelsteine, Feilstöcke und dergleichen, mit denen sie ihre kunstvollen Götzen, Idole und Fetische ebenso anfertigen wie die Holzspießchen aus Mohagoni, mit denen sie essen.

Das wichtigste Utensil ist allerdings der Feuerbohrer, ein aufrechter Stab in einem Brettchen, beide üblicherweise aus dem harten Holz des Mohagoni-Baumes, der mit den Händen oder mittels einer darum gewickelten Liane so lange gedreht wird, bis Glut entsteht. Nur die Bergstämme (Anoiha, Oijaniha, einige Moha-Sippen) verwenden den glitzernden Feuerstein des Regengebirges zum Feuermachen.

Töpferei ist grundsätzlich bekannt, wird aber kaum verwendet, da Lagerhaltung unnötig ist: Wasser ist für die meisten Stämme ständig verfügbar, Nahrung wird restlos verzehrt. Zudem neigen die in der Sonne getrockneten Lehmgebilde dazu, in der Schwüle niemals ganz zu trocknen und eher porös zu bleiben. Weitere Kunstfertigkeit haben die Waldmenschen in der Lederbearbeitung entwickelt, die sich insbesondere in schönem und leichtem Schuhwerk sowie Sammeltaschen zeigt.

WASSERFAHRZEUGE

Bei fast allen Stämmen (mit Ausnahme der Berglandbewohner des Regengebirges) beherrschen zumindest einige Sippen Seefahrt und

Schiffsbau in ausreichendem Maße, um auf der Hochsee zu fischen und zu tauchen und benachbarte Strände zu erreichen. Vor allem bei Stammesritualen haben Wasserfahrzeuge auch kultische Bedeutung. All das spricht deutlich dafür, dass die Waldmenschen ursprünglich über das Meer eingewandert sind.

Insgesamt kann man drei Schiffstypen unterscheiden, die deutlich verwandt sind:

Die einfachste Variante ist das *Kanu* (moh.: Insel-von-Hand) aus einem ausgehöhlten Stamm, (bei den Waldinselstämmen aus dem extrem leichten Tiik-Tok-Holz), vorne und hinten spitz zulaufend und mit einseitigen Paddeln gerudert. Fast immer wird das Kanu mit einem oder zwei Auslegern versehen, um auch stärkerem Seegang zu widerstehen. Ein erfahrener Schiffsbauer kann binnen einer Woche fast ohne Hilfsmittel ein Kanu für sich bauen, das seetüchtig genug ist, um eine andere Insel der Kette zu erreichen. Die meisten Kanus fassen fünf bis zehn Leute, aber auf den Waldinseln gibt es auch 100-Mann-Kanus, sowohl für Prozessionen als auch für Kriegszüge. Für die Waldmenschen gehört unverzichtbar neben Ruderern und Steuermann ein Trommler dazu (bei den großen Kanus können es bis zu fünf werden), deren stetiger Rhythmus den Ruderern den Takt vorgibt.

Die logische Fortentwicklung aus dem Auslegerkanu ist das Schiff mit zwei oder drei Rümpfen: der *Katamaran* (moh.: Hand-macht-ewigen-Boden). Die zusätzliche Stabilisierung und der gewonnene Laderaum – vor allem wenn eine Plattform über den Rümpfen liegt und ein Segel verwendet wird – macht den Katamaran hochseetüchtig, zumindest für die Verhältnisse des Perlenmeers und Südmeers. Die Haipu von Altoum haben einen Aktionsradius von über 100 Meilen und schaffen es sogar, zwischen den Rümpfen erlegte Tigerhaie festzuzurren und mitzuschleppen, ohne die Stabilität des Fahrzeuges zu gefährden.

Aus dem Kanu hat sich das relativ hochseetüchtige Urschiff – ohne Ausleger, aber mit einem Dreieckssegel – entwickelt, das im ganzen Perlenmeer verbreitet ist: das *Taluk* (in etwa: fortlaufender-Boden), das die Tulamiden Thalukke nennen. Kennzeichen sind das spitze Heck und die reine Holzbauweise (ohne Nägel!). Allerdings sind die wenigsten Insulaner kultiviert genug, um die doch recht komplizierten Baupläne mündlich von Generation zu Generation weiterzugeben.

Ebenfalls seetüchtig sind die kreisrunden *Schilfboote*, die nur (noch?) von den Tocamuyac im ganzen Perlenmeer verwendet werden.

РЕЧНЕН

Waldmenschen benötigen diese Kunst nur in äußerst beschränktem Maße. Während etwa Nivesen oder Ferkinas noch ihre Tiere zählen müssen, kennt der Waldmensch seine Verwandtschaft namentlich, und sein Stamm, den er einmal jährlich sieht, sind einfach "wirklich viele Leute".

Zählen bedeutet für die Waldmenschen daher viele Worte machen: Zwei heißt *yaya* ('viel reden'), drei heißt *haya* ('laut reden'), vier heißt *hey* ('schreien'). Weiter zählt man mit *ka* ('Hand': fünf) und *kaqa* ('mehrere Hände'; bisweilen 25). Alles, was darüber hinausgeht, kann man nur noch mit dem Geplapper des ganzen Stammes beschreiben: *hiye-haya* – und da der eigene Stamm der größte sein muss, muss das auch die größte Zahl sein.

Die schwarzen Utulu-Stämme zählen meist nicht verbal, sondern mit Gesten, und dabei nicht mit den Fingern, sondern mit den Gelenken des gesamten Armes (drei Fingergelenke, Armgelenk, Armbeuge, Schulter). Ein benbukkulischer Krieger, der die rechte Hand in die linke Armbeuge legt, drückt keine Beleidigung aus, sondern die Zahl Fünf. Manche der Stämme der Syllanischen Halbinsel können überhaupt nicht weiter als bis Zehn zählen; jede Zahl darüber hinaus wird durch einen bestürzten Blick ausgedrückt. Eine Ausnahme hiervon bilden die Tocamuyac, denen als Handel treibendem Seevolk der Umgang mit größeren Mengen und Zahlen vertraut ist.



WIRTSCHAFT UND HANDEL

Einem einzelnen Eindringling, vor dem er sich nicht fürchten muss, wird der Waldmensch mit Neugierde begegnen, aber im Allgemeinen betrachtet er alle Fremden als Feinde. Er unterscheidet – zumindest solange der Stamm nicht in regelmäßigem Kontakt lebt – auch nicht zwischen ihm unbekanntem Waldmenschen und anderen Menschen als mehr oder weniger Fremden. Für einen Napewanha sind schon die Keke-Wanaq Furcht erregende Feinde, und er kann seine Angst durchaus einem Tulamiden anvertrauen, sollte er sich mit ihm angefreundet haben.

Ihre Handelsbräuche und -partner sind so vielfältig wie zwischen den großen Staaten Mittelaventuriens und erweisen sich mitunter als von den aktuellen Launen der Häuptlinge abhängig. Gerade dies aber macht den Handel mit den Waldmenschen außerordentlich gefährlich – und gewinnbringend für diejenigen, die ihn überleben und längerfristig etablieren können.

Der Regenwald birgt gewaltige Schätze, und da die Waldmenschen sie oft als Einzige erreichen können, begann man schon im Diamantenen Sultanat, mit ihnen Handel zu treiben. Die Gifte, Kräuter und Tinkturen, vor allem der Mohaha sind hoch begehrt, wie etwa der Beerenwein Mohaska. Von den meisten Stämmen kann man Tierpräparate, Felle und Bälge erhandeln, dazu Orazallianen und verschiedene Gewürze. Hinzu kommen die äußerst wertvolle Jade Altoums sowie die seltenen schwarzen Opale.

Viele Händler und Medici schicken Söldner und Glücksritter in den Süden, um derartige Geschäfte abzuwickeln. Ohne die rudimentäre Kenntnis der Handelsbräuche ist so eine Expedition jedoch ein reines Glücksspiel, und ein sehr unausgewogenes dazu.

Die Tauschplätze werden meist von den Waldmenschen bestimmt, die hierbei Vorsicht, Tabus, Erfahrungen und völlig unverständliche andere Gesichtspunkte zu Rate ziehen. Als Zeitpunkt werden besonders charakteristische Sternkonstellationen gewählt, da die Eingeborenen anders überhaupt nicht datieren können, und selbst dann muss das Datum mit etwa einer Woche Spielraum gelten.

Immer wieder kommt es vor, dass die Waldmenschen dennoch nicht erscheinen oder die Händler sogar angreifen. Gründe können Meinungsverschiedenheiten zwischen Häuptling und Schamane, beim letzten Handelstreffen verletzte Tabus, Rausch oder visionäre Erscheinungen sein.

Häufig spielt sich der Tausch merkwürdig ritualisiert ab. Bei den tulamidischen Händlern ist beispielsweise seit Jahrhunderten folgende Prozedur üblich: Die Kauffahrer gehen mit ihren Waren an Land,

entzünden ein stark rauchendes Feuer, errichten einen Erkennungspfehl und ziehen sich dann auf das Schiff zurück. Dann erscheinen die Waldmenschen, legen Felle, Früchte, Kräuter und andere Güter ab und ziehen sich ihrerseits in den Dschungel zurück.

Nachdem so etwa zwei, drei Tage vergangen sind, gehen die Händler wiederum an Land, und nur wenn sie mit dem Angebot zufrieden sind, nehmen sie die Tauschgüter der Waldmenschen mit. Andernfalls gehen sie wieder auf das Schiff und warten, bis die Waldmenschen zusätzliche Tauschgüter herangeschafft oder einige Handelswaren als unerwünscht an den Strand aussortiert haben. Die Prozedur kann sich über Wochen hinziehen, vor allem, wenn die Waldmenschen erst verwandte Sippen informieren müssen, um den gesamten Handel abwickeln zu können. Dieser Handelsbrauch hat sich über Jahrhunderte hinweg bewährt und ist heute stellenweise bereits mit zahlreichen Tabus belegt und durch Tayas überliefert. Auch auf Seiten der Tulamiden hat sich wiederholt gezeigt, dass der jährlich wiederholte Tauschhandel derart einträglich und unkompliziert ist, dass jeder Übergriff, Betrug oder Trick von Seiten der Händler geschäftsschädigender Unsinn ist. Und Versuche fremder Händler und Piraten, sich ins Geschäft zu drängen oder die Waldmenschen auszuplündern, scheitern meist am gesunden Misstrauen der Waldmenschen und an den perfekt überlieferten Bräuchen: Bis heute ist es niemandem gelungen, die Erkennungspfähle des Hauses Dhachmani (Khunchom), der Familie Alschera (Sylla) und der Fürstlich Aranischen Handelscompagnie zu kopieren.

Als Tauschwaren sind vor allem Schmiedegut begehrt (Boabungaha beispielsweise wird nur gegen edle, im Regenwald nicht allzu schnell rostende Metall getauscht) sowie gewebte und gefärbte Stoffe. Ein Klassiker sind auch Glasperlen, wie sie beim Glasschmelzen in Unau, Al'Anfa und Kuslik als Abfall entstehen, sowie Splitter von Silberglas (vollständige Spiegel sind auch für Mittelländler zu kostbar) und Alkohol. Wegen der enormen kulturellen Unterschiede kann man bisweilen die merkwürdigsten Dinge anbieten. Generell jedoch sind die Waldmenschen nicht so rückständig und dumm, wie mancher unerfahrene Händler vermutet.

Eine Besonderheit unter den Händlern stellen die Tocamuyac dar, die Floßleute, die nur zum Handeln an Land kommen und die anzugreifen bei fast allen Stämmen als Tabu gilt. (Außerdem sind sie durch ihre weiten Handelsfahrten so erfahren, dass sie durchaus um den Wert der ihnen angebotenen Tauschgüter wissen und zähe Verhandlungspartner darstellen.)

RELIGION UND GLAUBE

(Eine Übersicht über das animistische Weltbild und die Riten der Waldmensch-Schamanen finden Sie in **WdG 160ff.** und **WdZ 331ff.**)

SCHAMANISMUS

Wissen, das über die Taya, die Jagd, den Kampf und das tägliche (Über-)Leben hinausgeht, wird von den Schamanen gehütet, die es nur unter ihresgleichen mündlich weiterreichen. Schamanen sind häufig – um es milde auszudrücken – exzentrisch veranlagt: Während einfache Sippenangehörige, die sich durch Feigheit, Streitlust oder andere unangenehme Charakterzüge auszeichnen, schnell ausgestoßen werden oder bei den gefährlichen Versuchen, sich zu profilieren, umkommen, wird bei einem Schamanen fast jede Eigenart toleriert. Lediglich wiederholtes offensichtliches Versagen wird nicht verziehen.

Es ist allgemein bekannte Tradition, dass ein Schamane, der dreimal vor dem gesamten Stamm zu den Geistern spricht und keine Antwort erhält, als gescheitert gilt. Was dann geschieht, hängt jeweils vom

überlieferten letzten vergleichbaren Fall ab; die Bandbreite reicht von einfacher Absetzung über Verbannung bis zur rituellen Opferung, wobei der Ausführende sofort zum Nachfolger wird und sich damit dem gleichen Risiko aussetzt.

Von großer Bedeutung ist es, asymmetrische Kleidung und Schmuck zu tragen. Ein Hosenbein aus Jaguarfell links, Bastschnüre mit Tigermuscheln rechts, Armbänder aus Jade rechts, kunstvolles Luloa bis über die linke Schulter, einen Krokodilzahn durch den rechten Nasenflügel, bunte Vogelfedern im Haar, rechts rot und links gelb – all das symbolisiert, dass der Schamane sowohl in der Welt der Krieger (rechts) wie in der der Geister (links) zuhause und stark ist.

HEILKUNST

Mohische Medizinmänner – wie die Blasshäute Schamanen meist nennen – gelten gemeinhin als Wunderheiler ersten Ranges. Abgesehen von ihren magischen Fähigkeiten umfasst ihre Kunst auch recht primitive (und wirkungsvolle) Naturheil-Methoden, gehörige Menschenkenntnis und viel reine Taschenspielererei. So kennen sie als ein-



zige ein Mittel gegen den Blutigen Rotz, und meist können sie auch den Brabaker Schweiß heilen.

Zum Nähen von klaffenden Wunden, wie sie durch Speertreffer, Tatzenhiebe oder Krokodilbisse entstehen, bedienen sich die Heiler einer einfachen Methode: Sie sammeln etwa zwei Dutzend Termitenkrieger oder Söldnerameisen und drücken eine nach der anderen mit den Zangen voran gegen die Wundränder. Sobald das fingergliedlange Tier zubeißt, dreht man ihm den Kopf ab, während die Zangen weiter die Wunde zuklammern. Nach wenigen Tagen muss man nur noch die Klammern entfernen, und zurück bleibt eine saubere Narbe.

Natürlich beherrschen die Schamanen auch die Pflanzenkunde: Sie suchen in den Sümpfen die länglichen, blauen Blätter des heilkräftigen Arganstrauches und die kletternde Rote Pfeilblüte, sie können erholenden Tee aus Finage-Trieben brauen und aus Argan, Eidechsenchwänzen und Gold echte Heilränke. Ein Geheimnis der Schamanen ist die Zubereitung des mörderischen Atemgifts Boabungaha, das erst seit einigen hundert Jahren bekannt ist bei Bedarf eigens angefertigt wird: Je nachdem, ob es gegen Schwarzoger, Riesenkaiman oder Sultansehse wirken soll, benötigt der Schamane andere Zutaten.

RITUALE

Anders als die schnell gewirkten Zaubersprüche der Magier bedürfen die Rituale der Schamanen oft großer Vorbereitung. Der Schamane muss sich durch Tänze oder Gesänge auf den Zauber einstimmen, die Geister wollen befragt werden, Bannkreise vorbereitet und Amulette oder Fetische, die das Ritual beeinflussen und vor der Störung durch böse Geister schützen, müssen gefertigt werden.

Klassische Rituale sind die Geistheilung, der Exorzismus, bzw. das Erzeugen von Besessenheit (dazu gehört auch das Fangen und Befreien des Tapams in einem Schrumpfkopf), die Anrufung der niederen Elementargeister von Humus, Wasser und Wind, die Befragung der Ahnengeister und der Nipakaus, die Errichtung der berüchtigten Tabuzonen und der schreckliche Schlangenfurch. Nur Schamanen können Ahnengeister befragen, nur diese die höheren Nipakaus, nur diese die höchsten und nur diese schließlich Kamaluq.

In einigen Sippen wird auch Wissen weitergegeben, das Parallelen zum Druidentum zeigt, allerdings keine Dolchrituale. Die Schamanen der Utulus können die Karungi und Gotongi, die Geister der Verwirrung, rufen. In Wirklichkeit handelt es sich hierbei um altechische Dämonologie und bei den Geistern um Gefolge des Erdämonen Amazeroth.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Die Grüne Hölle ist nicht der Ort, an dem Menschen – egal welcher Rasse – sich geborgen wie in Traviasschoß fühlen könnten. Das Halbdüster des Dschungels ist erfüllt von tausend Schrecknissen, dem Rascheln, Hüpfen und Gleiten unsichtbarer, blutgieriger Tiere, von Augenpaaren, die im Dunkeln glühen, und dem Höllenkonzert der Frösche, Affen, Vögel und Insekten. Und alles, was ans Tageslicht gelangt, scheint gemacht, den Menschen zu verderben, und hat Giftstacheln, Reißzähne, Klauen oder scharfe Schnäbel. Und manches düstere Geheimnis stammt nicht von dieser Welt ...

Glaube und Aberglaube der Waldmenschen reflektieren diese schreckliche, verwirrende Umgebung, die erlebt wird als von Myriaden unterschiedlicher Geister beseelt, die es zu verstehen, versöhnen oder zu vermeiden gilt: den Nipakau. Der Glaube an den großen Schöpfergeist Kamaluq entspringt nur den wenigen Augenblicken der Muße,

wenn die Jäger und Sammler über das Wesen der Welt nachdenken können. Wenn auch über in die Freiheit entlassene Sklaven diverse Aspekte des Zwölfgötterkultes und des Glaubens an den Eingott Rastullah bei einigen Sippen aufzuweisen sind, erwies sich doch keiner dieser Götter als attraktiv genug, um den tradierten Animismus vollends abzulösen.

KAMALUQ

Der göttliche Jaguar ist den meisten Tayas zufolge der Schöpfer des Waldes. (Die Silbe *-luq* kommt nur in einer Hand voll weiterer Worte vor, wo sie offensichtlich für 'Boden' steht; Kamaluq ist also 'die-Hand-die-macht-den-Boden'.) Vor allem ist Kamaluq der Schöpfer der Waldmenschen – und nur dieser, denn sie wurden ausdrücklich als Gegner der anderen Völker erschaffen, die den Wald zerstören wollten.

Kamaluqs Hütte steht am Himmel, das Licht, das aus seiner Tür fällt, ist der Losstern. Am ehesten stellt man ihn sich als alten Krieger vor, der alleine weit am Rand des Dorfes lebt. So beginnt auch manches Taya ganz simpel: "Kamaluq nahm Speer und Wasserflasche ..." Waldmenschen sehen Götter nicht als überderische Wesen an, ähnlich der Vorstellung der Ferkinas, dass Raschtula ein Häuptling mit unglaublich vielen Kriegerern sei.

Natürlich zerbrechen sich viele Geweihte und Gelehrte Aventuriens den Kopf über die Frage, wie man den Glauben an Kamaluq erklären kann – sofern man ihn nicht samt und sonders als Aberglaube abtut. Möglicherweise liegt die Antwort in einem eher unbedeutenden Taya der nördlichen Stämme, demzufolge Kamaluq einst den schrecklichen Burdaq seines Tapams beraubte. Viele Gelehrte interpretieren Burdaq als den Namenlosen, der von Los bestraft wurde, vermuten gar einen Hinweis auf den verlorenen Namen des Namenlosen. Andere Forscher sehen aber viel

deutlichere Parallelen zur Auseinandersetzung des Löwendrachen Famerlor und des Drachenkaisers Pyrdacor; hier eine katzenköpfige Gottheit, da ein Wesen mit verblüffender Namensähnlichkeit. Vielleicht also ist Kamaluq nichts anderes als ein Aspekt Famerlors, wie ihn die Waldmenschen vor 3.000 Jahren wahrnahmen.

Die plausibelste Erklärung jedoch – und sie widerspricht der obigen nicht – verweist auf die Roten Jaguare von Gulagal, Metallstatuen, die, wie es scheint, von einer Rasse erbaut wurden, die vom Himmel kam. Ihre Spur führt übers Meer ...

Die Verehrung Kamaluqs hat jedoch kaum die Bedeutung wie die der Nipakau – wie ja durchaus auch der mittelländische Bauer ständig Heilige anruft und zu Peraine betet, sich aber kaum mit Los beschäftigt. Vor allem für Kinder und für sehr Alte dient Kamaluq als letzte Antwort. Als Beispiel sei die klassische Taya der Mohas über die Schöpfung wiedergegeben, in deren offensichtlicher Naivität doch viel Weisheit liegt:

»Fragt Baca*: "Sag mir, wie sieht die Welt aus?"

Sagt Kuca*: "Die Welt steht auf dem Rücken der ersten großen Schildkröte."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf steht die Schildkröte?"

Sagt Kuca: "Die Schildkröte steht auf den vier ersten Mohagonibäumen."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf stehen die vier Mohagonibäume?"

Sagt Kuca: "Die vier Mohagonibäume stehen auf dem Rücken des ersten Elefanten."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf steht der Elefant?"

Sagt Kuca: "Frag nicht so viel und nimm noch eine Bananel!"«

*) Man beachte, dass *Baca* 'Die Süße' bedeutet und *Kuca* 'Die Starke'.



Übrigens gibt es bei kaum einem Stamm das Tabu, einen Jaguar zu erlegen. Für viele Waldmenschen gilt sein Fell vielmehr als eine der größten Trophäen, ist es doch üblich, es nur zu tragen, wenn man den Jaguar alleine getötet hat.

DIE NIPAKAU

Die Weltsicht der Waldmenschen ist animistisch: Es gibt eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Wenn ein Waldmensch stirbt, geht sein Nipakau – seine Lebenskraft und Seele – in den Dschungel ein.

Die Schamanen behandeln die ganze Natur als Ansammlung von Nipakau, darunter so unterschiedliche Manifestationen wie Dämonen, Elementarwesen, Geister, die Seelen der Toten, Kobolde, Feen, Lichtelfen, Tierkönige (das erste Tier jeder Art ist unsterblich), die gebundene Astralenergie von Zaubersprüchen und Flüchen, Gifte und Krankheiten.

Die praktische Ausübung führt zu einer nicht zu überblickenden Ansammlung von Götzenbildern, Idolfpählen, Fetischen und Talismanen.

Da Waldmenschen alles als belebt betrachten, zeigen sie besonderes Einfühlungsvermögen bei der Behandlung seelischer Krankheiten, wo sich doch meist ein Teil der Seele – einem Minderen Geist oder Nipakau ähnlich – gegen das Ganze wendet. Selbst beim Orden der Noioniten sind sie als Seelenheiler geschätzt.

DER TAPAM

Recht verwirrend und ungewöhnlich ist die Vorstellung vom Tapam, dem eigenen Schutzgeist eines jeden Menschen. Während der Nipakau, also die Lebenskraft, mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich. Zuweilen kommt es zu ritueller Besessenheit eines Anwesenden, wenn der Tapam noch etwas Wichtiges mitzuteilen hat, und das muss nicht unbedingt aus seinem letzten Leben sein! Durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist auch von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.

Wenn zur Debatte steht, wo sich ein Tapam zwischen zwei Leben aufhält oder wo er ursprünglich herkommt, verweisen Taya auf 'das Land hinter der Sonne', das mit Mittag und Süden assoziiert wird – möglicherweise Uthuria.

Der Kult von Kun-Kau-Peh erzählt, dass der Tapam von der Geisterpinne Takehe in den neuen Körper eingewoben wird, die im Tal von Kun-Kau-Pe die glänzenden Lebensfäden aller Geschöpfe spinnt. Wenn eine der silbrigen Schnüre reißt, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Waldmenschen und Utulus erwarten kein Paradies einer Gottheit. Ihre Seelen gelangen wohl allenfalls in die Halle der Toten, ungewöhnlich viele aber scheinen den Weg über das Nirgendmeer gar nicht anzutreten. Die Grundaussage der Zwölfgötterreligion ist ja auch, dass der Mensch die Anleitung einer Kirche braucht, um in eines der zwölfgöttlichen Paradiese zu gelangen.

Die meisten Waldmenschen bewahren eine Ahnenstatuette, die das Kollektiv all ihrer Verstorbenen darstellt, und sprechen gewohnheitsmäßig mit ihren Vorfahren. Im Gegensatz zu einem Friedhof ist ein Totenkultplatz ein Ort ständiger ritueller Bedeutung. Die Totenrede bei einer Bestattung richtet sich nicht an die Lebenden, sondern an die Toten. Der Verstorbene wird den Ahnen vorgestellt und anempfohlen, der Tapam wird geleitet. In manchen Dörfern wird für die Toten eine eigene Hütte errichtet, meist das größte Gebäude im Dorf. Die Angewohnheit vieler Utulu-Stämme, gar ganze Dörfer für die Toten zu errichten, lässt laut Bastan Munter volkskundlich vermuten, dass die Eingeborenen sich als Kinder zweier Welten empfinden, die, aus der einen ausgestoßen, sich die andere so schön wie möglich herrichten. Ein ganz typisches Taya über das Zusammenleben mit den Ahnen ist das von Kahemaha ('Hand-macht-Morgendämmerung'), der einst

feststellte, dass der Himmel zunehmend berußt wurde durch die vielen Feuer der Sippen und Stämme. Darum kletterte Kahemaha über die höchste Palme – die man als Sternbild sehen kann (in Mittelaventurien das Sternbild Held) – auf den Himmel und begann, ihn mit einem Bananenblatt sauber zu scheuern. Dann schlief er erschöpft ein. Als er erwachte, war der Himmel schon wieder rußschwarz, und so begann Kahemaha wieder unerschütterlich mit seiner Arbeit. Seit damals gibt es durch die Bemühungen Kahemahas das Morgengrauen und den neuen Tag.

DIE SATUUL

Ein Tapam, der gefangen wird und nicht in einen neuen Leib geboren werden kann, beginnt zu verrotten, er wird zu einem Satuul.

Bei genauerer Betrachtung harmonisiert diese Erklärung durchaus mit der modernen aventurischen Sphärentheorie, der zufolge die Seelen der Verdammten in der Seelenmühle des Dämonensultans so lange weilen müssen, bis sie ihr als Dämonen entsteigen.

Tatsächlich zeigt Südaventurien eine Tendenz zu dämonischen Präsenzen, ohne dass der übliche Einfluss eines Beschwörers feststellbar wäre. Der Grund liegt vermutlich in der Vergangenheit der echsichen Dämonologen, die skrupellos Portale zu den Niederhöllen öffneten. Es mag sein, dass diese Beschwörer so mächtig waren, dass manche Dämonen bis heute nicht zurückkehren konnten. Es mag aber auch sein – und das wäre viel gefährlicher –, dass die fortgesetzten Experimente der Leviatanim und Ssrkhrsechim die Sphärenharmonie hierzulande derart geschwächt haben, dass Wesen der Niederhöllen aus eigener Kraft in die hiesige Sphäre eindringen können.

Es ist eine der wichtigsten und zugleich gefährlichsten Aufgaben der Schamanen, Satuul mittels Tabuzonen und Exorzismen zu bannen und unschädlich zu machen. Normale Waldmenschen versuchen sich, wenn möglich, nicht mit diesem grauenhaften Aspekt der Weltordnung zu beschäftigen – ein typischer Aspekt des Tabus.

DIE KOPFJAGD

Einer der berüchtigsten Aspekte der mohischen Kultur ist der Tsantsa oder Schrumpfkopf, also der Brauch, den Kopf eines getöteten Feindes zu präparieren und als Trophäe zu tragen. Unter den Opalsuchern und Pflanzern gibt es Dutzende von abergläubischen Sagen: von Kriegerern, die über und über mit Schrumpfköpfen behängt durch den Dschungel schleichen, hört man da, von Untoten ohne Schädel und grässlicher Wudu-Zauberei.

Über den Ursprung des Brauches berichtet ein Taya, dass "den Menschenfresser-Echsen die Köpfe abgeschnitten wurden, da sie sonst in ihren Kessel krochen und unsterblich waren."

Sobald es einem Krieger gelungen ist, einen Gegner zu töten, steht er vor seinem größten Triumph. Jeden Handgriff, der nun folgt, hat er zehnmals beobachtet, hundertmal geübt und tausendmal erträumt. Der Kopf des Toten wird mit schnellem Schnitt von der Wirbelsäule getrennt. Der Schädel wird in Palm- oder Bananenblätter gewickelt und diese mit einer Liane oder Sehne zum Sack gebunden. Der Sack muss dicht sein, denn Blutgeruch und Blutspuren locken Mensch, Jaguar, Ameise und Schlinger gleichermaßen an.

Sobald der Kopf in der Sippe präsentiert wurde, wird er unter Anleitung der Eltern, des Häuptlings oder des Schamanen zum Schrumpfkopf verarbeitet. Haut und Fleisch werden vom Knochen gelöst, in einer widerwärtigen Brühe aus Harn, Harzen, Orazal und altoumschem Schwefel gegerbt und dann wochenlang getrocknet. Der Kopf schrumpft dabei auf etwa Faustgröße. Die rituell bedeutende Handlung gleich zu Beginn ist jedoch das Vernähen von Mund- und Augenöffnungen, so dass der feindselige Tapam nicht entweichen kann. Der fertige Tsantsa wird je nach Tradition am Gürtel oder um den Hals getragen oder am Eingang der Hütte ausgestellt; aufgehängt wird er, wenn möglich, an den langen Haaren, bei kurzen Haarbüsten wird eine Schnur dazugeknottet.



DAS YAQ-HAI

»Dass die Mohas die abgeschlagenen Häupter ihrer Feinde zu Schruppfköpfen – so genannten Zanzas – zu verarbeiten pflegen, ist den meisten Bürgern unseres Reiches bekannt; sind diese graugrünen Trophäen doch in letzter Zeit zu beliebten Sammlerstücken geworden, eine arge Unsitte, meiner Meinung nach. Dass der mohische Brauch jedoch guten Grund hat, dessen ist sich kaum einer bewusst.

In den Leib eines erschlagenen Waldmenschen, und seltsamerweise nur in einen von diesen, fährt bisweilen ein grausamer Dämon ein, den sie Yaq-Hai nennen. Zunächst ist dem Toten nichts anzumerken, außer, dass Aasfresser und Maden den Leichnam meiden. Doch sobald die Verwesung einsetzt, geschehen graugrüne Dinge.

Der Leichnam setzt sich urplötzlich kerzengerade auf und springt behände auf seine Füße. Die Haut hat inzwischen eine gräuliche Farbe angenommen. Die Haare fallen zum Teil aus oder kleben in verfilzten Strähnen am Schädel. Die Augenhöhlen, das Schrecklichste an der ganzen Kreatur, sind mit einem kränklich gelb leuchtenden Pilzgeflecht gefüllt, weswegen diese Wesen auch blind umherstreifen – doch Vorsicht, ihre dämonischen Sinne sind schärfer als die einer hungrigen Raubkatze. Die Nase zuckt ständig, nach Beute witternd. Aus dem Mund, eingefroren in dem bösestniederhöllischen Grinsen, das je ein Sterblicher erblickt hat, schießt immer wieder eine überlange, blutrote, speicheltriefende Zunge, um sich langsam wieder hinter die Reihen zersplitterter Zähne zurückzurollen. Die Hände, zu Klauen verkrümmt, hacken ziellos in die Luft.

Das Gespenstischste an diesen Wesen ist wohl die Lautlosigkeit, mit der sie jagen. Kein bedrohliches Knurren, kein wütendes Zischen entfährt ihren Kehlen, kein Ästchen knackt, kein Laub raschelt unter ihren leisen Sohlen – und ehe du dich versiehst, haben sich schon stahlharte Krallen in deine Kehle gebohrt, um dir die Gurgel zu zerfetzen.

So scheint es auch, dass das Einzige, was diese Kreaturen am Leben – oder besser: Unleben – hält, ihr unendlicher Hass auf alles Leben ist und ihre Lust zu töten, zu töten und wieder zu töten. Manchmal schnell wie ein Pfeilschuss, manchmal langsam wie Satinaus Ewigkeit, um sich an des Opfers verzweifelten Schreien zu weiden.

Gerüchte, denen ich wohl Glauben schenken mag, besagen, dass schon so manche Sippe der Mohas diesen unirdischen Mördern aus dem Schatten zum Opfer fiel und dass so mancher alanfanische Sklavenjäger, der leichtes Spiel mit dem einsamen Waldmensch zu haben glaubte, die letzte Überraschung seines Lebens erlebte.

Kaum etwas vermag einen Yaq-Hai aufzuhalten. Mühelos reißt sich die Bestie einen Speer aus der Seite, während sich die Wunde bereits wieder, aufs grausigste wuchernd, schließt. Solltest du jemals einem begegnen, vertraue dein Leben lieber deinen Beinen an.

Allerdings scheinen sich die Dämonen nur begrenzte Zeit auf Dere halten zu können, danach brechen sie in sich zusammen und hinterlassen nur einen Haufen eklen Unrats und Schleims. Wie lange sie hier zu verweilen vermögen, können dir auch die Brabaker Beschwörer nicht sagen.

Die Mohas haben, den Göttern sei Dank, eben im Zunähen der Augen, der Ohren, der Nasenlöcher und des Mundes einen Weg gefunden, den von Los und Kamaluk verfluchten Kreaturen das Eindringen in unsere Welt zu verwehren.«

—Schriftrolle aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem, etwa 950 BF, Urheber unbekannt

Der Schrupfkopf bleibt eine wertvolle Trophäe: Die Verwandten der Getöteten versuchen von nun an gezielt, den Kopffäger ausfindig zu machen und ihm den Schrupfkopf abzunehmen. Gelingt ihnen das, kennt ihr Schamane wie jeder andere das Gegenritual, um den gefangenen Tapam des Toten zu befreien.

Schrupfköpfe werden daher selten alt, und auch kaum ein Krieger, der sich mit drei Schrupfköpfen schmücken konnte, hat das länger als zehn Jahre lang überlebt.

TABUS

Einer der bekanntesten Begriffe der Waldmenschen-Kultur ist das Tabu – was nicht heißt, dass ihn die meisten Aventurier richtig verstanden haben. Generationen von Seeleuten haben in allen Hafenstädten die Vorstellung vom abergläubischen Wilden verbreitet, der mitten im Dschungel oder an einer Küste plötzlich stocksteif stehen bleibt, der auf beruhigendes Zureden erregt das Wort "Tabu!" hervorstößt und dann das Weite sucht oder gar tot umfällt.

Grundsätzlich ist ein Tabu ein überliefertes Verbot, ein Gebiet zu betreten, ein Ding zu berühren oder zu benutzen, eine Handlung zu tätigen, über einen Sachverhalt zu sprechen oder dergleichen. Die wesentlichen Eigenarten, die das Tabu von einem einfachen Verbot unterscheiden, sind die Ausdehnung auf alles, was mit dem Tabuisierten zu tun hat, die völlige Verdrängung des ursprünglichen Grundes für das Tabu und die fast schon magische Unfähigkeit der dem Tabu Unterworfenen, dagegen anzugehen. Diese Eigenarten sind typisch für eine einzigartige Kultur, die mit absolut unbeeinflussbaren Gefahren zu tun hat (vor allem Flora und Fauna, aber auch die erstaunlich häufigen dämonischen Manifestationen im Dschungel) und die die Erfahrungen mit diesen Fähnrisse ohne Schrift und bildliche Darstellung über Hunderte von Generationen konservieren muss.

Einige Schritte in ein tabuisiertes Gebiet können sämtliche Krieger einer Sippe – und damit alle übrigen Verwandten – das Leben kosten. Ein einziger Verstoß gegen ein Tabu, das den Genuss einer Pflanze betrifft, kann eine ganze Sippe vergiften. Das Wissen, welches Grauen sich hinter einem Tabu verbirgt, könnte das Selbstbewusstsein eines Stammes lebensgefährlich stören. Und das Befreien einer bösen Wesenheit, ja das Aussprechen ihres Namens, kann tatsächlich einen ganzen Stamm auslöschen. Die Welt der Waldmenschen ist zu klein, als dass sie Platz für das Eingehen von Risiken böte.

Im Gegensatz zur weit verbreiteten Meinung ist ein Tabu keineswegs unbedingt etwas, worüber man nicht sprechen darf. Vielmehr ist mit den meisten Tabus eine konkrete Tradition verbunden, meist ein Taya, oft auch ein Ritual. Da es sich naturgemäß um etwas Unangenehmes handelt, wird das Tabu aber üblicherweise nicht unnötig erwähnt. Auch ist ein überlieferter Bericht über den Ursprung eines Tabus nicht selten völlig falsch – die Verdrängung belastender, schrecklicher Erfahrungen ist ein wesentlicher Teil des Tabus.

All das bedeutet nicht, dass ein Tabu stets sinnvoll ist – oder es überhaupt jemals war. Die Yawa-Tinza, denen ein Tabu verbietet, Fremden ihren Namen zu nennen, mögen vielleicht einmal üble Erfahrungen mit einem Druiden gemacht haben, der für seine Hexereien den Namen seiner Opfer benötigte – heute ist das Tabu eigentlich nur mehr Aberglauben.





Gesetze, Bräuche Tabus

Bei Begegnungen mit verschiedenen Sippen und Stämmen mögen die folgenden Tabellen zur Gestaltung lokaler Traditionen dienlich sein. Würfeln Sie einmal, um das Objekt der Tradition zu bestimmen, und ein zweites Mal, um das Urteil darüber festzulegen.

W20

- 1 Metallwaffen zu tragen
- 2 Waffenlos aufzutreten
- 3 Etwas Blaues am Leib zu tragen
- 4 Dem Gegenüber in die Augen blicken
- 5 Geschenke zu machen
- 6 Nahrung oder Jagdbeute mitzubringen
- 7 Komplimente zu machen
- 8 Den eigenen Namen zu nennen
- 9 Den Namen der Häuptlinge zu kennen
- 10 Den Schamanen zu beachten
- 11 Über die eigenen Taten zu berichten
- 12 Über Bäume zu sprechen
- 13 Kamaluq oder Jaguare zu erwähnen
- 14 Als Gast das andere Geschlecht zu verführen
- 15 Eine Herausforderung auszusprechen
- 16 Herumzubrüllen
- 17 Berauschte Getränke zu trinken
- 18 Blut auf den Boden tropfen zu lassen
- 19 Magie gegen jemanden einzusetzen
- 20 Über Tote zu reden

W6

- 1 Krieger fürchtet sich vor
- 2 Krieger attackieren alle Fremden mit
- 3 Krieger bewundern
- 4 Krieger verachten
- 5 Krieger verlassen Dorf nur mit
- 6 Krieger zerstören

W20

- 1 ist für Gäste Pflicht.
- 2 schmeichelt dem Gegenüber.
- 3 erhöht das eigene Ansehen.
- 4 macht dich zum Verbündeten.
- 5 bringt dem Gast einen Schrumpfkopf ein.
- 6 interessiert niemanden.
- 7 bedeutet das Gegenteil des Gewohnten.
- 8 zwingt den anderen, das gleiche zu tun.
- 9 löst unerklärliche Heiterkeit aus.
- 10 löst fassungsloses Staunen aus.
- 11 lässt alle sich mit Lehm beschmieren.
- 12 gilt als Zeichen von Schwäche.
- 13 lässt anständige Leute erröten.
- 14 löst Trauer und Wehklagen aus.
- 15 ist eine gezielte Beleidigung.
- 16 jagt dem Gegenüber Angst ein.
- 17 ist verboten.
- 18 ist ein Zeichen von Wahnsinn.
- 19 leitet eine Brautwerbung ein.
- 20 führt zu einer Untersuchung durch den Schamanen.

W6

- 1 Metallwaffen.
- 2 rote(r) Gesichtsbemalung.
- 3 Sklavenjäger-Gerätschaften.
- 4 Bekleidung.
- 5 Masken.
- 6 Zauberei.

RECHT UND GESETZ

Wie die meisten Naturvölker kennen die Waldmenschen im Wesentlichen nur eine Strafe: aus dem Stamm ausgestoßen zu werden. Der Verlust der Gemeinschaft, die ständige Feindschaft zu jedem anderen Waldmenschen und damit die Zerstörung der bisherigen Welt des Verbrechers – das ist das Schlimmste, was sie sich vorstellen können. Eine schwere Sanktion ist zum Beispiel das Auftragen der roten Kriegsbemalung auf dem ganzen Gesicht, auf Altoum sogar auf dem rasierten Kopf. Letzteres geht in die größte Strafe über: den Schlangenfurch des Schamanen, die Verwandlung des Übeltäters in eine 'Weschlange'.

Die Entscheidung wird – je nach Art des Vergehens und örtlichen Machtverhältnissen – von Kriegshäuptling, Friedenshäuptling, dem Kollektiv der Ältesten, der ganzen Sippe oder, selten, dem Schamanen getroffen. Die Verzögerung einer Entscheidung bis zum nächsten Stammestreffen ist äußerst ungewöhnlich. Elemente wie schriftliche Gesetzestexte, Standesrecht unterschiedlicher Stufen, Trennung von Richter und Kläger und die Bestrafung durch Verstümmelung und Freiheitsentzug sind den Waldmenschen unbekannt und größtenteils unverständlich.

BEDEUTENDE STÄMME

Eine grundsätzliche Unterteilung der Stämme kann nur oberflächlich nach der Hautfarbe erfolgen: die schwarzhäutigen, jüngeren Stämme, wie man sie vor allem auf den Inseln findet, und die Bronzehäutigen, welche die Urwälder des Regengebirges erobert haben.

Kulturell kann man im Wesentlichen vier Gruppen unterscheiden: Rings um die nördlichen Ausläufer des Regengebirges leben die **Verlorenen Stämme**, die von drei Jahrtausenden Kontakt mit Weißen dezimiert, demoralisiert und ihrer eingeborenen Kultur beraubt sind: die maisbauenden *Chirakah*, die wegelagernden *Shokubunga* und die sklavenjagenden *Yakosh-Dey*.

In den dichten Regenwäldern beiderseits der Gebirgskette leben die großen **Dschungelstämme**, namentlich die *Mohaha* und ihre Blutsbrüder, die *Oijaniha*, die *Anoia* und die *Napewanha*; diese Stämme

entsprechen im Wesentlichen den Vorstellungen des Mittelländers von den 'Mohas'.

Jenseits des Regengebirges liegen die Jagdgründe der **Schwarzen Stämme**, die sich durch besondere Ursprünglichkeit auszeichnen, einerseits die barbarischen Kopfpäger der Syllanischen Halbinsel, namentlich die *Keke-Wanaq* und die *Tschopukikuha*, andererseits die feindseligen *Utulus* der Waldinseln.

Altoum bildet eine Enklave bronzehäutiger, besonders scheuer und kulturell hochstehender Bewohner, der *Darna* und der *Haipu*.

In der unten stehenden Auflistung folgen wir der Reihenfolge der Kulturen aus **Aventurische Helden** (Seite 51 ff.) und **Aventurische Zauberer** (Seite 65 ff.).



D SCHWINGELSTÄMME

DIE APOIHAS

Gebiet: nordöstliches Regengebirge,
Anzahl: ca. 2.500,
Haartracht: lang und offen oder zwei Zöpfe
Siedlungsform: Felsensiedlung
Überwiegende Rasse: Waldmenschen

Die Anoihas bewohnten ursprünglich den Regenwald der gesamten Halbinsel nördlich von Mirham. Als sich Mirham und Al'Anfa ausdehnten, wichen die Anoihas immer weiter in die Berge aus. Heute, ein halbes Jahrtausend später, bewohnen sie zwar noch die östlichen Täler und Hänge des Regengebirges bis Mirham, teilweise bis Al'Anfa, aber einige Sippen leben bereits auf beinahe 3.000 Schritt Höhe. Nur in der Schwüle des Regengebirges ist es möglich, dass in dieser Höhe noch Pflanzen gedeihen, die Wild und Menschen ernähren.

Hier, wo der Nebel morgens aus den Bergtälern hervorquillt, verborgen in Schluchten und Steilwänden, jenseits von Schwindel erregenden Seilbrücken und hinter und über Wasserfällen, liegen die Felsendörfer und Höhlensiedlungen der Anoihas. Über die Generationen sind sie hervorragende Kletterer geworden, die sich mit jedem Ferkina und Erzzwerg messen könnten. Sollten auch diese letzten Zufluchten entdeckt und erobert werden, bliebe den Anoihas wohl nur noch die Flucht zu ihren Vettern, den Oijaniha, jenseits der mächtigen Gipfel.

Die Anoihas tragen ihre Haare lang und offen, schmücken sich aber mit zwei kunstvoll verzierten Schläfenzöpfen. Ihre Lieblingstrophäe ist das Fell des Schneeleoparden, denn zumindest während der Regenzeiten wird es in diesen Höhen doch recht nasskalt. Ganz besonders gilt das für die alten Kavernen mit den Höhlenmalereien aus grauer Vorzeit, welche die Anoiha entdeckt und besiedelt haben. Eine dieser unterirdischen Anlagen ist auch die finstere *Höhle von Gron'gu'mur*, die die Anoiha seit etwa 20 Generationen bewachen.

Vielleicht besteht deswegen der merkwürdige Brauch, dass der neue Friedenhauptling, sobald ihn die Ältesten bestimmt haben, zu einer Queste zu dem Riesenlindwurm Ykkandil nahe dem Pass von Sorbur aufbricht, der ihn einem geheimen Prüfungsritual unterwirft – auf des Drachen eigenen Wunsch hin, versteht sich. Und was immer dort geschieht: Noch nie ist ein Anwärter zurückgekehrt, der nicht das Wohlwollen Ykkandils gewonnen hatte. In den letzten zwei Gene-

DIE APOIHAS IM SPIEL

Spielen Sie den Anoiha als ein archaisches Wesen, das in der modernen Zivilisation hilflos und verloren ist. Umso außergewöhnlicher sind seine Fähigkeiten in der Wildnis, wo sein Lauern und Schleichen oftmals eher an das Verhalten einer jagenden Raubkatze erinnert als an einen Menschen. Die Anoihas bewohnen eines der ältesten Siedlungsgebiete des aventurischen Kontinentes, was sie jedoch allenfalls errahnen, niemals wissen. Unterbewusst sehen sie sich jedoch als die Nachfahren der katzenartigen Wesen, die auf den Zeichnungen ihrer rotbraunen Höhlensysteme zu sehen sind. Einen besseren Führer durch die südliche Bergwelt als einen Anoiha könnte man sich nicht wünschen – die Verständigung und Verhandlungen über Ziel und Entlohnung können sich jedoch länger hinziehen, da die Anoihas besonders viele skurrile Tabus aufzuweisen haben.

rationen kamen auch mehrfach Versprengte anderer Stämme zu den Anoiha, und diese, immer daran interessiert, ihre Reihen durch starke Fremdlinge zu erweitern, unterwarfen auch diese Bewerber der ehrenhaften Prüfung bei dem dreiköpfigen Drachen. Ykkandil gilt den Anoihas insofern als Mittler zwischen ihnen und Kamaluq.

DIE OIJANIHA

Gebiet: westliches Regengebirge
Anzahl: ca. 2.000
Haartracht: lang und offen, Stirnband
Siedlungsform: Runddorf
Überwiegende Rasse: Waldmenschen

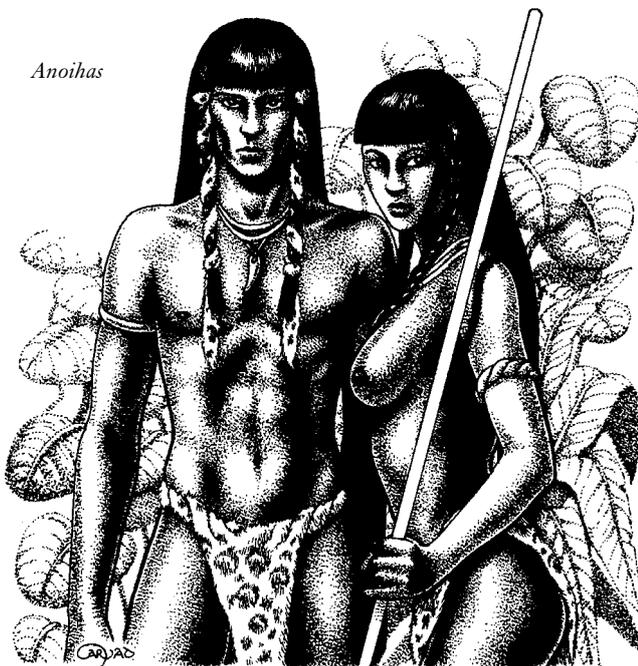
Zurückgezogen in den westlichen Vorbergen des gesamten Regengebirges, leben die Oijaniha. Ihre Heimat sind sowohl die Täler und Schluchten, das Hochland wie auch echtes Bergland. Vom Gebiet der Mohaha trennen sie die Jagdgründe einiger kleinerer Stämme. Zu ihren Vettern, den Anoihas jenseits des Regengebirges, pflegen sie über den Pass von Sorbur regelmäßige Beziehungen, mit den Yakosh-Dey eine generationenalte Fehde.

Bastan Munter hat die Oijaniha als tapfersten aller Stämme bezeichnet, und ihr stolzer Name bedeutet in Garethi 'Haupt-(aufrecht)-wie-ein-Baum'. Deswegen tragen sie ihr Haar lang und offen und schmücken es mit kunstvoll bestickten Stirnbändern (siehe S. 160). Die anderen Stämme nennen das Volk der Berge aber meist weniger klangvoll. Weil die Oijaniha den Tachik, das Baumstinktler, jagen und verspeisen, das bei den meisten Kontinentalstämmen aus offensichtlichen Gründen tabu ist, werden sie oft abfällig Tachika-Ha ('Stinktlerleute') genannt.

Von den Stämmen des Regengebirges sind sie wohl diejenigen, die ihre Kultur am ursprünglichsten bewahrt haben. Sie leben am weitesten entfernt von der Zivilisation und hatten bisher wenig Kontakt zu den Weißen. Viele von ihnen haben noch keine Blasshaut gesehen. Dennoch begegnen sie ihnen mit großem Misstrauen, denn die Geschichten von den Sklavenjägern Chorhops und Al'Anfas sind auch bis in die entlegensten Winkel des Regengebirges vorgedrungen.

Mit Eindringlingen, die sie umzingeln und gefangen nehmen, verfahren sie nach einer uralten Tradition: Jeder Einzelne wird, nackt und wehrlos bis auf einen Lendenschurz, auf einen Todeslauf geschickt, verfolgt von zwei nur mit Messern bewaffneten Oijaniha. Erreicht er die nächste Tabuzone (deren Richtung und Entfernung ihm gewiesen wird), wird er in Freundschaft begrüßt und kann sogar als Krieger in den Stamm aufgenommen werden. Wer den heiligen Pfahl nicht erreicht, dessen Schädel wird er bald schmücken ...

Anoihas





Das Runddorf der Oijaniha erinnert an den Kral der Utulus, hat aber eigenständige Elemente. Es besteht aus einem runden Innenhof, um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Diese riesige, runde Hütte ist durch Bastmatten in mehrere kleine unterteilt. Die große Feuerstelle liegt in der Mitte des Hofes.

DIE OIJANIHA IM SPIEL

Mehr als die Mohaha sind die Oijaniha die 'typischen' Waldmenschen. Sie sind die geschicktesten Giftpfeiljäger und haben keine Skrupel, ihr Gebiet auch mit deren Mittel zu verteidigen. Es gibt kaum einen Grund, warum ein Oijaniha seine Jagdgründe verlassen sollte – es sei denn, er hat ein Tabu sträflich verletzt, hatte eine Geistesvision oder ist auf der Suche nach seinem fortgelockten Tapam. Wem die schwierige Aufgabe gelingt, die Freundschaft eines Oijaniha zu gewinnen, der muss im Regengebirge allenfalls noch die Yakosh-Dey fürchten.

DIE MOHAHA

Gebiet: westlich des gesamten Regengebirges

Anzahl: 5.500 bis 6.000

Haartracht: lang und offen bzw. Pferdeschwanz

Siedlungsform: Langhäuser, Runddorf

Rasse: Waldmenschen

Der heutzutage bekannteste und größte aller Waldmenschentämme, der schon früh durch Kriegszüge sehr mächtig geworden war, erlangte seine Bedeutung unter Manaq, der sich mit zahlreichen anderen Stämmen durch Blutsbrüderschaft verband. Einige kleinere, durch Sklavenjäger dezimierte Gruppen gingen hierdurch gänzlich in den Stamm der Mohaha auf. So beherrschen die Ahnen Manaqs heute fast das gesamte Flachland westlich des Regengebirges, bis hinab zum Mysob-Knie und der Brabaker Tiefebene, und bewachen damit auch den *Tempel der Roten Jaguare von Gulagal*.

Als Heiler und Giftmischer sind sie in ganz Aventurien bekannt, ihre Gifte, Kräuter, Tinkturen und ihr Beerenwein sind hoch begehrt. Ihnen verdankt man auch die Entdeckung der Kakaobohne, aus der getrocknet und mit Kokosmilch angerührt eine cremige Köstlichkeit

entsteht, die sie *Tschokola* ('schwarzes-Essen-erhebt-sich') nennen. Bis hinauf in das Garether Kaiserhaus ist dies eine äußerst geschätzte südländische Delikatesse.

Die Mohaha, deutlich in zwei Stammesgruppen unterscheidbar, tragen ihre Haare lang und offen oder zum Pferdeschwanz gebunden. Im Tiefland bewohnen sie Langhäuser auf Pfählen, in höheren Lagen dagegen Runddörfer aus Laubhütten.

DIE MOHAHA IM SPIEL

Ein Moha wird unter Weißen stets seiner Verwunderung darüber Ausdruck verleihen, dass jeder Fremde seine Stammeszugehörigkeit sogleich richtig erkennt. Der Ignoranz allerdings, jeden Waldmenschen mit dem Namen seines Stammes zu bezeichnen, begegnet er mit empörter Ungehaltenheit. Als Hüter des Tempels von Gulagal fühlen sich die Mohaha Kamalug von allen Stämmen am nächsten und haben auch das religiöse, gesamtheitliche Konzept dieses Aspektes am stärksten verinnerlicht. Das bedeutet aber auch, dass sie am wenigsten mit der Religion anderer Völker anfangen können.

DIE NAWANHA

Gebiet: Hochland und Sumpfland von H'Rabaal

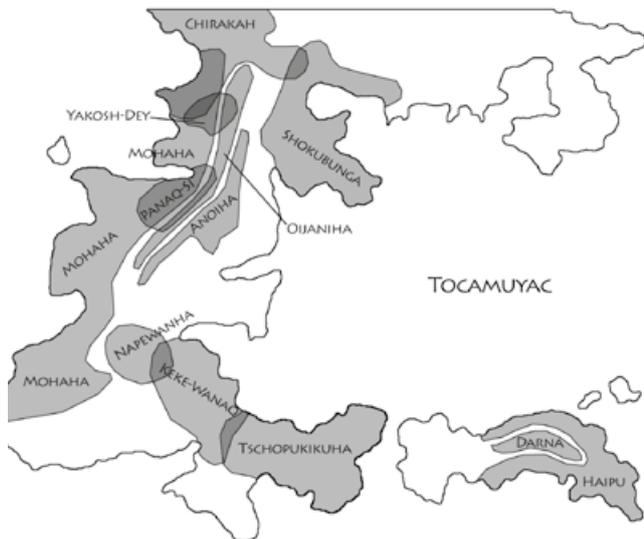
Anzahl: ca. 2.500

Haartracht: Zöpfchen

Siedlungsform: schwimmende Schilfhäuser

Rasse: Waldmenschen

An den Quellen von Mysob und Jalob und im Sumpfland südöstlich von H'Rabaal – nicht aber um die Echsenstadt, die für sie Tabu ist und die sie bewachen – leben die friedfertigen Napewanha, die hervorragende Schwimmer und Fischer sind. Sie wohnen in Schilfhäu-



STÄMME DER WALDMENSCHEN UND UTULUS





sern auf schwimmenden Inseln, die möglicherweise mit den Booten der Tocamuyac verwandt sind und aus Schilfbündeln bestehen. Jedes Jahr wird eine neue Schicht aufgelegt, während an der Unterseite, zwei Schritt tiefer, die älteste Schicht langsam verrottet.

Die Stromschnellen des Mysob und des Jalob sind ein unerschöpflicher Jagdgrund. Das Wasser, gischtend und braun von aufgewühltem Schlamm, ist ein beliebter Tummelplatz großer Grundfische wie Welse und Karpfen. Ein hinreichend großer Fisch – manche werden zwei oder drei Schritt lang – kann bewegungslos am Flussrand verharren und sich das Futter ins Maul schwimmen lassen. Ebenso leicht gewinnt der Napewanha seine Nahrung: Er braucht den Fisch nur mit einer Keule zu betäuben und mit einem Lianennetz aus dem Wasser zu schöpfen. In der Nähe werden die Reusen ausgelegt; nur die Goldkraniche und die Schildkröten muss man von den Reusen fern halten, aber die kann man ja auch essen.

So bleibt den Napewanha viel Zeit, in Flüssen, Stromschnellen, Weihern und Wasserfällen zu spielen und ihre Fertigkeit zu messen. Selbst ihr jährliches Stammestreffen dort, wo der Mysob sich in einem vierhundert Schritt breiten Katarakt vom Hochland von H'Rabaaal ins Brabaker Becken stürzt, verbringen sie vor allem im Wasser und nicht mit üblichen Vergnüglichkeiten (daher ihr merkwürdiger Name 'Suchen-beim-Tanzen-nach-Platz-zum-Liegen-Menschen'). Höhepunkt ist der Todessprung der tapfersten Männer und Frauen in die Stromschnellen, das *Akapukoho* ('Wasserfall-isst-Gesicht-zuerst').

Bei dieser Gelegenheit hilft man sich auch bei der Erneuerung der Haartracht: Dutzende Zöpfchen, mit echten Perlen und solchen aus Holz und Schildpatt verziert. Eine Frisur gilt dann als perfekt, wenn im Wasser jede Strähne einzeln, strahlförmig vom Kopf treibend, schwimmt.

DIE NAPEWANHA IM SPIEL

Wenn einer der kontinentalen Stämme der mittelaventurischen Waldmenschen-Romantik nahe kommt, dann sind es wohl die Napewanha. Ihr scheinbar unbesorgtes Leben aber täuscht über die Tatsache hinweg, dass sie mit dem Plateau von Kara'iri'tiri die Körper und Geister ihrer Jahrtausende alten Echsenfeinde bewachen – eine an den Kräften zehrende Aufgabe, insbesondere für die Schamanen. Dieser Gegensatz von Ausgelassenheit und existenzieller Pflicht aber hat bei den Napewanha zu der Lebensphilosophie geführt, dass auch in jeder ersten Bürde ein fröhlicher Geist stecken muss, denn anders wäre die Herausforderung niemals zu meistern. Stattdessen Sie Ihren Napewanha also mit einer unverbesserlichen, oft reichlich naiven, aber auch entblößend schlaun Lebensfreude und kaum zu brechendem Optimismus aus. Mit einem Schelm in Ihrer Gruppe dürfte sich der Napewanha daher wohl am leichtesten anfreunden.

DIE HAIPU

Gebiet: Strände und Küstenwälder Altoums

Anzahl: 1.500

Haartracht: dicker, kurzer Zopf

Siedlungsform: Rundhütten im Kreis

Überwiegende Rasse: Waldmenschen

Von den Haipu, den schon seit uraltamidischen Zeiten erwähnten bedeutendsten Ureinwohnern Altoums, hat man in den letzten Jahrhunderten nicht mehr viel gesehen. Wegen der Sklavenjäger vom Festland wagen sie sich immer seltener offen an die Strände und scheinbar sind sie ins Innere der Insel geflohen. In Wirklichkeit liegen aber an der ganzen Küste der östlichen Hälfte Altoums durch mächtige Hecken versteckte Siedlungen aus einfachen Rundhütten, die aus Ästen und Palmwedeln gebaut sind, und im Schutz der Nacht kann man ganze

Dörfer beim Lagunenfischen mit erhobenen Speeren durch das Wasser waten sehen.

Denn die Haipu könnten gar nicht auf ihre Siedlungen an den pastellfarbenen Stränden verzichten: Für sie liegt die wahre Welt unter Wasser. Ihrem Taya zufolge hat Kamalauq einst die ganze Insel mit dem Fischernetz aus dem Wasser gezogen, und jetzt sitzen die Menschen auf dem Trockenen. Seither ist es wichtiges Ritual für die Reife, dass die Haipu auf kleinen Kanus oder Wellenreitbrettern – die sie eigens dafür anfertigen – hinausfahren und dann nach einer Trophäe tauchen, um ihren Mut unter Beweis zu stellen.

Daher sind die Haipu großartige Taucher und werden in ganz Süd- und Südostaventurien, versklavt oder freiwillig, als Schatztaucher eingesetzt, um versunkene Schiffsladungen zu bergen, oder auch als Perlentaucher, die dabei erstaunliche Tiefen erreichen. Ganz besonders verehren die Haipu einen unscheinbaren, nur auf Altoum gedeihenden Strauch, den sie *Kajubo* ('Hand-atmet-frei') nennen. Wenn nach der Frühlingsregenzeit die Knospung beginnt, suchen sie die Küsten und Waldränder nach der seltenen Pflanze ab, deren Knospen die Kraft verleihen, bis zum vierten Teil einer Stunde unter Wasser ohne Atemluft auszukommen. Sorgfältig werden von allen Haipu so viele Knospen gesammelt, wie man sich erlauben kann, ohne den Tod des Strauches heraufzubeschwören. Ein Teil wird in Kokosöl eingelegt und dem Vorrat des Dorfes zugefügt, der im Fall der weltweiten Überschwemmung – wenn Kamalauq die Insel zurück ins Wasser lässt, womit die Haipu ernsthaft rechnen – das Überleben sichern soll. Kein Wunder ist es also, dass selbst die weltoffensten Haipu sehr misstrauisch werden, wenn fremde Blasshäute die heiligen Sträucher plündern wollen. Oftmals werden diese 'Schergen der Nachtschwarzen Herrin' (ein Begriff aus der Religion der benachbarten Waldinsel-Utulus) mit Waffen daran gehindert, das Geschenk Kamalauqs an sich zu reißen.

Die Schamanen der Haipu verstehen sich bestens mit Gischtteufeln und anderen Minderen Geistern, die sie auf Hoher See und auch an den Geysiren und heißen Quellen des vulkanischen Altimont anrufen.

Die Haipu zählen – neben Tocamuyac und Miniwatu – zu den echten Seefahrern unter den Waldmenschen. Mit ihren Katamaranen fahren sie bis zu hundert Meilen weit aufs offene Meer, wo sie Wale und andere große Tiere jagen, und steuern auch gezielt andere Inseln an, wobei sie nach den Wellenmustern, dem Vorkommen bestimmter Fische und Seevögel, Wolkenformationen (die von Bergen auf Inseln beeinflusst werden) und anderen Details navigieren, die viele 'zivilisierte' Steuerleute gar nicht bemerken. Die kleine Schwesterinsel Souram ist allerdings ein Tabu, obwohl das zugehörige Taya berichtet, dass die Haipu früher dort durchaus gesiedelt haben.

Die Seefahrt dient nicht nur dem Fischfang, sondern auch dem Tauschhandel. Wenn sie nach Charypso kommen (das sie, seit sie es zusammen mit den Darna zerstört haben, wieder besuchen können, ohne belästigt zu werden), handeln die Haipu mit den Waren des Meeres, vor allem Perlen, Perlmutter und Korallen, und denen des Altimont, die sie ihrerseits im Tauschhandel von den Darna erwerben: Tiik-Tok-Holz und andere Edelhölzer, Schwefel und Jade. Die Jade, die es in Aventurien nur hier gibt, gilt ihnen als Symbol der fruchtbringenden Urschildkröte und Erdgöttin *Shamata*. Einige abgeschiedenere Dörfer messen der Jade gar eine so wichtige Bedeutung für den Erhalt der Bodenfruchtbarkeit zu, dass sie den Handel mit ihr als gefährliche Ketzerei betrachten, durch die die ganze Fruchtbarkeit allmählich in die Hände der Blasshäute übergeht.

Der Stammesname der Haipu ('zwei-Gesicht') kommt von einem Kastensystem, dem ihr teils friedfertiges, teils kriegerisches Naturell entspringt. Die Hälfte der Stammesmitglieder – jene, deren Reifetrophäen vom Schamanen als 'friedlich' befunden wurden – sind zwar Fischer und Seefahrer, aber die meiste Zeit Vegetarier. Die Krieger dagegen – deren Trophäen als 'kriegerisch' eingestuft wurden – essen Fleisch und trinken Blut; ihr Hauptgericht ist roher Fisch, mit Kokosmilch mariniert. Sie tragen Kriegsbemalung aus gelbem Schwefel und



roter Scharlachwurzelsbrühe, verwenden die kostbaren Bronzewaffen aus den Altimont-Vulkanen, und halten die Achaz und die Bukanier unter Kontrolle. Die Bluttrinker der Haipu waren es auch, die mit den Darna an dem Massaker in Charypsy teilnahmen, halten sich aber wie diese an einen speziellen Kriegerehrenkodex.

Beide Kasten jedoch tragen die traditionelle Haartracht, einen dicken, kurzen Zopf im Nacken, zuweilen umwickelt mit Perlenschnüren. Dem Kastensystem entsprechend haben die meisten Sippen stets zwei Häuptlinge, einen für den Krieg und einen für friedliche Tätigkeiten.

DIE HAIPU IM SPIEL

Die Haipu verkörpern die 'edlen Wilden', die die Zivilisation bewusst ablehnen und sich tapfer gegen sie zur Wehr setzen. Das kann Abwehr von Sklavensjägern bedeuten, wobei die Helden den Haipu zu Hilfe kommen, aber auch Angriffe auf Heldengruppen, die eigentlich nur am Strand ihr Schiff reparieren wollten. Zum reisenden Abenteuerer wird ein Haipu meist unfreiwillig, nachdem er gefangen genommen oder betrunken gemacht und zum Matrosen gepresst wurde. Er wird seinen Stamm vermissen und unter den Weißen nie wirklich heimisch werden, doch solange er wenigstens auf See ist, kann er sich darüber hinwegtrösten.



DIE KEKE-WANAQ

Gebiet: zwischen Al'Anfa und Hôt-Alem

Anzahl: ca. 2.500

Haartracht: lang, rasierter Vorderschädel

Siedlungsform: Ruinenstadt Kokanu, halb nomadisch

Rasse: Waldmenschen

Die Keke-Wanaq sind vielleicht der unheimlichste aller Waldmenschentämme, denn sie nennen sich selbst 'Spinnenwächter-mit-Kralle'. Mit ihren rasierten Vorderschädeln und den langen Ohrläppchen, die mit Opalen, Knochen und Edelhölzern beschwert werden, ziehen sie halbnomadisch fast unentwegt durch den Jalob-Dschungel zwischen

Al'Anfa und Hôt-Alem. Stets sind sie auf der Jagd nach tierischen und menschlichen Opfern, die sie für ihre Rituale mit Kelmon betäuben und in die alte Ruinenstadt *Shan'R'Trak* schaffen, wo sie den *Keke*, den als intelligent geltenden, etwa tarantelgroßen 'Glücksspinnen', huldigen. Insbesondere schützen sie die Keke vor den auf der Syllanischen Halbinsel recht häufig auftretenden aggressiven Jadeskorpionen, die als Sendboten eines Großen Satuul gesehen werden, mit deren Hilfe er aus seinem Seelengefängnis ausbrechen will. Dies aber liegt nahe, dass jenes Gefängnis sich in Shan'r'trak befindet und der Satuul von den Keke eingesponnen wurde.

Kemscher Tavernengrusel fabuliert von Menschenopfern, die durch einen Schamanentrunk willenlos zur Schlachtbank geführt werden. Jedenfalls ist bis heute von dort niemand zurückgekommen, nur bisweilen tauchen Ausrüstungsstücke wieder auf. So trägt bei den Keke-Wanaq fast jeder fünfte Krieger einen alten kemschen Waffenrock, und auch gestreifte Seemannshemden kann man bisweilen sehen; Schrumppköpfe dagegen scheinen sie keine mit sich zu führen.

DIE KEKE-WANAQ IM SPIEL

Keinem sind die Keke-Wanaq ganz geheuer – weder den anderen Waldmenschen noch den Sklavensjägern oder Piraten. Stellen Sie einen Keke-Wanaq stets mit unterschwelliger, gruseliger Eigenartigkeit dar: Er betrachtet seine Mitmenschen beunruhigend lange ohne Wimpernschlag, als wenn er ihre Tapam ergründen will, formuliert stets zweideutig und hat einen äußerst düsteren Sinn für Humor. Durch den generationenlange Umgang mit den Keke haben die Keke-Wanaq selbst wesentliche Charaktereigenschaften der Spinnen angenommen, was sich insbesondere bei der Jagd und im Kampf zeigt, wobei sie blitzschnell und mit erschreckender Grausamkeit zuschlagen. Auch ihr ethisches Bewusstsein entspricht kaum den übrigen Waldmenschen, die eine große Spanne von Differenzierungen in der Betrachtung der Welt kennen. Für den Keke-Wanaq hingegen ist etwas entweder gut und akzeptabel – oder verderblich und damit auszulöschen. Ein Keke-Wanaq wird meist ein Einzelgänger bleiben, es sei denn, er findet die Freundschaft zu einem düsteren Druiden oder sarkastischen Schwarzmagier.

DIE TŠCHOPUKIKUHA

Gebiet: Syllanische Halbinsel

Anzahl: ca. 3.000

Haartracht: 3 Scheitelbürsten, rundherum lang

Siedlungsform: nomadisch

Rasse: überwiegend Utulus

Auf der gesamten Syllanischen Halbinsel, am südlichsten Ausläufer des Kontinents, leben die Tschopukikuha ('schwarze-Gesichter-laufen-mit-Stärke'), ein kriegerisches Volk, das grausame Bräuche pflegt und finstere Götzen anbetet.

Die Tschopukikuha haben wenig mit den anderen Stämmen der Utulus gemein. Ihr einziger Lebensinhalt scheint der Kampf zu sein, sei es gegen die Unbilden der Natur, gegen die nur wenig friedlicheren Keke-Wanaq oder gegen die Siedler Kemis und Syllas. Auf dem Kriegspfad verwenden sie gewohnheitsmäßig das tödliche Lianengift Kukris, und während die meisten anderen Waldmenschen auch Blasshäuten gegenüber das 'Hand um Hand, Kopf um Kopf' einhalten, vernichten die Tschopukikuha immer wieder ganze Siedlungen, um einige Gefangene zu machen. Sie selbst haben keine Dörfer, sondern leben halbnomadisch, und oft kann man sie mit Tragen und Bündeln durch den lichten, regengrünen Wald oder über die weißen Sandstrände des Südmeers ziehen sehen.

Auch äußerlich unterscheiden sie sich vom anderen Waldvolk. Ihre Haut ist dunkler, und sie sind meist größer. Ersteres ist nicht nur auf



Schokubunga

Tschopukikuha



das utulische Erbe zurückzuführen, sondern auch darauf, dass sie ihre Körper mit Kakaobutter dunkel färben, denn ihren Legenden zufolge sind nur Dunkelhäutige eines Tapams würdig. So kommt es, dass die Haut ihrer ältesten Krieger eine fast schwarze Färbung hat. Am Kopf tragen sie üblicherweise drei parallele kurze Scheitelbürsten, den Rest des Haares aber lang.

Ihre Geister scheinen besonders blutrünstig zu sein, sind doch ihre Krieger ständig auf der Suche nach neuen Opfern, um sie zu besänftigen. Ob es unter den Tschopukikuha Menschenfresser gibt, ist nicht eindeutig zu beantworten. Jedenfalls wird ritueller Kannibalismus praktiziert, bei dem Herz, Leber oder Hirn getöteter Feinde verzehrt werden, um erwünschte Eigenschaften aufzunehmen.

DIE TSCHOPUKIKUHA IM SPIEL

Wenn auch die Keke-Wanaq fremdartig und archaisch erscheinen, so können sie doch – in äußerst eingeschränktem Maße – mit der Zivilisation der Weißen auskommen. Die Tschopukikuha hingegen sind in jeder Ansiedlung der Blasshäute fehl am Platze – und werden sich dort wie gereizte gefangene Säbelzahnkatzen verhalten. Tschopukikuha sind reine Naturmenschen, zu denen Zugang zu erhalten äußerst schwer ist. Man muss sich schon mit ihren 'ungewöhnlichen' Sitten abfinden, um sie als Verbündete zu gewinnen. Wenn Sie einen Tschopukikuha darstellen, achten Sie auf das Wilde, Animalische, das sich in ihnen und ihren Geistern befindet.

DIE PANAQ-SI

Gebiet: Westseite des mittleren Regengebirges

Anzahl: ca. 500

Haartracht: keine festgelegt

Siedlungsform: Baumhäuser

Überwiegende Rasse: Waldmenschen

»In den Wäldern am Fuße des Regengebirges, etwa auf halbem Weg zwischen Chorhop und Al'Anfa – wie der Adler fliegt –, dort, wo das Unterholz noch dichter und die schwüle Dämmerung unter dem fernen Blätterdach hoch droben noch drückender zu sein scheint, so erzählte mir meine Führerin Kehala vom Stamme der Oijaniha, lebt ein Stamm, dessen wahren

Namen nicht einmal die nächsten Nachbarn kennen. Allgemein werden sie Panaq-Si genannt – in etwa 'Die-Leben-mit-Krallen-vortauschen' –, berichtete sie weiter.

Sobald ein Abkömmling dieses Stammes alt genug ist, um als erwachsen zu gelten, sondert er sich von seiner Sippe ab, um einige Zeit in völliger Abgeschiedenheit vom Menschen zu leben. Während dieser Zeit sucht er sich ein Tier, das ihm zuvor im Traum erschienen ist. Dieses beobachtet er zunächst äußerst genau, dann imitiert er dessen Verhalten, bis seine Lebensweise mit der des Tieres nahezu identisch ist.

Ist sein Totem zum Beispiel ein Panther, so wird der junge Waldmensch den größten Teil des Tages, lässig auf einem bequemen Ast ausgestreckt, mit Schlafen und Faulenzen verbringen. In der Abenddämmerung befällt ihn dann aber eine nervöse Unrast. Es ist Zeit für die Jagd. Geschmeidig wie die Raubkatze schleicht er durchs Dickicht, um sich lautlos an seine Beute heranzupirschen. Mit Baccanaqs, Waffen, die wie die Krallen eines Panthers geformt sind, fährt er seinem Opfer an die Kehle, tötet es und schlängelt das rohe Fleisch hinunter.

Glaubt er völlig eins mit seinem Totem zu sein, ist die Zeit gekommen, um wieder zu seinem Stamm zurückzukehren und ein einigermaßen menschliches Leben aufzunehmen. Als Totem werden zumeist Säugetiere und Reptilien gewählt.

Das kriegerische Volk ist bei den benachbarten Mohaha gefürchtet, und man geht Kämpfen möglichst aus dem Weg. Meine Führerin schilderte mir, wie so ein Kampf wohl aussehen würde:

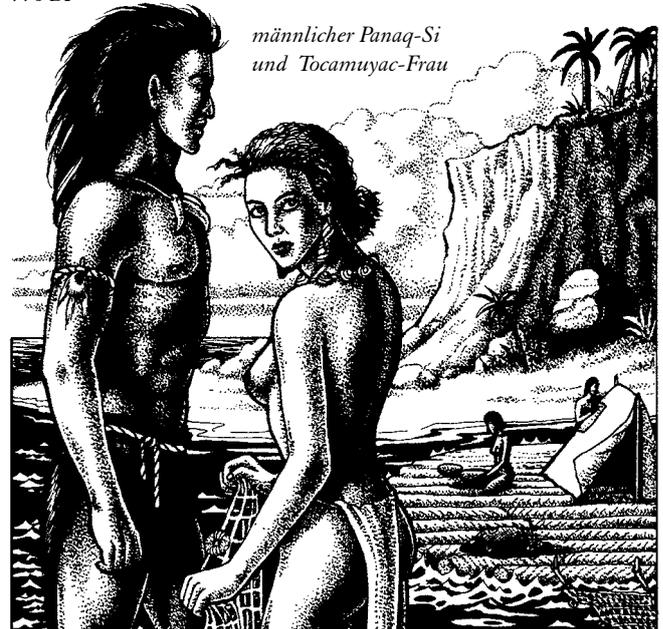
'Der Wald ist still, zu still. Plötzlich bricht eine Horde in struppige Felle gehüllter Krieger, die mit Ketten aus Krallen geschmückt sind, aus dem Unterholz und geht ihre Gegner mit der Kraft und der Wut verwundeter Wildschweine an. Andere stoßen so lautlos und überraschend wie Schlangen zu. Wieder andere bedrängen die Feinde mit sensenartigen Klauen, angetan mit grün bemalten Holzpanzern, wie Mensch gewordenen Praios-Anbeterinnen. Weitere greifen mit dem Gebrüll und der Eleganz eines Jaguars an, bis der Feind entweder tot oder vertrieben ist.'

Es folgte eine Schilderung kannelischer Siegesriten, die ich dem geschätzten Leser lieber ersparen möchte.

Wenig ist über diesen Stamm bekannt, da er sich völlig vor Fremden abschirmt, und so bleibt der Bericht auf Kampf und Jagdbräuche beschränkt, die von anderen Stämmen beobachtet wurden. Dass diese Waldmenschen sogar tierische Körpermerkmale aufweisen sollen, glaube ich ins Reich der Phantasie verbannen zu dürfen. Auch scheint mir dieses geheimnisvolle Volk recht kunstsinnig zu sein, was ein erbeuteter, sorgfältig beschnitzter Speer beweist, den Kehala mir zeigte. Vielleicht wird in Zukunft ein wenig mehr über die Tierkrieger bekannt, allerdings bezweifle ich das.

—Aus den Reiseberichten von Hochgeboren Hadomar von Natterntal, 776 BF

männlicher Panaq-Si
und Tocamuyac-Frau





DIE PANAQ-SI IM SPIEL

Die Menschen fressende Kultur der Panaq-Si bringt keine Spieler-Helden hervor, und auch als Meisterpersonen sollten Sie sie mit Bedacht einsetzen. Kannibalismus ist ein Aspekt, der angedroht zwar für recht vordergründigen Horror und nervenzerfetzende Spannung sorgen kann, der in letzter Konsequenz ausgespielt aber doch jeden Rollenspielabend abgleiten lässt, weshalb dies von uns keinesfalls angeraten wird. Die Panaq-Si eignen sich jedoch in fast schon idealtypischer Weise als barbarische Bedrohung im Unterholz, als Ziel von Rettungsaktionen oder als Mittel, um die anders gearteten Grausamkeiten des Dschungellebens anderer Stämme zu relativieren.

DIE DARNA

Gebiet: Altimont-Bergland

Anzahl: 1.000

Haartracht: lang und offen, mit Blüten

Siedlungsform: Pfahlbau-Langhäuser

Überwiegende Rasse: Darna

Von den geheimnisvollen Darna hörte man das erste Mal 802 BF, als sie gemeinsam mit den Haipu Charypsy vernichteten. Dabei sind sie eigentlich ein relativ friedfertiger Stamm. Es sind schön gewachsene Waldmenschen mit Orchideenblüten im wehenden Haar (siehe S. 163), die das gebirgige Quellgebiet des Ilara im westlichen Teil des Altimont bewohnen, wo sie von der Jagd auf einheimische und verwilderte Tiere leben, aber auch von wilden Turupa-Früchten und dem Anbau von Iltok-Knollen (Maniok) und Bergmais.

Nun, wo man sie größtenteils in Frieden lässt, sind die Darna wieder ein Volk der Freiheit und Ruhe. Sie lassen ihre Kinder den ganzen Tag singen und spielen, ohne sie zur Ordnung zu rufen, und ihre Lebensweisheit lautet: "Hier ist ein Tag wie der andere – und die meisten Tage sind gut." Praktisch alle Darna können ein wenig zaubern (siehe hierzu **WdH 62**) und ihre mythische Herkunft geht auf zwei astral begabte Schamanen zurück. Man hat sie schon die "Elfen unter den Waldmenschen" genannt, aber das ist denn doch etwas übertrieben.

Bei ihren gar nicht seltenen Kriegen untereinander (mit den Haipu und unabhängigen kleinen Stämmen) folgen die Darna einem eigentümlichen Ehrenkodex. Blasrohr und Waffengifte sind fast unbekannt und werden allenfalls zur Jagd verwendet – der Krieger hingegen

kämpft ehrenhaft mit Speer und Lederschild. Vor allem sind ihre Kämpfe blutig, aber nur selten tödlich, da sich ein recht kompliziertes Wertesystem entwickelt hat, das den verschiedenen Treffern speziellen Wert und klangvolle Namen zuweist: Ein 'Trägheit lässt den Panzer sinken' etwa ist ein Speerstich in den Schildarm und wegen seiner Seltenheit zwanzig Jadestückchen wert, die der Sieger als Trophäe erhält. Für getötete Kämpfer müssen dem Gegner hingegen gar fünfzig Jadestückchen Entschädigung gezahlt werden. Der 'Sieger' einer Schlacht berechnet sich demnach einfach aus der getauschten Steinzahl – die Seite mit dem größeren Profit hat gewonnen.

Von großer Wichtigkeit ist der Abbau der Jade, die die Darna nicht nur als Schmuckstein und Geld verwenden, sondern auch zur Herstellung von Werkzeugen und von Waffen für spezielle rituelle Zwecke. Auch das gediegene Kupfer und der Obsidian (Vulkanglas) der Altimontberge werden zu Werkzeugen und Waffen verarbeitet. Gelegentlich erwerben Darna in Charypsy Waffen aus Eisen (wenn auch nicht so häufig wie früher in Altaia, das bequemer zu erreichen war), doch werden diese gern und häufig als Beutestücke aus der Vernichtung Alt-Charypsos bezeichnet – selbst wenn sie von Stil und Zustand her offenkundig wenige Jahre alt sind. Die Darna selbst wissen nicht um die Gewinnung und Verarbeitung von Eisen. Auch bei den Haipu und Tocamuyac tauschen die Darna Jade, Obsidian, Tiik-Tok-Holz, Kräuter, Schwefel und Gewürze gegen Salz, Stoffe, Tontöpfe und andere Waren ein.

Wie viele Waldmenschen-Stämme glauben auch die Darna an Kama-luq und halten große Spinnen heilig, was sie aber nicht davon abhält, Nebelspinnen zu jagen, deren Chitinplatten sie zu Schilden und Rüstungen verarbeiten und zu den gefürchteten 'Todestrommeln', deren Klang angeblich wirksame Flüche überträgt. In allen übrigen Dingen ähnelt ihre Kultur sehr derjenigen der Dschungelstämme.

DIE DARNA IM SPIEL

Den Darna wird man kaum begegnen, wenn man sie nicht gezielt aufsucht. Allein reisende Darna sind oft schmerzhaft arglos und vertrauensselig, was sie leicht in haarsträubende Situationen bringen kann. Ihre Fremdartigkeit zeigt sich im Detail: Geld ist den Darna zwar bekannt, Feldfrüchte aber dennoch Gemeinschaftsbesitz, an dem sich jeder frei bedienen kann. Dass jemand etwas dagegen haben könnte, wenn man magisch seine Gedanken liest, ist für sie ähnlich abwegig wie das Tragen von Kleidung aus gewebten Stoffen – diese sind bei den Darna für die Toten reserviert.

WEITERE STÄMME AUF ALTOUM

Auf Altoum leben mehrere weitere Stämme, die kulturell entweder den Darna ähneln, den Haipu, Waldinsel-Utulus oder den Bukaniern; zwei seien besonders hervorgehoben:

Die **Rutuni**, Verwandte der Darna und fast allesamt magiebegabte Wipfelläufer, leben im östlichen Altimont in Baumhäusern und sind für ihre Mutproben bekannt, bei denen sie sich an Lianen von Ast zu Ast schwingen oder sich todesmutig an ein federndes Lianenseil gebunden in eine Schlucht stürzen.

Die **Tscholuq**, ein Utulu-Stamm, der südlich des unteren Ilara Brandrodungs-Feldbau betreibt, haben, als sie von Edas und Altaia

aus zugleich bedrängt wurden, ein Bündnis mit den Achaz der Sümpfe geschlossen. Seitdem verziern sie ihre Körper mit Schmucknarben, die das Muster einer Krokodilhaut bilden, und ein Kr'Thon'Chh-Kult breitet sich aus.

Tayas der Darna erzählen allerdings auch von einem fremdartigen Volk, das auf den Baumriesen im Nebelwald lebt und einen unentwegten Kampf gegen die Nebelspinnen des Bodens und gefährliche Kletteraffen der Wipfel führt – doch wie viel davon Wahrheit und wie viel Märchen ist, kann man bei den sehr phantasievollen Tayas kaum entscheiden.





VERLORENE STÄMME

DIE CHIRAKAHS

Gebiet: nördliches Regengebirge

Anzahl: ca. 2.500

Haartracht: kurz

Siedlungsform: Lehmhütten

Überwiegende Rasse: Waldmenschen,
viele Mischlinge mit Mittelländern

Es ist noch keine fünfhundert Jahre her, dass die Chirakahs mit ihren Booten über das Loch Harodról plündernd bis vor die Mauern Dróls vordrangen. Sie galten als extrem gefährlich (Chirakah bedeutet 'Messer-kalt-in-der-Hand'), und die Chroniken Mengbillas strotzen vor jahrhundertalten Berichten über blutrünstige Überfälle. Doch dann wurden die Kopfpäger von ehrgeizigen Geweihten der Tsa und der Travia missioniert. Sie zogen sich 'anständig' an, bauten 'anständige' Häuser aus Lehmziegeln mit strohgedeckten Dächern, legten Maisfelder an, schnitten ihre stolzen Mähnen zu kurzen Bürstenschnitten (siehe S. 162), stellten ihre Waffen in die Ecke und begannen, zu den Zwölfgöttern zu beten. Viele wurden sogar Vegetarier – oder Trunkenbolde, Armeepfadfinder und Söldner. Die offensichtliche Wandlung hielt die blasshäutigen Siedler in den ersten Jahrzehnten nicht von einigen Racheefeldzügen ab, die die Eingeborenen stark dezimierten. Heute kann man die maisbauenden Chirakahs überall zwischen Mengbilla, Chorhop und Port Corrad finden, an den Straßen ebenso wie in den Ausläufern des Regengebirges, wo noch immer einige schneebedeckte Gipfel von fast dreitausend Schritt Höhe stehen. Zahlreiche Mischlinge haben sich sogar über das Loch Harodról hinaus bis in die Dróler Mark verteilt, wo sie häufig als rechtlose Wanderarbeiter und Tagelöhner auf den Feldern arbeiten.

DIE CHIRAKAHS IM SPIEL

Von allen Stämmen sind die Chirakahs die zivilisiertesten, weswegen sie sich als 'Einsteiger-Waldmenschen' bestens eignen. Einen Chirakah zu spielen bedeutet, sich seiner 'wildem' Wurzeln in den Wäldern des Regengebirges bewusst zu sein. Doch ist man inzwischen 'modern' geworden, hat einen 'wahren' Glauben angenommen – der jedoch noch immer von zahlreichen Elementen des Animismus durchzogen ist – und kommt mit den Blasshäutern leidlich gut zurecht. Unter anderen Waldmenschen jedoch zählen die Chirakahs als Verräter, die sich den Weißen gemein gemacht haben – das, was man unter Elfen *badoc* würde. In der Tat sind sie ihrer Natur entzerrt – und ihr Tapam weiß das.

DIE YAKOSH-DEY

Gebiet: oberer Südask

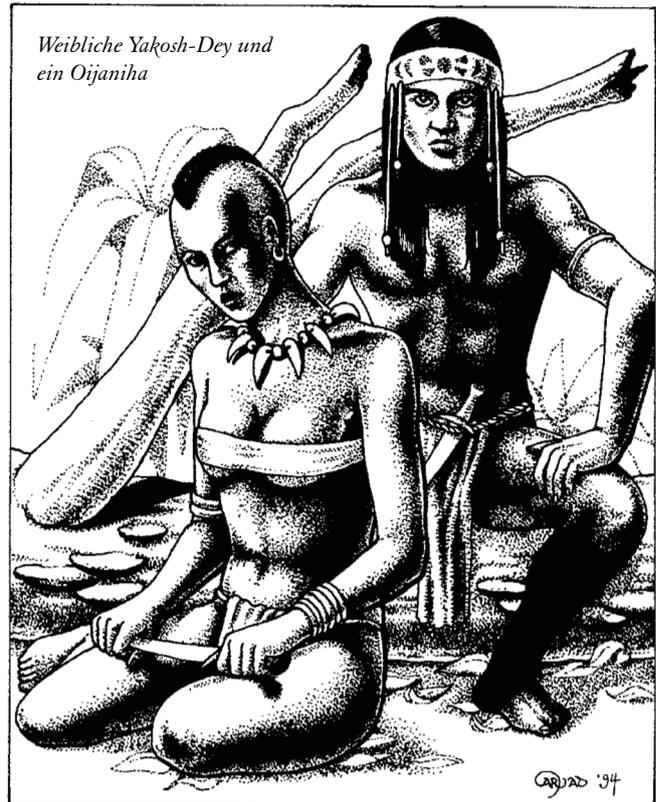
Anzahl: ca. 1.000

Haartracht: kahl, Haarbürste

Siedlungsform: Pfahlhütten

Rasse: Waldmenschen

Die Yakosh-Dey (auch Jakush-Dej), mit nur 1.000 Angehörigen der größte der kleinen Stämme, leben entlang dem Südask oberhalb von Chorhop und am Rand der großen Wälder zwischen Küste und Regengebirge in Pfahlhütten. Naturgemäß hatten sie hier, an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis, seit über zweitausend Jahren Kontakt zu den Tulamiden und später auch zu den Güldenländern. Dabei kam es zwar immer wieder zu heftigen Zusammenstößen, bei denen ganze Dörfer in gegenseitigen Racheaktionen zerstört wurden, gleichzeitig aber hat sich ein schwunghafter Handel entwickelt. Die



Weibliche Yakosh-Dey und ein Oijaniha

Yakosh-Dey interessieren sich selbstredend vor allem für Waren, die sie selbst nicht herstellen können, besonders Waffen und Werkzeuge aus Eisen sind sehr begehrt. Dafür liefern sie Felle, Kräuter und vor allem Sklaven aus ihren Kriegszügen gegen die Mohaha, Oijaniha und Chirakahs – die Brüderlichkeit aller Waldmenschen existiert nur in den Schriften mittelreichischer Romantiker.

Die anderen Stämme blicken ob dieser Geschäfte mit Verachtung auf die Yakosh-Dey herab. Für sie ist dieser Stamm ein tapamloses Volk von Verrätern, Feiglingen und Sklavenjägern. Es ist zwar wahr, dass man mit den Yakosh-Dey gut ins Geschäft kommen kann und dass sie manchmal sogar gegen Bezahlung für Blasshäute arbeiten. Dennoch sind sie genauso unberechenbar und kriegerisch wie die anderen Stämme auch, und schon so mancher Händler endete als Schrumpfkopf, denn die Yakosh-Dey sind gefürchtete Krieger. Von allen Stämmen haben sie die besten Waffen, kaum einer ist ohne eiserne Pfeilspitzen und sogar eigens angefertigte Beile unterwegs. Der ganze Stamm ist nach seinem stärksten Kriegerbund benannt, dessen Name etwa 'listige Katzen' bedeutet. Die Mitglieder dieser Bruderschaft haben sich den Schädel bis auf eine schmale Bürste kahl geschoren. Wer als besonders tapfer gelten will, reißt sich die Haare selber unter Schmerzen büschelweise aus. Dieser berüchtigte 'Mohaq-Haarschnitt' und die Kriegsbeimaltung mit den roten und blauen Streifen ist vor allem gedacht, um auf die Mohaha – die ja sechs mal so viele sind – Eindruck zu machen. Und damit haben die Yakosh-Dey Erfolg.

DIE YAKOSH-DEY IM SPIEL

Ein Yakosh-Dey bleibt, mehr noch als die meisten anderen Waldmenschen, jenseits seiner Sippe ein einsamer Einzelgänger, dem nur die Gewissheit Stärke verleiht, zum auserwählten Volk Kamaluqs zu gehören. Stellen Sie den Yakosh-Dey stets mit besonderem Stolz dar. Da sie einige Bräuche der 'Weißen' kennen, sind sie als Führer gut geeignet – ebenso wie als erbarmungslose Gegner im Dschungel.



DIE SHOKUBUNGA

Gebiet: Süd-Elementische Halbinsel, Arratistan, Szintomündung

Anzahl: 3.000

Haartracht: Bürsten oder Stacheln

Siedlungsform: Lehmkegelhütten

Rasse: überwiegend Utulus

In der Savanne und dem Trockenwald der weit ins Meer ragenden Süd-Elementischen Halbinsel, um Port Corrad herum, und vom Ost-Ufer des Loch Harodröl bis Selem leben die zu den Utulus gehörenden Shokubunga, mit fast 30 Dörfern einer der großen Stämme. Sie rühren den gelben Lehm der Savanne mit Wasser an und ziehen kegelförmige Hütten aus handgeformten Klößen hoch. Sobald das Wasser verdunstet ist, entsteht eine recht stabile Behausung, die allerdings während der Regenzeit mit einem 'Strohhut' geschützt werden muss. Jede Hütte dient einer Kleinfamilie als Wohnung oder drei bis sechs unverheirateten jungen Kriegerern (nach Geschlechtern getrennt), die sich erst im Kampf auszeichnen müssen, bevor sie die Erlaubnis erhalten, eine Familie zu gründen. Die Dörfer sind mit Lehmmauern oder Wällen aus abgehauenen Dornbüschen umfriedet, einige überdies schwer angreifbar auf Anhöhen errichtet.

Die Shokubunga formen auch ihr Haar mit Lehm und Dung zu Bürsten oder Stacheln, und jedes Dorf hat seine eigene Überlieferung über die Bedeutung der merkwürdig starren Fortsätze am Kopf (siehe S. 158). Eine Begegnung mit den 'Lehmköpfen' ist aber selten zum Lachen: Ihren Namen haben die Shokubunga ('die durch Krafraub töten') davon, dass Feinde, die von ihren Giftpfeilen getroffen werden, binnen ein bis zwei Stunden alle Kraft verlieren, denn die Shokubunga jagen und kämpfen mit dem Gift des Shurinstrauches. Während zivilisierte Giftmischer nur die grünen Kirschen verarbeiten, verwenden die Shokubunga Blätter, Rinde und Harz für Mischungen unterschiedlicher Wirkung.

Im jahrtausendelangen Kontakt mit tulamidischen (und später auch mittelländischen) Siedlern haben die Shokubunga die althergebrachte Lebensweise als Jäger und Sammler aufgegeben. Einige Sippen jagen sogar gar nicht mehr, sondern leben gänzlich von Wegelagererei

und Überfällen auf die geplagten Siedlerdörfer, und/oder von der Rinderzucht. Waffen aus Metall, gewebte Stoffe, Messing-Schmuck und andere Güter der Zivilisation sind ihnen nicht fremd. Seit die Al'Anfaner Port Corrad erobert haben überziehen sie die Shokubunga mit für beide Seiten verlustreichen Strafexpeditionen, führen sie doch ihre berühmte Seidenkarawane regelmäßig über den Landweg nach Mengbilla. Dem entscheidenden Aufeinandertreffen dieser zwei gleich gnadenlosen Totschlagervölker wird in den kleinen, von beiden bedrängten Dörfern recht hoffnungsvoll entgegengesehen.

Auch den Novadis vom Stamm der Beni Arrat setzen die Shokubunga zu (und umgekehrt), und bei Chirakah und Harodröl-Achaz sind sie gefürchtet. Die Anoiha verachten die Shokubunga, die mit Gift und den Waffen der Weißen kämpfen, die Shokubunga umgekehrt die Anoiha, die sich 'feige' im Wald verstecken.

Bemerkenswerterweise sehen die Shokubunga des offenen Graslands nicht im waldbewohnenden Jaguar Kamaluqs Ebenbild, sondern im Löwen – aus dem sie selbst ihren Tayas zufolge erschaffen wurden, nachdem alle anderen Stämme im Kampf gegen die Weißen versagt hatten.

DIE SHOKUBUNGA IM SPIEL

Der durchschnittliche Shokubunga ist Krieger, Räuber, Jäger, Hirt und stolz darauf. Er ist überzeugt, dem edelsten und schönsten aller Völker anzugehören. Hinzu kommen eine gewisse Rücksichtslosigkeit (der Umgang mit Gift zeigt es) und eine gehörige Portion Aberglaube. Einem anderen Menschen zu dienen kommt für ihn nicht in Frage; als Söldner Beute zu machen oder als Gladiator (oder auch reisender Beschützer der Schwachen und Hilflosen) berühmt zu werden ist genau das, was ihm gefällt.

Als Gegner kann man die Shokubunga erleben, wenn man bei der alanfanischen Armee oder dem Sultan von Arratistan in Dienst tritt, Handelskarawanen begleitet oder auf der Süd-Elementischen Halbinsel nach vergessenen alttulamidischen Siedlungen sucht – und sie sind wahrhaft gefährliche Gegner.

ANDERE KULTUREN

DIE WALDINSEL-UTULUS

Gebiet: Waldinseln

Anzahl: 7.000 (davon 4.000 auf Iltoken, Token und Sokkina)

Haartracht: verschieden

Siedlungsform: befestigtes Runddorf (Kral)

Rasse: Utulus

Auf fast allen Inseln von Token bis Andikan leben Stämme schwarzhäutiger Utulus, die von weißen Seeleuten und Gelehrten einfach als 'Waldinsel-Utulus' zusammengefasst werden. Zwar nennen ihre Mythen gemeinsame Stammeltern, doch im täglichen Leben sind die Stämme weit wichtiger. Sie leben vom Anbau von Kokos- und anderen Palmen, Maniok, Süßkartoffel (Iltok-Knolle), der Jagd auf Seevögel und andere Tiere und ein wenig Viehzucht (Selemferkel, Hunde; auf einigen Inseln Ziegen, Hühner, Perlhühner oder Pei-Pei-Asseln). Manche Stämme fischen auch, doch nur in küstennahen Gewässern. Jeder Stamm nennt eine oder mehrere Tierarten, die den Ahnen den Weg zu dieser Insel gewiesen haben sollen und darum nicht getötet werden dürfen.

Die Waldinsel-Utulus leben in so genannten *Kralen*: kreisrunden Dörfern, die nach einem festen Schema angelegt und von einer mehrere Schritt hohen Palisadenwand umgeben sind. Im Innern finden sich bis zu acht voneinander durch Zäune abgeteilte Sippenbezirke mit eigenen Hütten und Gärten. Die Randgebiete dienen als Pferche

für Selemferkel und Geflügel, die Mitte des Kral hingegen ist der Zeremonialhütte des Häuptlings (der auch weiblichen Geschlechts sein kann) vorbehalten. Ein aus vier Schritt hohen Pfählen errichteter Irrgarten, durch den ein vielfach gewundener Gang verläuft, nimmt bis zu einem Viertel des Kral ein. Am Beginn dieses Weges hat ein alter, oft blinder Utulu seine Hütte, der Fremdlinge durch den Irrgarten führt, um in ihnen Respekt für den Häuptling zu wecken: Der labyrinthische Gang führt vom Tor bis zur zentralen Häuptlingshütte, und man braucht oft eine halbe Stunde und mehr für den Weg. Auch für heilige Prozessionen und andere Rituale wird der Irrgarten benutzt, den nur Erwachsene betreten dürfen. Daneben gibt es einen kurzen, 'profanen' Weg in den Kral, der allerdings Stammesfremden verschlossen ist.

Zumindest für die Utulus der Zimtinseln spielen zwei Bäume eine große Rolle:

Von den harzreichen Zweigen des *Utulumba* oder Praiosandelholzbaums, Mittelpunkt vieler Kultbräuche, verbrennen die Utulus ihrem Sonnengott *Obaran* zu Ehren mindestens ebenso viel, wie sie an die wenigen blashäutigen Händler aus dem Norden verkaufen, mit denen sie Handelsbeziehungen pflegen. Doch sie achten sorgsam darauf, keine Bäume zu fällen und keine Samen oder Zapfen in die Hände der Blashäute gelangen zu lassen.

Weltlicher, aber immer noch sehr wichtig, ist der Zimmetbaum, dessen junge Zweige den begehrten *Benbukkel* oder Zimt liefern. Angeblich verstehen die Insulaner sich darauf, das rare Gewürz so zu



behandeln, dass es außerdem langes Leben und Schutz vor Krankheiten gewährt. Doch das mag auch eine der vielen Legenden über die Waldinseln sein.

Gold aus den vulkanischen Tiefen ist auf den Waldinseln zu häufig, um als Münzmetall interessant zu sein, und wird überdies von den Pei-Pei-Asseln verteidigt. Stattdessen benutzen die Insulaner bestimmte kleine Meeresmuscheln, Perlmutterstücke und Korallenstücke, *Minisepen* genannt, als Geld. Der Tauschwert einer Minisepe – von durchschnittlich einem Skrupel Gewicht – entspricht etwa einem Heller.

Das so genannte 'Waldische' oder *Puka-Puka* ('viel Gesicht-Hand') als Dialekt des Mohischen ist vor allem auf den äußeren Inseln verbreitet. Es bildet recht lange Begriffe mit vielen Selbstlauten. Besonders wichtig ist aber der Sprachrhythmus, der fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute, so dass einfache Sätze auch mit der Trommel 'gesprochen' und über große Entfernungen weitergegeben werden können.

Die musikalischen Utulus lieben schnelle, rhythmische Stücke; die dazu verwendeten Instrumente sind vielfältig. Am wichtigsten sind Trommeln, von kleinen Handtrommeln über sanduhrförmige Knie- und riesige Baumtrommeln bis zu mit Fell bespannten Fässern. Zur Musik der Trommeln wird viel und gerne getanzt – im Wesentlichen durch Stampfen und Springen –, und die Insulaner kennen Tänze für jede Gelegenheit, vom Kriegsbeginn über Hochzeiten bis zu Sieges-, Trauer- oder Fruchtbarkeitstänzen.

Vater der großen und kleinen Geister in der Religion der Waldinsel-Utulus ist der mächtige, wohlthätige Sonnenvater Obaran. Über ihn wird nur wenig gelehrt, doch allgemein wird er als gütiger Hochhäuptling gesehen, dessen vornehmste Aufgabe der unermüdliche Kampf gegen alle Dämonen und Schrecken der Schadensmagie ist. Als sein Symbol und König der Tiere gilt der Jaguar, dessen Fellzeichnung an die zahllosen Augen des allsehenden Obaran erinnert.

Sein ewiger Widerpart, die Verkörperung des Bösen, ist die *Nachtschwarze Herrin*, deren Name nur wenigen Schamanen bekannt ist und der nicht laut ausgesprochen werden darf. Ihr Reich ist das tiefe und unergründliche Meer voller Ungeheuer und Gefahren, doch des Nachts kann sie ihre Schrecken auch an Land senden.

Die Waldinsel-Utulus sagen, dass ihr Volk einst in Obarans Sonnenreich lebte, später aber der eigenen Sorglosigkeit zum Opfer fiel, und es der Nachtschwarzen Herrin gelang, sie in ihr lichtloses Finsternis zu reißen, wo sie lange dahinvegetierten, ehe ihnen die Flucht gelang. Doch nun konnten sie nicht mehr zu Obaran zurückkehren, sondern mussten in ihrer heutigen Heimat siedeln; und keiner wäre (zumindest heutzutage) so wahnwitzig, eine Meeresstrecke zurückzulegen, bei der er das Land aus den Augen verlieren und von der Dunkelheit überrascht werden könnte. Fischer, die nach Sonnenuntergang nicht zurück sind, werden wie Tote betrauert und in machen rückständigen Dörfern tatsächlich bei der Rückkehr mit Steinwürfen vertrieben, da man fest glaubt, dass sie nunmehr besessen seien. Auf den zivilisierteren Zimtinselfen müssen sie sich 'nur' einem Exorzismus unterziehen. Aus diesem Grund streben Waldinsel-Utulus, die erst einmal entführt und nächtelang über das Meer verschleppt wurden, auch kaum nach Flucht und Rückkehr.

Die Farben Braun und vor allem Schwarz gelten als Zeichen der Macht – der Ebenholzbaum ist demnach der König der Bäume. Allein der Sonnenvater ist so machtvoll, dass seine Hitze sogar den Menschen die kraftvolle schwarze Hautfarbe verleihen kann, so wie auch seine Kinder, die Flammen, alle Dinge bräunen. Die Nachtschwarze Herrin hingegen muss alle Dinge ihrer Farbe berauben: Das ist der Grund, weshalb Tote bleichgraue Haut bekommen, und nicht wenige Utulus murren, dass die Blasshäute, die zudem über das Meer reisen, ganz offenkundig Diener der Seeherrscherin sind. Ein

Gegenargument bezieht sich auf die horasische Flagge: Die gelbe Sonne auf blauem Grund, so sagen manche, verkünde den Sieg Obarans über das Meer und wehe über den Gesandten der fernen Oberschamanin Manene, der leiblichen Tochter des Sonnengottes.

Charakteristisch für diese Kultur ist auch die Angst vor den Toten: Selbst die Leichname zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf ehrenvolle Weise. Es gibt Toteninseln (namentlich Ibekla und Ibonka), auf denen Gräbdörfer errichtet wurden, die den Kralen der Lebenden entsprechen.

Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte entsprechend ihrer Bedeutung zu Lebzeiten. Manchmal heißt es, die geliebten Ahnen sollten so eine prächtige Wohnstatt erhalten; dann aber wird gehofft, dass die Wohnungen und Grabbeigaben die Toten im Falle ihres Wiedererwachens besänftigen und von Raubzügen gegen die Lebenden abhalten werden.

Der Gott Kamaluq wurde möglicherweise erst durch Kontakt mit den Hai-pu und Miniwatu bei den Waldinsel-Utulus bekannt. Er wird von einigen Stämmen als Wächter über die *Toteninseln* verehrt, ist aber gegenüber Obaran von untergeordneter Bedeutung.

So streng wie kaum ein anderes Naturvolk Aventuriens unterscheiden die Waldinsel-Utulus zwischen böser ('leichenblasser' oder 'weißer') Schadens- und Fluchmagie und hilfreichen Gegenzaubern und Exorzismen ('schwarze' oder 'sonnengelbe' Magie). Verrufene Zauberer, die darauf aus sind, Macht und Reichtümer zu gewinnen, wenden sich der Beschwörung böser Geister, der Toten-Erhebung und der Beherrschung der Lebenden zu. Ihnen steht der Gegenzauberer gegenüber, der sich auf das Austreiben böser Geister, das Heilen angehexter Krankheiten und andere antimagische Künste versteht. Erfolgreiche Gegenzauberer haben gute Chancen, überdies zum Häuptling gewählt zu werden. Herausragende Beispiele sind der 'Sonnensohn' von Ulikkani, Oberhaupt der gesamten Zimtinselfen, und der 'Sonnensbruder', das spirituelle Oberhaupt von Sukkuvelani.

Tracht und Bewaffnung der Waldinsel-Utulus richten sich nach den Möglichkeiten: Wer auf eigene Rechnung Zimt verkauft, kann sich Metallwaffen und prächtig gefärbte Stoffe leisten. Letztere werden als Wickelkleider, -röcke, Lendenschurze und Umhänge getragen – die Insulaner kennen keine Nadeln. Auf abgelegenen Inseln trägt man oft Baströcke und fertigt Waffen aus Vulkanglas, weil nichts besseres da ist, während die Sklaven der Miniwatu die zerlumpte Rindenschurze ihrer Herren oder alte Hemden weißer Seeleute auftragen. Wo nicht als abweichend beschrieben, ähnelt die Kultur der Waldinsel-Utulus der der Dschungelstämme.



Chirakah mit Utulu-Kriegerin



DIE WALDINSEL-UTULUS IM SPIEL

Die verschiedenen Stämme bieten ein breites Spektrum an Einsatzmöglichkeiten. Noch 'unentdeckte' Südmeer-Insulaner mögen Kannibalen sein, freudestrahlend einen Goldklumpen für eine Spiegelscherbe geben, oder gelbhaarige Fremde als Götter verehren. Man kann die Sklaven der Miniwatu bei einem Aufstand unterstützen, einen Stamm von Landratten vor einem Vulkanausbruch retten, oder tapferen Kriegern entgegenzutreten, wenn man ihre Gewürzbäume oder die Gräber ihrer Vorfahren zu plündern gedenkt. Ein 'böser' Utulu-Schamane könnte mit bösen Piraten zusammenarbeiten. Ein Waldinsel-Utulu als Held wird vielleicht Zauberer und Praios-Geweihte manches Mal verblüffen, dürfte im Großen und Ganzen aber unkompliziert sein.

Einzelne Stämme

Als Faustregel gilt: eine Insel – ein Stamm, aber es gibt auch Stämme, die zwei Inseln bewohnen, und Inseln, die mehrere Stämme beherbergen. Auch auf Altoum leben mehrere mit den Waldinsel-Utulus verwandte Stämme.

Die **Ibonkosi** von Numesi pflegen ihren Ruf als Menschenfresser, indem sie entlang ihrer Küste Schädel (von Affen und Schweinen) auf Pfählen aufstellen. Sie stecken sich Knochen in die Haare, durchbohren Ohrläppchen und Unterlippen mit Knochen-Pflöcken, und tragen bei Treffen mit Weißen von Hieben zerfurchte, blutbefleckte Piratenhemden. Seeleute fürchten sie und meiden die Insel, so dass die Ibonkosi frei und unbehelligt leben.

Der Süden der Bucht von Ulikkani gehört den **Rololo**, die seit mehreren Generationen den Sonnensohn (oder die Sonnentochter) stellen. Stolz darauf, bemalen sie die Wände ihrer Lehmhütten mit Sonnen-Motiven in den heiligen Farben Schwarz, Braun und Gelb. Fast ständig zieht der Duft ihrer Rauchopfer von Utulumba-Holz aufs Meer hinaus, was schon manch ein Geweihter an Bord eines Handelsschiffs als Ketzerei bezeichnet hat, gegen die man mal etwas unternehmen müsse.

Die **Kasam**-Utulus lebten einst auf Mikkan und Aeltikan, im ständigen Kampf mit den dortigen Echtenmenschen. Zur Zeit des Diamantenen Sultanats wurden sie als Sklaven zur Plantagenarbeit auf



Eine Darna-Frau und ein männlicher Miniwatu

die Gewürzinseln verschleppt, wo ihre Nachkommen noch heute leben, inzwischen unter der Knute der Miniwatu.

Auch viele der Inseln im Südmeer sind von Utulus oder verwandten Völkern bewohnt:

Auf dem Archipel Efferds Tränen vermischen die **Bujonapi-Hu** sich mit den Siedlern von Ghurenia. Der Stamm fürchtet das 'verdorbene' Wasser in der Mitte des Archipels und versucht, es mit Wällen aus Korallenstöcken einzusperren.

Das 'Eiland der Gefahren' (von der Besetzung der *Korisande* so benannt) ist die Heimat der **Ruwangi**, die sich von Fischfang und Ackerbau ernähren. Sie sind schwarz, aber viele sind so klein wie Waldmenschen. Sie haben Kontakt zu Tocamuyac, daher ist ihre Sprache trotz der isolierten Lage der Insel noch verständlich. Die Gesellschaft der Ruwangi ist – ungewöhnlich unter den Utulu-Stämmen – patriarchalisch: Frauen kämpfen nicht, und der Häuptling hält sich einen Harem. Auch auf Aarey und Cháset leben den Ruwangi ähnelnde Utulus.

Die Miniwatu

Gebiet: Sokkina, Token, Iltoken

Anzahl: 1.000

Haartracht: lang; offen, Pferdeschwanz oder Scheitel-Knoten

Siedlungsform: feste Bauten

Rasse: überwiegend Waldmenschen (Mischlinge)

Die Miniwatu stammen von Waldmenschen des Regengebirges ab; die meisten sind also klein, haben kupferfarbene Haut und leicht mandelförmige Augen. Durch Vermischung mit weißen Besitzern, Seeleuten und Händlern oder mit Utulu-Sklaven – Letzteres sehen die Stammesoberen nicht gern – kommen auch hellere und dunklere Hautfarben vor, größerer Wuchs sowie gelocktes Haar.

Die Ankunft der Miniwatu auf den Gewürzinseln liegt nur wenige Jahrhunderte zurück: Schon kurz nach dem Beginn des Sklavenhandels durch Al'Anfa fingen im ganzen Süden Sklavereigegner – vor allem Thorwaler – damit an, die Unglücklichen zu befreien. Viele wussten nichts über die einzelnen Stämme, bzw. dass es überhaupt mehrere gab, und setzten befreite Waldmenschen einfach irgendwo an Land. Die Inseln hinter Altoum boten sich besonders an, da sie leicht zu erreichen waren.

Mit der Zeit kamen so recht viele Waldmenschen auf die Inseln, die sich im Umgang mit der Zivilisation weit besser auskannten als die Ureinwohner; von ihren Befreiern mit Vorräten, Geräten und Waffen ausgestattet. Nach Jahrhunderten wechselvoller Entwicklung und alanfanischer Übergriffe konnte etwa um 900 BF eine erfahrene Mohaha-Frau namens *Wapiya* die zerstrittenen Freigelassenen aus verschiedensten Stämmen und ihre Nachkommen zu dem neuen Stamm der Miniwatu ('Kinder des Wassers') verschmelzen, der umgehend die schwarzen Ureinwohner unterwarf.

Die kupferhätigen Miniwatu bilden einen Adel, der in der Ausbeutung der schwarzen Eingeborenen (welche kulturell noch immer zu den Waldinsel-Utulus gehören) den Vornehmen Al'Anfas oder Mengbillas nur wenig nachsteht. Einige Stämme sind nur tributpflichtig, andere komplett versklavt und zur Arbeit auf regelrechten Plantagen gezwungen, wo sie Benbukkel, Mir-Theniok und viele andere Gewürze für den Handel mit den Weißen anbauen.

Die Königin der Miniwatu ist eine direkte Nachfahrin Wapiyas und residiert in *Tapam-Waba* auf der Insel Sokkina. Ihr kleines Reich ist in Anlehnung an die Bräuche der Weißen feudal aufgebaut: Die beiden größeren Inseln werden von 'Fürsten' aus der königlichen Familie beherrscht, den Territorien der besiegt Stämmen stehen 'Grafen', den Pflanzungen 'Barone' vor. Ob der Norden Iltokens an die Bornländer verkauft oder Vikko Stoorrebrandt mit einer Grafschaft belehnt wurde, ist jedoch nicht unumstritten.

Kampftüchtigkeit ist wichtig für die Miniwatu, die sich als Kriegeradel verstehen (auch wenn die meisten hauptsächlich vom Fischfang



leben) und stets gegen einen Aufstand der Eingeborenen gewappnet sein müssen. Man verwendet durchaus noch die Waffen der Vorfahren – Keule, Messer, Blasrohr, Wurfspeer –, doch schon seit den ersten Tagen stehen den Miniwatu auch modernere Waffen zur Verfügung. Das Keulenbeil, eine Keule mit angefügter Axtklinge, scheint thorswalschen Streitaxten nachempfunden zu sein (Werte wie diese, jedoch BF 3), der Langspeer mit breiter Klinge (Werte wie Hakenspieß) den Waffen weißer Sklavenfänger. Gelegentlich werden bunt bemalte Lederrüstungen getragen.



Statussymbole des 'Lehnsadels' sind Säbel wie die der bornländischen Seeoffiziere und teuer eingekaufte Armbrüste. Die Haartracht erinnert an die der Mohaha, die Wapiya einst einfuhrte: lang und offen, zum Pferdeschwanz gebunden, oder – besonders beim Hochadel – über dem Scheitel zu einem Knoten geschlungen. Auch Kleidung und Luloa entsprechen denen der Dschungelstämme, oft ergänzt durch Mäntel aus weich geklopfter Rinde oder Federn, die gegen die sengende Sonne schützen. Die Häuser und Festungen der Miniwatu sind dagegen solide, der Architektur der Kolonialhäfen nachempfunden, aus Korallenkalk-Blöcken und Edelhölzern erbaut.

Mit ihren Kriegskanus und doppelrumpfigen Kriegskatamaranen können die segelerfahrenen Miniwatu schnell von einem Ende ihres kleinen Reiches zum anderen gelangen, ohne besonders auf die Korallenriffe Rücksicht nehmen zu müssen, die die Schiffe der Nordländer behindern. Den eingeborenen Utulus dagegen macht Meeresangst das Planen von inselübergreifenden Aufständen unmöglich.

Traditionell verehren die Miniwatu Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Der Zwölfgötter-Kult spielt nur rund um Port Stoerrebrandt eine Rolle, obwohl die Miniwatu keinen Widerspruch darin sehen, neben Kamaluq auch jene Götter zu verehren, die immerhin den Weißen zu großer Macht verholfen haben. Viel wichtiger ist die Figur der Wapiya, die als 'Mutter des Volkes' fast schon göttliche Verehrung genießt. Ihr Grab auf Sokkina ist eng mit dem Palast der Fürstin verbunden, und überlebensgroße Statuen von ihr stehen vielerorts auf den Inseln. Den Utulu-Sklaven redet man ein, die Statuen ('Lakau' genannt) würden sie beobachten und jede Unbotmäßigkeit bestrafen.

Die Miniwatu betrachten sich als auserwähltes Volk Kamaluqs, das die

Streitigkeiten der früheren Stämme überwunden hat und nun bereit ist, die noch Unwissenden im Namen Kamaluqs zu einen. Gegenüber den Einheimischen spielen Dünkel und Sendungsbewusstsein mit: Die Schwarzen werden als ahnungslose Kinder betrachtet, die erst der langen Unterweisung durch die fortgeschritteneren Miniwatu bedürfen, ehe sie auch in den Stamm aufgenommen werden können.

Die Sprache der Miniwatu ist das herkömmliche Mohische, durchsetzt mit technischen und politischen Fachausdrücken aus dem Garethi und dem Thorswalschen. In allen hier nicht erwähnten Bereichen ähnelt ihre Kultur der der Dschungelstämme.

DIE MINIWATU IM SPIEL

Da die Miniwatu der Kultur der Weißen gegenüber aufgeschlossen sind, lassen sie sich leicht in eine Heldengruppe integrieren, sogar weit im Norden: Schon mehrfach wurden junge Adlige zur Ausbildung an ferne Akademien und Höfe geschickt. Als Meisterpersonen geben Miniwatu gute Handelspartner und Führer in der Wildnis ab, die auswärtige Helden langsam an die wirklich wilden Stämme heranzuführen können. Dass sie diese 'primitiven Wilden' verachten und selbst Sklaven halten, kann natürlich bei manchen Nordaventurieren für Irritationen sorgen.

DIE TOCAMUYAC

Gebiet: Perlenmeer zw. Festum und Brabak, v.a. zw. Selem und Setokan

Anzahl: ca. 500

Haartracht: keine spezielle

Siedlungsform: Schilfloße

Rasse: Tocamuyac

Zunächst kann man das rhythmische Trommeln der Vorsänger hören, dann kündigt das Blasen der Muschelhörner offiziell an, dass die Tocamuyac da sind. Diese Händler des Meeres sind bei allen Stämmen Tabu und gern gesehener Besuch; nicht zuletzt sind sie der Grund für die relativ hochstehende Kultur der Waldinsel-Utulus und der Altoum-Stämme. Sie legen riesige Strecken auf See zurück und können dabei gezielt navigieren. Sie orientieren sich nur nach Wellenformen, Fischarten, Wasserfarbe und dergleichen – an viele Waldinseln muss ein Schiff immerhin auf zehn Meilen heranfahren, um sie überhaupt zu sehen.

Selbst nach den Maßstäben der Waldmenschen sind die Floßleute oder Tocamuyac sehr klein gewachsen: Im Durchschnitt erreichen sie gerade einmal eine Größe von anderthalb Schritt. Dabei sind sie aber keineswegs stämmig gebaut, so dass man sie nicht mit hoch gewachsenen Zwergen verwechseln könnte. Die Haut der Floßleute hat genau die gleiche mittelbraune Farbe wie ihr kurzes, leicht gekräuseltes, im Nacken zusammengeknötetes Haar und die großen, ausdrucksstarken Augen.

Die Sprache der Tocamuyac ist fremdartig und schwer zu verstehen, da sie etliche raue Knurr- und Knacklaute kennt, die bei vielen Worten über die genaue Bedeutung entscheiden. Die einstige Verwandtschaft mit dem 'Ur-Mohischen' ist unbestreitbar, heute aber nur noch von vollendeten Sprachkundlern nachzuvollziehen. (Das Erlernen der 'Floßsprache' wird als Sonderfertigkeit gehandhabt und kostet 25 AP; Bedingung: TaW *Mohisch* 7.) Sie selbst sprechen meist auch die Dialekte der Festlandwaldmenschen wie der Utulus, und zudem recht passabel Tulamidyä, Maraskani oder südaventurische Garethi-Dialekte.

Mögen sich auch die Gelehrten über ihre Herkunft streiten, die eigentliche Heimat der Tocamuyac ist das weite Perlenmeer, das sie von Brabak bis Festum auf ihren kreisrunden Flößen bereisen. Selbst nach Beginn der Dämonenherrschaft im nördlichen Perlenmeer findet man sie hin und wieder immer noch vor den Küsten des Bornlandes. Aber auch in der Schwarzen See selbst trifft man – neben den in Vallusa zu-



rückgebliebenen *Kehata-He* ('Reiten-auf-dem-Wasser-wie-Schaum') – immer noch die Flöße der *Taha-Tawa* ('Wellenvögel'), die ihrer einsamen Queste, den Geist der alten Drachenschildkröte *Kehala* zu hüten, unter Führung ihrer Schamanin Huka-Hey nachgehen.

Ein Tocamuyac-Floß, das üblicherweise in Dreiergruppen unterwegs ist, misst zwischen 12 und 25 Schritt im Durchmesser und ist meistens aus kunstvoll geflochtenen Schilfbündeln, selten auch aus Tiik-Tok-Holz gefertigt. Auf ihm befindet sich alles, was die etwa dreißigköpfige Sippe besitzt: die Wohnhütte, Stapel mit Schilf für eilige Reparaturen, das sorgsam gepflegte Schleppnetz und vieles mehr. Eine der ungewöhnlicheren Sippen sind sicherlich die *Paktupetepeq*, die auf dem Rücken einer fünfzig Schritt großen Riesenseeschildkröte aus dem Feuermeer leben, mit der die Schamanen eine beinahe empathische Beziehung pflegen, so dass die 'Floßleute' im Lauf von Jahrhunderten ein kleines Dorf auf dem Tier anlegen konnten.

Besonders auffällig sind die aus feuchtem Schlamm geschaffenen Gärten, die auf kleinen Schilfinseln wie Beiboote am Floß befestigt sind und die die Tocamuyac mit allerlei Gemüse versorgen. Ihre Hauptnahrung stellt allerdings Fisch sowie im Süden der eifrig gesammelte und getrocknete Seetang dar. Die vor allem im Norden des Perlenmeers lebenden Floßleute haben auch des Öfteren Riesenschilder (Kaninchen) an Bord, die sie mit den Überresten ihres Gemüses füttern und deren Fleisch, Felle und sogar Knochen sie vielfältig zu verwenden verstehen. Natürlich ernten sie auch den heilkräftigen Sansaro-Tang im westlichen Perlenmeer.

Die Floßleute sind ausgesprochen friedliebend und ziehen es traditionsgemäß vor, jeder Gefahr auszuweichen. Wenn absolut notwendig, wissen sie sich mit Fischspeeren, Harpunen und schweren Dolchen mehr schlecht als recht zu wehren.

Für die Floßleute besteht naturgemäß eine krasse Trennung zwischen ihresgleichen und den 'Anderen', d.h. der Gesamtheit der nützlichen oder auch gefährlichen Fremdwesen. Den 'Anderen' schuldet man allenfalls Respekt für offenkundige Macht, den Stammesgefährten aber gilt alle Zuneigung und Liebe. Der sehr seltene Ausschluss von Unruhestiftern aus dem Volk ist darum für diese eine ebenso harte Strafe wie für die Floßleute selbst, die um sie trauern wie um Tote.

Gesetze sind bei einer derartigen Lebensweise fast unnötig: Das Allerwichtigste ist ihnen der unbedingte Floßfriede, das friedliche Zusammenleben der Gemeinschaft. Den Umgang untereinander regeln die alten Bräuche von Respekt und Höflichkeit, und wer dagegen so stark verstößt, dass er den Floßfrieden gefährdet, wird von den versammelten Schamanen ermahnt. Wenn das nichts hilft, entledigt man sich seiner; sei es, dass man ihn über Bord wirft, an Land aussetzt oder gar gegen Geld an die 'Anderen' verkauft. Mag das auch sehr skrupellos erscheinen, die Tayas der Tocamuyac kennen viele warnende

Beispiele von Floßgemeinschaften, die sich zerstritten und dadurch untergingen – im wörtlichen wie im übertragenen Sinne.

Jedes Floß hat einen Schamanen, der zugleich auch als Sippenoberhaupt fungiert, ungeachtet seines Geschlechtes oder seiner Herkunft. Die Rituale dieser Schamanen haben sich im Laufe der Jahrtausende stark von den bei den übrigen Waldmenschen verbreiteten Praktiken fortentwickelt: Anstelle der üblichen Knochenkeule tragen die Sippenhäupter der Tocamuyac das kostbar verzierte Schwert eines Sägefisches (siehe **WdZ 166**).

Die Tocamuyac verehren naturgemäß verschiedene Wassergottheiten und -geister, zudem den Sonnenpanther und die launischen zwölf Wind-Nipakaus. Da sie jedoch keinen Außenstehenden an ihrem Religionsleben teilnehmen lassen und kaum ein Fremder jemals länger unter ihnen gelebt hat, ist ausnehmend wenig über ihre kultischen Gebräuche bekannt.

DIE TOCAMUYAC IM SPIEL

Die Tocamuyac sind die besten Navigatoren Aventuriens: ruhig, gelassen und mit einer intuitiven Begabung für die Seefahrt auf ihren Schilfflößen ausgestattet, die manchen Kapitän vor Neid noch blasser erscheinen lassen. Eben dieses intuitive Verständnis für die Fortbewegung mit den Strömungen und Winden des Perlenmeers aber macht es ihnen fast unmöglich, genau zu erklären, warum man nun besser hundert Seemeilen gen Osten schifft, bevor man sich wieder nach Norden wendet – und womöglich dennoch schneller am Ziel sein wird. Die Navigationsinstrumente der Blasshäute wird ein Tocamuyac hingegen äußerst belustigt und ratlos zur Kenntnis nehmen.

Auch wenn die Tocamuyac sehr naturverbunden lebende Menschen sind, so kommen sie viel herum und wissen einiges über die 'Anderen' – jedenfalls genug, um nicht unter ihnen leben zu wollen. Es gibt also kaum einen Grund für einen Tocamuyac, die Seinen zu verlassen, doch werden ab und an Ausgestoßene oder Überlebende einer Katastrophe von Seeleuten aufgefischt und an Land gebracht. Dann zeigen sie sich äußerst verschlossen, verschüchtert und häufig landkrank. Vertrauen fassen sie zu 'Anderen' nur sehr, sehr langsam. Dann allerdings werden sie sich mit Feuereifer darum kümmern, dass der Floßfriede zwischen ihren neuen Freunden, ihrer neuen Sippe, gewahrt bleibt. Genauso möglich ist aber auch das Gegenteil, dass nämlich in Seenot geratene Helden von den Floßmenschen gerettet werden und nun eine abenteuerliche Reise zurück in die Zivilisation vor sich haben.

ANDERE STÄMME

Die langen Jahrtausende, über die die Waldmenschen bereits auf dem aventurischen Kontinent siedeln, hat zwangsläufig zu stetigen Vermischungen und Abspaltungen der Stämme geführt. Auch die Tatsache, dass bei allen Kulturen die Sippe Vorzug vor dem Stamm genießt, führte dazu, dass es heute kleine, eigenständige 'Stämme' in den Tiefen des Dschungels gibt, die oftmals nicht mehr als 200 Mitglieder zählen. Insbesondere im Reich der Kemi geht man davon aus, dass sich hier vielfältige Mischstämme oder -sippen aufhalten, die allesamt aus Jahrhunderten währenden Fluchtbewegungen vor der Sklaverei entstanden sind.

Die Ausarbeitung dieser Stämme überlassen wir ganz Ihrer Phantasie und den Interessen Ihrer Spielgruppe. Im Folgenden seien nur einige Spuren zu diesen, weitestgehend auch anderen Waldmenschen unbekanntem Stämmen ausgelegt.

Im nördlichen Regengebirge leben alten Tayas zufolge Menschen, deren "Augen sind wie Katzen": die **Kaku-Galoyak** ('Gründer-stark-Auge-Blut-Katze'). Von den Mohaha und Anoihas werden sie als

Sendboten Kamaluqs bezeichnet und als erste, unsterbliche Menschen, die der göttliche Jaguar geschaffen hat. Wahrscheinlich kamen diese Wesen lange vor den Waldmenschen nach Aventurien, möglicherweise Nachfahren der mystischen Gryphonen, die sich später mit den Waldmenschen vermischt haben.

In der Umgebung von Mirham leben die letzten Erben der alten Wudu sowie der **Tinzameha**, eines eng mit den Anoihas verwandten, jedoch unabhängigen, eher im Tiefland lebenden Stammes – und daher fast ausgerottet.

In den Sümpfen Brabaks gibt es den Aberglaube, dass Sumpfmenschen die Faulgase als Warnung entzünden. Beachtete man diese Grenzfeuer nicht, so wird man von den **Para-Pek-Tapam** ('Grauensassalt-Lebende-verschlingen-Tapam') versklavt und muss den Rest seines Daseins mit dem Dammbau um die heimlichen Dörfer der Sumpfmenschen verbringen – eine eigentümliche Umkehrung der gebräuchlichen Sklavenhaltung im südlichen Aventurien und vielleicht gerade deshalb nur Legende. Neben den Haipu und den Darna



leben auch auf Altoum noch andere Stämme, die sich kulturell nur wenig von ihnen unterscheiden.

Tayas dieser Stämme erzählen aber auch von einem fremdartigen Volk, den **Jecatoias** ('Fließen-durch-Riesenbaum'), die auf den Baumriesen im Nebelwald leben und einen unentwegten Kampf gegen die Nebelspinnen des Bodens und gefährliche Kletteraffen der Wipfel führen.

Schließlich soll es ein hoch entwickeltes Seevolk geben, von dem sich möglicherweise einst die Tocamuyac abspalteten. Zu häufig findet man in alten Logbüchern Geschichten von einer riesigen, schwimmenden Stadt, die irgendwo zwischen Brabak und Ghurenia auf dem Südmeer treiben soll, als das dies lediglich rumseliges Seemannsgarn sein kann. Ganz aus Schilf und Brabaker Rohr soll sie errichtet sein und einen Hafen haben, in dem ständig mehrer Dutzend Hochseekatamarane anliegen. Angeblich wird die Schwimmende Stadt von dem schwarzfarbenen Volk der **Bu-Luk** ('Niemals-auf-Boden') bewohnt, das die Weltflut vorhersagt, weshalb sie ihrer Meerestgöttin *Everja* mit ihrer Heimstadt eine ewige Stätte errichtet haben.

Als dumm wie Selemer Sauerbrot gelten die **Bukopi** des Chorhoper Marschlandes; ihre Gesetze erlauben es nur, Bruder oder Schwester zu heiraten. Die **Mumbana** südwestlich von Nasha (bei Chorhop) haben prächtige Radfrisuren und gelten als vortreffliche Tänzer. Von den **Potuva** weiß man, dass sie mit den Haaren ihrer erschlagenen Feinde ihre Frisuren schmücken – großes Interesse weckt bei ihnen Haar, das anders als schwarz gefärbt ist. Die **Cuori** waren einst ein mächtiger Stamm von Holzbaumeistern und Geistersehern, der alles Land zwischen dem Loch Harodról und dem Südask beherrschte, schließlich jedoch durch Kriege und Sklaverei ausgerottet wurde. Angeblich gibt es jedoch noch eine letzte Sippe der Cuori, die in einem Höhlendorf in Südaskanien leben sollen.

Nördlich von Mirham lebt eine Sippe der Anoiha, die **Tinkeka-Paopa**, deren Frauen sich zu einem amazonengleichen Stammesbund zusammengeschlossen haben und das Weibliche als höchstes Ideal verehren. Amazonenliebe und Polygamie sind bei ihnen Regelfall und nur der Bund zwischen Frauen gilt als rechtens.

ANSICHTEN VON WALDMENSCHEN UND UTULUS ÜBER...

... **Blasshäute**: Waldmensen machen im Allgemeinen keinen Unterschied, ob es sich bei dem Fremden um einen Thorwaler, Horasier oder Al'Anfaner handelt. Ihre Schöpfungsgeschichte lehrt sie, allen gegenüber Vorsicht walten zu lassen. Sie werden aber zugleich neugierig wie kleine Kinder reagieren – doch sich augenblicklich als gefährliche Krieger erweisen, so der Fremde sich als feindselig erweist oder die Tabus des Stammes verletzt hat. Die meisten Stämme hegen merkwürdige Vorurteile und Aberglauben gegenüber diesen *Nene-Nibunga* ('Gelbweiße Baumtöter'). Hierzu einige beispielhafte Zitate:

»Die Blasshäute fangen die Kinder des Kamaluq, um ihren Tapam auszusaugen.«

»Euer Herz ist tot!«

»Alles, was ein Sklavenjäger berührt hat, ist Tabu.«

»Napewanha tragen keine toten Gegenstände mit sich.«

»Die Blasshäute bauen aus Stein, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt.«

»Dort musst du für alles bezahlen, sogar fürs Essen, für Bananen und Zwiebeln.«

... **Sklavenjäger**: Jemand, der einem anderen seine Freiheit raubt, seinem Tapam die Möglichkeit zur Entfaltung versagt, ist für die meisten Waldmensen kein Mensch, sondern ein Yaq-Hai in der Gestalt eines lebenden Menschen. Hier macht es keinen Unter-

schied, ob es sich um Blasshäute oder andere Waldmensen handelt – nur der Schrumpfkopf des Sklavenjägers kann die Gefahren bannen. Hierbei gehen die Waldmensen generell davon aus, dass dies auch für das Wohlergehen des besessenen Menschen das Allerbeste wäre.

... **Achaz**: Die Echsenmensen werden im Allgemeinen als uralte Feinde betrachtet, obgleich kaum ein Waldmensch genau äußern könnte, warum dies der Fall ist. So kommt es auch vor, dass Waldmensen und Achaz jahrelang friedlich nebeneinander leben, sogar Handel treiben, bis die Waldmensen scheinbar urplötzlich, auf Eingebung der Schamanen, auf einen blutigen Kriegspfad gegen sie ziehen.

... **Risso**: Nur die am oder auf dem Wasser lebenden Waldmensen haben hin und wieder Kontakt mit den fremdartigen Risso. Dann aber ist ihr Kontakt von gegenseitiger Neugier und Scheu gekennzeichnet. Einzig die Tocamuyac konnten ein wirkliches Verhältnis zu ihnen aufbauen – und einige der seltenen Seegaben, welche die Tocamuyac mit den Zivilisierten tauschen, haben sie zuvor von den Risso erworben.

... **Orks, Goblins, Trolle etc.**: Im äußerst unwahrscheinlichen Fall, dass ein Waldmensch auf einen dieser behaarten Humanoiden trifft, wird er zunächst erstaunt sein, ihn aber dann doch rasch als seltsames Tier einstufen. Es muss sich weisen, für wen dies nachteiliger ausfallen wird (viele Affen gelten nun einmal als Nahrung).

ZUM SPIEL IN STAMMESGEMEINSCHAFTEN

Der Aufenthalt in einem Dorf der Waldmensen ist eine besondere Erfahrung für alle Helden. Gesellschaftliche Regeln, die sie von zu Hause und aus fremden Ländern her kennen, gelten hier nicht; Eigenschaften wie der Sozialstatus verlieren fast gänzlich ihre Bedeutung. In der Gesellschaft der Waldmensen übt jede Person, vom Heranwachsenden bis zum Greis, seine feste Funktion in der Stammesgemeinschaft aus (die von Stamm zu Stamm unterschiedlich sein kann), und ohne die gewissenhafte Erfüllung jeder dieser Funktionen würde das Leben des gesamten Stammes gestört werden. Einen Sozialstatus der Waldmensen gibt es daher so gut wie nicht, jeder ist generell gleich hoch angesehen, mit der offensichtlichen Ausnahme der Häuptlinge und Schamanen. Ein Waldmensenstamm lebt niemals im Überfluss, schon das Konzept dieses Wortes ist ihnen unbekannt. Sie haben stets so viel, wie sie zum Leben benötigen. Der längere Aufenthalt von Gästen

bedeutet für sie daher eine einschneidende Belastung. Helden, die nicht bereit sind, auch bei den einfachsten Tätigkeiten selbstverständlich mit anzupacken, verlieren daher schnell den Respekt der Eingeborenen. Hier auf Abstammung zu pochen führt nur zu verwunderten Blicken, denn jemandem zu dienen ist für sie gleichbedeutend mit Sklaverei.

Der Ausgang einer Begegnung mit Eingeborenen sollte stets unberechenbar bleiben. Die Waldmensen können die fremden Eindringlinge zunächst schlicht ignorieren, um sie später hinterücks zu überfallen, oder ihnen gleich feindselig bzw. neugierig gegenüberzutreten. Wie sich die Begegnung weiter entwickelt, hängt dann stark vom Verhalten der Helden ab. Bedenken Sie, dass die Eingeborenen Gesetze und Tabus haben mögen, an die die Helden in ihren kühnsten Träumen nicht denken würden und die sie deshalb leicht übertreten können – mit vielleicht fatalen Folgen.



SCHUPPIGE UND ANDERE VÖLKER MERIDIANAS

»Wenn Er meinen letzten Ausführungen gefolgt wäre, dann wüsste der junge Grandissimo, dass Al'Anfaner und Tulamiden nicht die einzigen intelligenten Bewohner Meridians sind. Nicht einmal an die letzte Lektion über die vergangenen Echsenkulturen kann Er sich noch erinnern ...«
—eine Hesinde-Geweihnte bei der Unterrichtung von Grandenkindern

SÜDAVENTURISCHE ACHAZ

Die Dschungel des Südens bieten den Achaz einen hervorragenden Lebensraum. Viele leben am Loch Harodröl, am Mysob, in Kemi und auf den Waldinseln. Einige kann man auch im Regengebirge finden. Die meisten leben in Stammesverbänden, und nur wenige folgen noch den jahrtausendealten Traditionen.

DIE ACHAZ AM LOCH HARODRÖL

Das Loch Harodröl ist neben den Echsen Sümpfen das zweitgrößte Siedlungsgebiet der Echsenmenschen. In seiner Umgebung sowie auf kleinen, teils künstlichen Inseln finden sich etliche Dörfer oder Sumpfburgen, in denen die Achaz in kleinen Stämmen und in Eintracht mit den wenigen hier sesshaften Südländern leben. Den Shokubunga, Anoiha, Chirakah und Novadis gehen sie aus dem Weg. Zur Jagd setzen sie häufig kleine Flugechsen ein, die meist mit farbenfrohen Mustern geschmückt werden, ebenso wie domestizierte Flugechsen, die selten zur Jagd, sondern eher zum Reittier erzogen werden.

Die Achaz pflegen den Knüppeldamm zwischen Dröl und Port Corrad, den Menschen vor langer Zeit errichtet haben, und fordern hier Zoll (Metallgegenstände) von Wanderrern. Dieses Metall soll das im Loch Harodröl schlafende schlingerartige Wesen G'dzill ruhig halten, von dem es heißt, dass Achaz-Priester es mit einem Horn wecken können. Dies stellt jedoch auch für die Achaz eine große Bedrohung dar und sollte nur im äußersten Notfall gewagt werden.

Der Opfer-Zoll wird im Süden des Loches bei den Stehenden Steinen dargebracht. Von diesen großen Monolithen, die mit alten Zeichen und Zeichnungen bedeckt sind, gibt es noch weitere in der Umgebung. Sie sind den Echsenmenschen heilig. Und so haben bisher nur sehr wenige Menschen die gesehen, die in den Sümpfen verborgen sind. Ob diese Steine von Echsen oder einer noch älteren Rasse aufgestellt wurden, soll selbst den Schamanen und Priestern der Achaz nicht bekannt sein. Das religiöse Zentrum der hier lebenden Achaz ist das alte H'Rezzem (Rssahh: Heiliges Tal der Tempel), welches sich im Tal eines hohen Berges im nördlichen Regengebirge befindet. Die Chirakahs nennen ihn Chap Mata Tapam (mohisch: Berg, der an der Seele frisst), und er gilt als tabu. Achaz der Umgebung werden hier in den alten Traditionen unterwiesen und sogar zu Priestern, Tempelwachen oder -dienern ausgebildet. Die Priester H'Rezzems beaufsichtigen auch die Zollabgabe an den Stehenden Steinen.

DIE ACHAZ DES REGENGEBIRGES

Im Dschungel des Regengebirges finden sich nur vereinzelte Achazstämme, die auch selten mehr als 200 Individuen umfassen. Ihre Dörfer liegen meist in kleinen Sumpfbereichen, wo sie sich wohl fühlen und nicht von Menschen und anderen Plagegeistern gestört werden. Häufiger sind diese Dörfer an den Küsten beiderseits des Regengebirges angesiedelt und selten auch in dessen höheren Ausläufern. Die hohen Gebirgsregionen meiden die Echsen wegen ihrer Kälteempfindlichkeit.

Damals wie heute ist das religiöse und kulturelle Zentrum dieser Region die Stadt H'Rabaal. Hier blieben jahrtausendealte Traditionen erhalten. Und auch, wenn die Stadt in diesen Tagen nicht mehr so stark von Achaz besucht wird, wie zur Blüte echsischer Kultur, so opfern die Priester hier noch so ausgiebig, wie es einst üblich war.

Einigen echsischen Aufzeichnungen zufolge, die vor kurzem in Mirham entziffert wurden, soll es im Regengebirge noch weitere Städte geben, in denen die Vergangenheit bewahrt wird. Genaueres aber ist noch nicht an das Ohr – selbst der interessierten – Öffentlichkeit gedrungen.

DIE ACHAZ MYSOBIENS,

KEMIS UND DER SYLLANER HALBINSEL

Da sich Menschen nur kurz in den Mysobsümpfen aufhalten, bleiben viele Achaz- und auch einige Zilitenstämme dort weitgehend ungestört. Die Achaz fühlen sich hier heimisch und leben von Grubenwürmern, deren für Menschen giftiges Fleisch sie als Delikatesse erachten.

Mitten in den Sümpfen liegt die unter Menschen von Geheimnissen

umwobene Echsenstadt Saz'adzz. Nach den Erzählungen der Brabaker vollziehen hier mächtige Echsenmagier finstere Rituale, durch die der Sumpf am Mysob erst entstand und aufgrund derer er sich immer mehr ausbreitet. Es geht die Legende, dass die Gebäude hier durchsichtig oder gar unsichtbar sind und die



Stadt von einem übermächtigen Drachen regiert werde. Wahr ist davon wahrscheinlich nur, dass dort Achaz leben, die noch die Sitten und Bräuen ihrer Vorfahren leben.

Auch an den Küsten um Kap Brabak – und vereinzelt an denen Kemis und der Syllaner Halbinsel – finden sich einige Achazstämme. Sie leben hier, teilweise sogar gemeinsam mit Ziliten, in Frieden. Zum Teil liegen die Dörfer sogar in unmittelbarer Nähe zu menschlichen Siedlungen, wie dem Brabaker Vorort Lrr'zzkrot. Dessen Bewohner sind dem Brabaker König sogar tributpflichtig, haben dadurch aber auch ein gewisses Mitspracherecht in Angelegenheiten, die sie betreffen.

Im Dschungel Kemis und der Syllaner Halbinsel finden sich nur selten Achazstämme. Diese aber halten sich versteckt, da die Waldmenschentämme der Umgebung sie als Feinde ansehen. Nur mit den Kemi, welche die Achaz weitestgehend respektvoll behandeln, wird ab und an gehandelt.



DIE ACHAZ DER WALDINSELN

Allein schon anatomisch unterscheiden sich die Waldinselachaz von ihren Verwandten auf dem Festland: Sie werden bis zu 2,5 Schritt groß, bis zu 250 Jahre alt und sie haben nur drei Finger an der Hand. Doch auch ihre Lebensweise differenziert stark von der ihrer Artgenossen. So gelten sie, unabhängig von der Häutung, erst dann als erwachsen, wenn sie eine besondere Tat für den Stamm vollbracht haben. Dies kann auch die Verbindung zum Zweck der Eiablage sein oder – bei weiblichen Achaz – die erste Eiablage selbst. Öfters wird man jedoch nach der Tötung eines gefährlichen Raubtieres oder einer riskanten Handelsfahrt auf eine andere Insel in die Reihen der Erwachsenen aufgenommen. Auch sollen schon Viergehütete zu Großjährigen erklärt worden sein, wenn sie dem Stamm einen wichtigen Dienst erwiesen haben. Einige junge Achaz verlassen zu diesem Zweck ihren Stamm und ziehen in die weite Welt hinaus.

Wenn ein Waldinselachaz erwachsen geworden ist, werden ihm von einem der Stammesältesten, meist dem Schamanen, die Schuppen in Mustern bemalt, die den Charakter des Bemalten widerspiegeln sollen. So erhält ein ruhiger Achaz ein gleichmäßiges Muster, während jemand, der wild und aufbrausend ist, mit wellenförmigen wilden Mustern in vielen Farbtönen bemalt wird. Nach der ersten Bemalung darf der Achaz sie jederzeit neu auftragen und verfeinern, ja sogar ändern, wenn er sicher ist, dass sich sein Charakter geändert oder er eine nennenswerte Tat vollbracht hat.

An den Küsten der Waldinseln leben die Achaz von den Erträgen des Meeres und des Dschungels. Die Küstestämme gehen dabei bisweilen auch auf dem Rücken großer, grün-weiß gemusterter Schildkröten auf die Jagd nach großen Fischen, Haien und Delphinen. Mit ihren Katamaranen sollen die Waldinselachaz nicht nur von Insel zu Insel reisen, sondern sogar die Leere zwischen Altoum, den Waldinseln und Maraskan durchfahren und so untereinander Handel treiben.

ZILITEN

Die friedlichen Ziliten finden sich gelegentlich an den Küsten und Sümpfen Südaventuriens: am Kap Brabak, an den Küsten Kemis, der Syllaner Halbinsel, Benbukkula, einigen benachbarten Waldinseln, bei H'Rabaal, Hôt-Alem und am Flusslauf des Mysob. Sehr häufig leben Ziliten mit Achaz zusammen und werden von diesen meist auch als gleichwertige Stammesmitglieder geachtet. Im Echsendorf Lr'zzkrot bei Brabak hat ein Zilit seit Jahren die geistige Führung der geschuppten Gemeinschaft inne.

Ihre Dörfer bestehen aus Höhlen und Grotten oder runden Strohhöuten. Da sie nicht unbedingt auf das Wasser angewiesen sind, können sie auch an Land wohnen. Ziliten verzichten auf den Besitz von Waffen und leben ganz im Einklang mit ihren Göttern und ihrer Umgebung. Sie ernähren sich fast ausschließlich von Algen und anderen Wasser- und Landpflanzen sowie von gefangenen Fischen.

Ihre Sprache wird mit ihren Kiemen erzeugt und ist für Menschen nicht erlernbar. Da sie nicht über Stimmbänder verfügen, ist es ihnen nicht möglich, andere Sprachen zu erlernen. Eine Kontaktaufnahme gestaltet sich daher mühsam, und sie suchen nur selten Kontakt zu den Meridianern.

MARUS

Die an aufrecht gehende Kaimane erinnernden Marus sind gefürchtete Kämpfer. Bis zum Schlacht von H'Rabaal gab es in Südaventurien noch viele Marus, die sich sogar zu Söldnergruppen zusammenschlossen und für fast jeden kämpften, der ihren Sold zahlte und sie nicht vom Dienst an ihrem Vater Kr'Thon'Chh abhielt. Bis zur Borbarad-Invasion galten die Marus sogar als gänzlich ausgerottet, da sich die letzten Sippen der südaventurischen Halbinsel versteckt hielten oder nach H'Rezxem zurückzogen, um dort am Tempel ihres Vaters Priester zu stellen und an den anderen Tempeln der anderen H'Ranga als Tempelwachen zu dienen.

KRAKONIER

Die allesverschlingende Charyb'Yzz gilt als die Hauptgöttin der krötenhaften Krakonier. Eine Begegnung mit diesen gestaltet sich schwierig, da sie außer ihren eigenen Laichbrüdern alle anderen Lebewesen herablassend behandeln und nicht davor zurückschrecken diese – insbesondere Ziliten und Risso – zu versklaven.

Als Heimat der Krakonier gilt der Selemgrund. In jüngster Zeit wurde jedoch von Krakoniern berichtet, die auf abgerichteten oder verzauberten Hammerhaien durch die Meere ziehen. Schon vor dem vermeintlichen Untergang des unterseeischen krakonischen Reiches Wajahd durch den Stern von Elem (siehe Seite 23) verdingten sie sich als Söldner und stehen seit kurzer Zeit auch im Sold der Heptarchen. Der einäugige Krakonier-Pirat 'Käpt'n Krak' ist für seine Angriffe aus den Tiefen der See gefürchtet.

REGENGROLME

Die Heimat der Regengrolme sind versteckte Täler und Kavernen im nördlichen Regengebirge. Auch in den Ockerhügeln nördlich von Chorhop soll es eine ihrer Höhlen geben. Eine größere Ansiedlung der meridianischen Feilscher findet sich südlich der Quelle des Nordask. Selten sieht man in den Städten vereinzelte Regengrolme, die meist als gewiefte Händler und fähige Alchimisten ihr Auskommen suchen. Sie werden jedoch von ihren menschlichen Nachbarn aufgrund ihrer Geschäftstüchtigkeit, ihrer Fremdartigkeit und ihrer ungewöhnlichen Fähigkeiten verachtet und gefürchtet – doch in gewissen Kreisen der meridianischen Gesellschaft werden sie deshalb umso mehr geschätzt.

Regengrolme unterscheiden sich nur wenig von ihren nordaventurischen Vettern. Ihre Hautfarbe ist etwas dunkler und ihr Körper hat sich an die Hitze und Feuchtigkeit angepasst.

Risso

Die Risso sind eine alte Rasse des neunten Zeitalters, deren Ursprung zusammen mit dem legendären Kontinent Lamahria versank. Bei der Fahrt der *Korisande* wurden Risso entdeckt, die auf einem Inselarchipel viele hundert Meilen südlich von Benbukkula siedelten. Sie verehren große Meereswesen, wie den Krakenkönig oder die 'Mutter Meer' Mouon, als heilige Wesen und Götter. Im Umgang mit den meisten Meridianern sind die fischschuppigen Risso aufgrund schlechter Erfahrungen zurückhaltend. Den Kontakt zu Echsenswesen meiden sie, die Krakonier dagegen fürchten sie. Mitunter bieten sich Risso als Dolmetscher zwischen Menschen und Ziliten an.

SCHWARZOGER

Im Regenwald und auf den Waldinseln gelten Schwarzoger als Schrecken der Wälder. Sie unterscheiden sich von ihren nördlichen Vettern vor allem durch schwarze Hautfarbe und höhere Intelligenz. So verzichten sie auf das Einreiben mit verräterisch riechendem Fett und schleichen so geschickt wie Jaguar und Dschungelmensch. Viel Seemannsgarn über schwarzhäutige Menschenfresser auf den Inseln Südaventuriens beruhen vermutlich auf Begegnungen mit Schwarzogern. Die Seeleute erzählen sich daheim auf den Märkten und in den Schankräumen Geschichten über sie und geben ihnen Namen wie Elisafett (die angeblich ihre Beute mit Hilfe eines Mengbilars würzt), oder 'Großer Schwarzer' (ein Ungeheuer von drei Schritt Höhe, das auf Altoum wiederholt ganze Schiffsbesatzungen beim Wasseraufnehmen attackiert haben soll). Einst errichtete sogar der Schwarzogerfürst Gubbruz mit dämonischer Hilfe ein eigenes Reich. Die Ruinen seines Schlosses Zizirie sind jedoch längst vom Dschungel des Regenwaldes überwuchert. Ob Meridianer, Dschungelmensch oder Achaz – jedes Lebewesen, das den Schwarzogern in die Hände fällt, schwebt in Lebensgefahr. Eine Verständigung ist so gut wie unmöglich.



RIESENAFFEN

Manch hesindianischer Gelehrte rechnet auch die Riesenaffen zu den Kulturschaffenden. Diese verstehen sich auf den Werkzeuggebrauch, insbesondere Knüppel und Faustkeile. Vor Feuer haben sie jedoch Angst – wie alle wilden Tiere. Die Nester der Riesenaffen haben Ähnlichkeit mit den Windschirmen einiger nomadischer Waldmenschentämme. Die Waldmenschentämme sagen, dass der Riesenaffe viel klüger

als der Mensch sei und deswegen nicht mit ihm spräche; der Mensch würde ihn ja doch nur zu Arbeit oder Kriegszug überreden wollen. Tatsache ist, dass manche Riesenaffen sogar einfache Worte verstehen können.

Weitere Informationen zu den oben genannten Völkern finden sich auch in der **Zoo-Botanica Aventurica**, dem Werk über aventurische Kreaturen und Pflanzen.



EIN HELD AUS DEM SÜDEN

Die Gesellschaft in den Stadtstaaten des Südens, und noch viel mehr natürlich in den Stammeskulturen, unterscheidet sich

beträchtlich von dem, was man aus dem mittelaventurischen Feudalsystem gewohnt ist. Die vielerorts herrschende Gesetzlosigkeit, die Bestechlichkeit der Behörden und der schlechte Zustand der Reisewege wirken sich ebenso aus wie der märchenhafte Reichtum an Gold, Edelsteinen, Seide und Gewürzen auf der anderen Seite. Dies spiegelt sich natürlich auch in den Professionen wider.

Die tiefen, noch unerforschten Dschungel sind das Reich der Jäger, Kundschafter und Prospektoren. (Entdecker reisen zumeist von außerhalb zu; der Süden bringt nur wenige selbstlose Wissenschaftler hervor – ein grundlegendes kommerzielles oder (kirchen-)politisches Interesse sollte auch die hesindegefälligsten meridianischen Entdecker motivieren.) Die romantische Einstellung zur Natur, die viele Aventurier weiter im Norden pflegen, ist den Südländern zumeist fremd. Statt vom 'firungefälligen Kräftemessen des Jägers mit der Beute' und der Schönheit der unberührten Wildnis reden der Smaragdsucher und die Sklavenfängerin davon, schnellstmöglich reich zu werden und die 'grüne Hölle' zu verlassen. Dschungelstämme, Bukanier und Stammes-Achaz leben schlicht und einfach hier, kennen nichts anderes und machen das Beste draus. Die Charyptik ist der Tummelplatz von Piraten und anderen Seeleuten, wobei viele der Letzteren gern zu Ersteren gehören würden, und die Grenzen fließend sind. Den Küstenfishern (nicht jedoch den Flussfishern) geht es dank Perlen und Korallen wirtschaftlich meist besser als ihren Kollegen im Norden. Dafür leben sie riskanter: Piraten, Sklavenjäger und Wirbelstürme haben es auf sie abgesehen.

Straßen und Wege sind dünn gesät, kaum bewacht, meist schlecht gepflegt und in der Regel zumindest während der Regenzeiten völlig unpassierbar; ganz abgesehen davon, dass Pferde das Klima nicht bekommt. Aus diesem Grund gibt es so gut wie keine Fuhrleute, und reisende Händler sind zumeist auf dem Meer oder den Flüssen unterwegs, andernfalls zu Fuß und mit Trägern. Für Gaukler, Scharlatane und dergleichen gilt dasselbe, falls sie überhaupt viel reisen. Da es kaum einschränkende Gesetze gibt, bleiben viele in den Städten, statt Piratennester und Plantagen abzuklappern.

GESELLSCHAFTLICHE PROFESSIONEN

Unter den gesellschaftlich orientierten Professionen sticht der *Streuner* hervor. Die Hafenviertel sind ein Paradies für Zuhälter und Spieler, und Kleinstaaterei und verworrene Familienverhältnisse laden Hochstapler geradezu ein. Zum Zuhälter gehören die *Huren* und

Lustknaben; *Kurtisanen* und *Gesellschafter* für gehobene Ansprüche gibt es fast ausschließlich unter den Sklaven der Granden. *Händler* in allen Spielarten leben hier reichlich, darunter in Anbetracht des Währungs-Wirrwarrs viele Geldwechsler. Gerissen sind die meisten; ehrlich allenfalls gegenüber mächtigen oder treuen Kunden, selten aus Prinzip. *Bettler* gibt es auffallend wenige, da niemand ihnen etwas gibt (sie können sich ja in Sklaverei begeben). Umso zahlreicher sind die *Diebe*, und für viele geht es ums nackte Überleben, nicht sportlichen Wettbewerb und 'phexgefällige Umverteilung': Es ist so viel leichter, eine arme Marktfräulein zu bestehlen als eine schwer bewachte Grandessa ... Klassische *Barden* kennt der Süden praktisch nicht. *Ausrufer* sind beliebt, wenn sie Arena-Spiele ankündigen – wenn sie für Söldnertrupps werben, nicht ganz so sehr. Natürlich verfügen die meisten Staaten, aber auch Grandenfamilien und erfolgreiche Piratenbanden, über einige bezahlte *Spitzel*. Der *Taugenichts* wiederum kann als die Profession für Granden-Kinder gelten.

HANDWERKER

Da sich keine Zünfte etablieren konnten, konkurrieren freie *Handwerker* mit Sklaven und ungelernten Tagelöhnern, so dass zumeist die Waren billig sind, die Qualität gering und die Handwerker arm. Es gibt Ausnahmen (berühmte Baumeister oder Juweliere, leitende Schiffszimmerleute in Werften, ...), aber die für das Mittelreich so typischen wohlhabenden, im Stadtrat sitzenden Handwerksmeister wird man hier nicht finden. Die Verwaltung liegt – falls überhaupt vorhanden – vielerorts im Argen. Und kaum eine Händlerin würde den Berechnungen einer Angestellten vertrauen. Die typische südaventurische *Schreiberin* sitzt daher auf dem Marktplatz und regelt für wenige Kupfermünzen den Schriftverkehr der kleinen Leute (Das Kemi-Reich macht hier eine Ausnahme, siehe unten). *Wirt* sind aus den Städten, Piratenhäfen und selbst den Bukanier-Dörfern nicht wegzudenken, und zu jedem besseren Söldnertrupp gehört ein *Wundarzt*.

KÄMPFER

Söldner sind die prägende Kämpfer-Gattung des Südens; Seesöldner und leichtes Fußvolk dominieren. Die festen Einheiten Al'Anfas sind legendär; mehr dazu finden Sie auf **Seite 71ff.** Ebenfalls klassisch südaventurisch sind natürlich *Gladiatoren* (siehe **S. 59f.**). *Krieger* hingegen finden sich relativ selten (von Stammes- und Ordenskrie-



gern abgesehen). In den meisten Staaten gibt es keinen traditionellen Ritter- und Kriegeradel, der Privilegien (wie etwa das Führen von Zweihändern) zu verteidigen hätte oder den ritterlichen Ehrenkodex pflegen würde. Die einzige unabhängige Kriegerschule des tiefen Südens, jene in Mengbilla, entnimmt ihre moralischen Werte daher den Lehren der Boron-Kirche. Die *Fähnriche* aus Al'Anfa dienen oftmals mehr der eigenen Karriere als ihrer Stadt. Die *Stadtgardisten* gelten überall als korrupt, wenn nicht sogar gleich als die schlimmsten Verbrecher und Schutzgeld-Erpresser von allen – gerade deshalb sind Posten dort heiß begehrt. *Tempelgardisten* dagegen werden fast wie Geweihte geachtet; *Dorfbüttel* und *Straßenwächter* gibt es kaum.

MAGIEBEGABTE

Mit den Akademien Brabak, Mirham und Al'Anfa prägt eindeutig die Bruderschaft der Wissenden die Magier der Gegend. Mangels staatlicher oder kirchlicher Verfolgung gibt es aber auch zahlreiche gildelose *Magier*. Die meisten stehen der Philosophie der Schwarzen Gilde nahe und gehen auch an den Akademien ein und aus. Einige sind selbst dafür 'zu finster' ... 'Weiße' und 'Graue' Magier gibt es praktisch keine. Mengbilla und Brabak sind Zentren der Alchimie und locken all jene *Alchimisten* an, deren Forschungsvorhaben oder Gebräue anderswo verboten sind. Selbst die *Scharlatane* sind im Süden etwas weniger harmlos als anderswo: Trickbetrüger und magische Quacksalber finden sich recht häufig. Die meisten südaventurischen *Hexen* leben in Städten. Viele interessieren sich für aufregend fremdartige

magische Praktiken wie die der verschiedenen *Schamanen* oder gar der *Kristallomanten* (auch wenn sie letztendlich nicht mehr darüber herausbekommen als die Magier). Alternativ spüren sie dem auch von Geweihten gelegentlich behaupteten Zusammenhang 'Hexen – Echten' nach und suchen alt-echtsische satuarische Weisheit.

PRIESTER UND GEWEIHTE

Für die großen Kirchen (abgesehen von der alanfanischen Boron-Kirche natürlich) liegt der tiefe Süden etwas abseits des Blickfelds. Und so kann es geschehen, dass hiesige Geweihte auch etwas ungewöhnliche, neu- oder altmodische Ideen vertreten, die weiter im Norden den Unmut der Kirchenoberen erregen würden. Nicht zuletzt bietet der Süden auch am ehesten die Möglichkeit, Priester aus dem Volk der Achaz zu spielen.

Es ist übrigens (siehe auch **WdH 297**) egal, ob eine Syllaner Söldnerin oder ein Mengbillaner Gelehrter weiß und blond ist, klein und bronzehäutig oder groß und schwarz wie ein Utulu. In der südaventurischen Gesellschaft sind Macht und Geld letztendlich immer wichtiger als Haut-, Fell- oder Schuppenfarbe. Einen echten Unterschied in der Reaktion der Umwelt macht die Rasse erst dann, wenn die Helden einem Dschungelstamm begegnen, der Weiße fürchtet und Echten hasst, oder Achaz, die etwas gegen Wärmblüter haben.

Im Folgenden finden Sie einige typisch südaventurische Professionsvarianten auf der Basis bekannter Professionsvarianten aus **Wege der Helden**.

PROFESSIONSVARIANTEN

FISCHER

Bergungs- oder Wracktaucher sind bei Hafenmeistereien oder Handelshäusern angestellt, um Hindernisse im Hafenbecken zu beseitigen und aus gesunkenen Schiffen die Ladung zu retten. Die Arbeit im Hafenwasser, wo Abfälle Haie und Brabacudas anlocken, ist äußerst gefährlich. Badeschwämme und kostbare Korallen werden vor allem von den Fischern (s. **WdH 125**) der Haipu, Miniwatu, Tocamuyac und Stammes-Achaz an Land gebracht.

Die *Harpunier* der Tocamuyac, Haipu und Miniwatu machen von ihren kleinen Kanus aus Jagd auf Haie und Wale (ganz ähnlich wie manche Seefahrer der zivilisierten Völker).

Unterwasserjäger, die im Tauchgang mit der Harpune die Fische verfolgen, statt vom Boot aus zu fischen, gibt es nur bei den Achaz und den Haipu, die Kajubo verwenden.

Bergungs-, Schwamm- oder Korallentaucher (+3 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; Kampf: Ringen +2 statt [Schleuder oder Wurfspeer +2]; *Körper:* Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; *Gesellschaft:* Überreden +1; *Natur:* Fischen/Angeln -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Schätzen +2; *Handwerk:* Heilkunde Gift +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

Harpunier (+3 GP, zusätzl. Voraussetzung MU 12)

Kampf: Wurfspeer +2; *Natur:* Seefischerei +2; *Handwerk:* Fleischer +1; *verbilligte Sonderfertigkeit:* Meereskundig

Unterwasserjäger

(+4 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; *Kampf:* Speere +2; *Körper:* Schwimmen +3; *Wissen:* Tierkunde +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

HIRTE

Die *Kleintierzüchter* Südaventuriens sind entweder Sklaven und in der Seidenspinnen-Zucht beschäftigt, oder sie züchten Tauben, Hühner und andere Vögel, die sie vor den Tempeln als Opfertiere verkaufen. Die Tocamuyac halten Kaninchen auf ihren Flößen, die Waldinsel-Utulus Selem-Ferkel und Pei-Pei-Asseln, und die archaischen sowie einige Sippen der Stammes-Achaz züchten Schlangen und Krokodile, die jung geschlachtet hervorragend schmecken und besonders feines Iryan-Leder ergeben.

Wasserbüffel, eine Abart der Gadangstiere, werden in Südaventurien als Zugtiere und zum Pflügen der Reisfelder gehalten, von den Hirten (siehe **WdH 127f.**) der Shokubunga dagegen der Milch und des Fleisches wegen.

Kleintierzüchter (+0 GP)

Der automatische Nachteil Raumangst 5 wird aufgehoben; *Körper:* kein Reiten, Sich Verstecken -2; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1, Überreden +2; *Natur:* Fährtensuchen -2, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Rechnen +1; *Handwerk:* Abrichten +1, Holzbearbeitung

+1; keine verbilligte Geländekunde

Wasserbüffelhirt (+3 GP)

Körper: Reiten +1, Schwimmen +2; *Handwerk:* Ackerbau oder Fahrzeug lenken oder Gerber/Kürschner oder Fleischer +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +2

HÄNDLER

Der *Hehler* hat typischerweise Verbindungen zu 'besseren Kreisen', also zahlungskräftiger Kundschaft, an die die Diebe, Einbrecher und Schmuggler selbst nicht herankommen, um ihre Beute zu verkaufen. Außerdem haben viele Hehler Beziehungen zur Stadtwache und/oder dem organisierten Verbrechen. Hauptberufliche *Tauschhändler* findet man vor allem bei den Tocamuyac, doch auch einige Miniwatu und Waldinsel-Utulus treiben Handel von Insel zu Insel. Es gibt solche Händler (siehe **WdH 137f.**) auch bei den Achaz (Iryanleder-Handel), und es gibt Darna, die regelmäßig in Charypsyo Jade gegen Metallwaren und Salz eintauschen. Umgekehrt sind auch unter den 'weißen' Südaventurien einige bekannt, die mit Booten oder Lastenträgern die wilden Stämme aufsuchen und Tauschgeschäfte machen.

Hehler (+5 GP)

Automatischer Vorteil: Verbindungen (20 GP, auf zwei Personen zu verteilen); *Körper:* kein Reiten, Sich Verstecken +1; *Gesellschaft:* Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1; *Sprachen/Schriften:* Sprachen kennen [Füchsisch] +5; *Handwerk:* kein Fahrzeug Lenken



Tauschhändler (+0 GP, SO-Minimum nur 3)

Kampf: Hieb Waffen +1; **Körper:** Athletik oder Boote fahren +3 statt Reiten +3, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2; **Gesellschaft:** keine Etikette, kein Gassenwissen; **Natur:** Fährten-suchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; **Sprachen/Schriften:** kein Lesen/Schreiben; **Handwerk:** Schneidern +1 statt Fahrzeug Lenken +1, Lederarbeiten +2 statt Hauswirtschaft +2; **Kommerzielles Interesse:** zwei weitere Talente je +1

WALDMENSCHEN- STAMMESKRIEGER

Bei den seefahrenden Tocamuyac, Miniwatu und Haiipu gibt es Stammeskrieger (siehe **WdH 118**), die sich auf den Kampf vom schwankenden Boot aus spezialisiert haben und notfalls einem Meeresungeheuer sogar unter Wasser zusetzen können. Sie werden Kanutepeku genannt, frei übersetzt: "Im Boot stark mit dem Speer".

Kanutepeku (+2 GP)

Automatischer Vorteil: Balance; **Kampf:** Raufen -2, Ringen +2; **Körper:** Klettern -1, Schleichen -2, Sich Verstecken -3; **Natur:** Fährten-suchen -3; **Handwerk:** Heilkunde Gift +1; **Sonderfertigkeiten:** Unterwasserkampf statt Hruruzat, Kampf im Wasser; **Ausrüstung:** Harpune statt Blasrohr

ACHAZ-STAMMESKRIEGER

Die Tempel der Archaischen Achaz werden von eigens dafür abgestellten Stammeskriegern (**WdH 121f.**) bewacht, damit kein Unbefugter eindringen und den Zorn der H'Ranga erregen kann. Die Waffe der Tempelwachen (Rssah: Tschal'an) ist meist die echsische Axt.

Tempelwache

(+0 GP, zusätzliche Voraussetzung IN 11)

Kampf: [Blasrohr oder Schleuder oder Wurfspeer] -2, Raufen +2, Ringen +1; **Körper:** Athletik -2, kein [Reiten oder Boote fahren]; **Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +1; **Natur:** Fährten-suchen -2; **Wissen:** Götter/Kulte +2; **Schriften/Sprachen:** L/S [Chrmk] +5; **Handwerk:** Heilkunde Wunden -2; **Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag statt Kampf im Wasser

BAUER

Gärtner sind in Südaventurien fast immer Sklaven, ob sie nun den Park einer Grandenvilla oder die Lotos-Zucht einer Alchimistin betreiben. Eine Ausnahme bilden diejenigen archaischen Achaz, die die Tempelgärten pflegen.

Pflanzer sind freie Bauern (siehe **WdH 145**), die entweder auf überschwemmten Feldern Reis anbauen (Südaventurien, Archaische

Achaz), oder – typisch für die Ackerbau treibenden Stammeskulturen und die Bukanier – durch Brandrodung Felder urbar machen, auf denen sie Mais und Shatakwurz pflanzen.

Gärtner

(+2 GP, zusätzl. Voraussetzungen: IN 12, FF 11)

Körper: Klettern +1, Sinnenschärfe +2; **Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +2 statt Wildnisleben +2; **Wissen:** Pflanzenkunde +1, Rechnen +2; **Handwerk:** Ackerbau +1, Hauswirtschaft oder Heilkunde Gift +1 statt Fleischer +1, kein Töpfern; **Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Ackerbau (Blumen)



Pflanzer (+1 GP)

Körper: Selbstbeherrschung +1, Schwimmen oder Sich Verstecken +1; **Natur:** Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1; **Handwerk:** Boote fahren oder Brauer oder Webkunst +2 statt Fahrzeug lenken +2, Holzbearbeitung +1

HANDWERKER

Auch in den Stammeskulturen gibt es Leute, die lieber in der Hütte bleiben und Speere, Trommeln oder Muschelketten herstellen, die sie dann eintauschen können, als selbst im Wald den Affen nachzustellen. Die folgenden Werte können mit denen aus **WdH 149f.** verrechnet werden, um die Handwerks-Professionen an die Lebensweise der Dschungel- und Verlorenen Stämme, Miniwatu, Tocamuyac, Waldinsel-Utulus, Darna und Stammes-Achaz anzupassen.

Archaische Handwerker des Südens

(+0 GP, kein SO-Minimum)

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspeer +2 statt [Armbrust oder Bogen +2], Speere +2 statt Infanteriewaffen +2; **Körper:** Athletik +1; **Gesellschaft:** keine Etikette, kein Gassenwissen; **Wissen:** Gesteinskunde +1 statt

Rechtskunde +1; **Sprachen/Schriften:** Sprachen kennen [passende Fremdsprache] +4 statt L/S [Schrift der Muttersprache] +3; **Handwerk:** kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +3; **Ausrüstung:** (statt der in **WdH 150** genannten Ausrüstung) kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampfwaffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, Tragnetz, Feuerstein und Zunder

Die folgenden Handwerks-Professionen sind nur auf der Basis der *archaischen Handwerker* möglich:

Die Bootsbauer der Tocamuyac fertigen die berühmten Flöße aus Schilf. Haiipu und Miniwatu sind für ihre großen Kriegskanus und die hochseetüchtigen Katamarane mit geflochtenen Segeln aus Palmblättern bekannt. Achaz, Waldinsel-Utulus und die Dschungelstämme des Flachlands begnügen sich meist mit Einbäumen oder kleinen Auslegerbooten.

Werkzeugmacher stellen natürlich auch Jagdwaffen her, Luloa-Maler (die es übrigens auch bei den Stammes-Achaz gibt) neben den Haut-Gemälden auch Federschmuck, Muschelketten, das Jade-Geld der Darna oder Musikinstrumente.

Hütten können aus Bananenblättern oder geflochtenen Matten (geflochten wird mit *Webkunst*) errichtet werden, aber die reich mit Schnitzereien verzierten Pfahlbauten einiger Stämme sind schon um einiges aufwendiger, erfahrene Hüttenbauer daher angesehene Mitglieder der Gemeinschaft. (Einfachere Hütten werden jedoch von den einfachen Stammesmitgliedern errichtet.)

Bootsbauer

(+ 4 GP, Voraussetzungen FF 11, KK 11)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +1; **Körper:** Athletik +1, Schwimmen +1; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +2; **Wissen:** Pflanzenkunde +1; **Handwerk:** Boote fahren +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Seiler +2, Webkunst +2

Werkzeugmacher

(+1 GP, Voraussetzungen IN 11, FF 12, KK 11)

Wissen: Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +2; **Handwerk:** Bogenbau +3, Feuersteinbearbeitung +2, Holzbearbeitung +5; **Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Holzbearbeitung (Holzwaffen)

Luloa-Maler

(+3 GP, Voraussetzungen CH 11, FF 12)

Körper: Gaukeleien oder Singen oder Tanzen +1, Sinnenschärfe +1; **Gesellschaft:** Sich Verkleiden +1; **Natur:** Fallenstellen oder Fischen/Angeln +2; **Wissen:** Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2; **Handwerk:** Kochen +1, Holzbearbeitung +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren oder Steinschneider/Juwelier +2



Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschneider
(+4 GP, Voraussetzungen KL 11, FF 11, GE 12)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +2; *Körper:* Klettern +2, Körperbeherrschung +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Mechanik +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +5, Webkunst oder Zimmermann +3

RATTENFÄNGER

Der 'Krokodillero', wie er sich selbst nennt (es klingt einfach edler als 'Gossen-Reiniger'), vertreibt Riesenamöben und Gruftasseln aus Kellern und Hinterhöfen, reinigt einlaufende Schiffe von anhaftenden Morfus, und er treibt Krokodile, wenn sie bei Nacht an Land kommen, in den Fluss zurück. Um Ratten, Schlangen, Skorpione, streunende Hunde und Affen in den Häusern kümmern sich die normalen Rattenfänger (siehe WdH 151), die es auch im Süden gibt (oder auch Straßenkinder und andere Hungerleider).

Krokodillero
(+0 GP, zusätzl. Voraussetzungen: MU 12, KK 11)

Kampf: Dolche -2, Ringen -2, Speere oder Wurfspieß +3, das andere +1; *Körper:* Schleichen -2, Schwimmen +2; *Natur:* kein Fallenstellen; *Handwerk:* Boote fahren +3

SÖLDNER

Aufseher sind Söldner (siehe WdH 115ff.), die Sklaven be- und überwachen. Sei es in den Pferchen und auf Auktionen, beim Transport, oder am Einsatzort auf Plantagen, Galeeren, in Bergwerken oder Seidenspinnereien. Einige haben sich darauf spezialisiert, Ketten und Halsringe anzulegen und auszubessern, andere auf das Abrichten der Wachhunde. Es gibt sie bei allen Völkern, die Sklaven fangen oder halten, also z.B. auch den Miniwatu und den Yakosh-Dey.

Sklaven-Aufseher (+8 GP, Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KO 11, KK 13)

Kampf: Armbrust oder Schleuder +2, Hieb Waffen oder Infanteriewaffen oder Säbel +3, Peitsche +5;

Körper: Sinnenschärfe +1; *Gesellschaft:* kein Gassenwissen, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Handwerk:* eins der folgenden Talente +3: Abrichten, Ackerbau, Bergbau, Boote fahren, Grobschmied, Handel, Holzarbearbeitung, Maurer, Webkunst; *verbilligte Sonderfertigkeiten:* Umreißen, Waffenloser Kampfstil Mercenario

SCHREIBER

Im Káhet ni Kemi stehen fast alle Schreiber im Dienste der Krone. Sie sind zuständig für Aufgaben, die im Norden dem Adel obliegen: Festsetzung der Steuersätze, Einziehen der Abgaben, und allgemein die Regierung in den Provinzen. Die Ausbildung erfolgt in einer der traditionsreichen kemschen Schreibschulen, in denen neben praktischem Wissen auch alte Sprachen und Glyphenschriften vermittelt werden. Die Seshemet (m.: Seshem) als Variante der Schreiberin (WdH 151f.) gibt es nur im Kemi-Reich.

Sesh'shemet (+2 GP, zusätzl. Voraussetzungen: KL 12, FF 13, kein CH-Mindestwert)

Kampf: Raufen -1, kein Ringen; *Körper:* keine Gaukeleien, Sich Verstecken -1; *Gesellschaft:* Etikette +1, kein Gassenwissen, Schriftlicher Ausdruck +1; *Wissen:* Rechtskunde +2, Staatskunst +3; *Schriften/Sprachen:* Lesen/Schreiben [Chrmk] +6, Sprachen kennen [Rssah] +6; *Handwerk:* Ackerbau oder Hauswirtschaft oder Kartographie +2, Malen/Zeichnen +2; *Empfohlene Nachteile:* Arroganz, Eitelkeit, Prinzipientreue, Verpflichtungen

TÄGELÖHNER

In den engen, überfüllten, für Fuhrwerke oft unpassierbaren Straßen und Gassen der Städte befördern Lastenträger oft übermannshohe Warenbündel hin und her. Solche Tägelöhner (siehe WdH 152), oft Bukanier oder aus Verlorenen Stämmen, tragen aber auch die Waren von Tauschhändlern (seltener die Ausrüstung von Forschungsexpeditionen) über Berg- und Dschungelpfade. Überall, wo Kokospalmen wachsen, werden

ihre Früchte geerntet und der süße, schnell gärende Baumsaft angezapft. Dies machen die *Palmschneider*, ob auf einer Plantage der Al'Anfaner oder Miniwatu oder an einem Strand bei Haipu, Waldinsel-Utulus oder Tocamuyac.

Lastenträger (+5 GP)

Modifikationen: +2 AuP; *Automatischer Vorteil:* Balance; *Körper:* Athletik +1, Körperbeherrschung +1; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis oder Wildnisleben +1, statt Gassenwissen +2 kann ein passendes Natur- oder Handwerkstalent gewährt werden; *Natur:* Orientierung +2

Palmschneider (+0 GP)

Modifikationen: GE +1 statt KK +1; *Kampf:* Dolche -1, Hieb Waffen +2, Raufen -1; *Körper:* Klettern +3; *Gesellschaft:* kein Gassenwissen; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1; *Wissen:* Pflanzenkunde +2 statt Geographie +2; *Schriften/Schriften:* nur eine Fremdsprache; *Handwerk:* Holzbearbeitung +1, Kochen +1

ALCHIMIST

Der *Kammerjäger* ist ein spezialisierter Alchimist (siehe WdH 155ff., SRD 126ff.), der jene, die es sich leisten können, von all den Fliegen, Mücken, Schaben, Termiten, Vampirfledermäusen und sonstigen Plagegeistern befreit, die das Leben im tiefen Süden zur Qual machen können.

Kammerjäger (+1 GP, SO 6-9)

Automatischer Nachteil: Krankhafte Reinlichkeit 5 statt Goldgier 7; *Gesellschaft:* Etikette +1, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fährtensuchen +2, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +1; *Wissen:* keine Hüttenkunde, Mechanik +1, keine Philosophie, Sternkunde -2, Tierkunde +1; *Schriften/Sprachen:* kein L/S [Nanduria]; *Handwerk:* kein [Brauer oder Gerber/Kürschner oder Schnaps brennen], Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzarbeiten +1; zusätzlich mögliche *Übernatürliche Begabungen:* Exosami, Fulminictus (nur Welle der Reinigung), Kusch!, Penetrizell, Pestilenz Erspüren, Sapefacta





PERSÖPLICHKEITEN

Die Beschreibung der Persönlichkeiten des aventurischen Südens auf den folgenden Seiten folgt der Maßgabe, jene Personen und Mächtegruppen vorzustellen, die Meridiana bewegen, also nicht unbedingt alle Personen mit hohen Ämtern und Würden, sondern oft auch aufstrebende Angehörige der Grandenfamilien oder Helden der Waldmenschen. Die Angabe von Werten folgt ebenfalls diesem Prinzip: Nicht immer ist es nötig, einen kompletten Werteblock anzugeben,

um die Motivationen und Handlungen der Personen verständlich zu machen, manchmal nicht einmal eine konkrete Angabe des Äußeren. Lassen Sie sich als Spielleiter von den vorangegangenen Beschreibungen Meridianas, seiner Kultur und Politik leiten, wenn Sie die Personen für Ihre Kampagne ausgestalten, und setzen Sie bei Bedarf passende Werte für die handelnden Personen ein.

PERSÖPLICHKEITEN UND MÄCHTEGRUPPEN AL'ANFAS

HAUS HONAK

Inzwischen lässt sich mit gutem Gewissen von einer Dynastie Honak sprechen, liegen doch bereits neun Jahrzehnte zwischen der Machtübernahme Balphemor Honaks und der Ernennung seiner Urkelin Amira als designierter Nachfolgerin des derzeitigen Oberhauptes der Kirche des Gekrönten Raben. Unbeirrbarer Glaube, Unbeugsamkeit und Charisma zeichnen die Angehörigen dieser Blutlinie aus, die, scheinbar aus dem Nichts gekommen, rasch zu allerhöchsten Würden gelangten. Nach einer kurzen Krise, die dem Tode Tar Honaks und der Niederlage im Khôm-Feldzug folgte, ist sein Sohn Amir heute auf dem Höhepunkt seiner Macht. Seine Vorstellungen finden Anklang innerhalb der Geweihtenschaft des Boron, und seine tiefe Frömmigkeit überzeugt auch die hartnäckigsten Zweifler. Auf dem politischen Parkett war er jedoch gezwungen, Bündnisse einzugehen und Kompromisse zu schließen, so dass das Haus nicht mehr die Machtfülle innehat wie noch unter seinen Vorgängern.

Volkes Stimme: "Amir Honak? Ich finde ja, der Koloss hätte seinen Kopf verdient gehabt."

Wappen/Symbol:

Rabe und Schwert

Wahlspruch:

Boron will es!

Herkunft: unbekannt

Bedeutende Angehörige:

Amir Honak (Patriarch,

Oberster Regulator der

Tempelgarde), Amira Honak (Tochter, Halbhelfe, Kommandantin der Rabengarde, Praefecta Urbana im Rat der Zwölf), Karim (Sohn, Halbhelf, von seiner Mutter Saga Mondlicht in die Salamandersteine 'entführt').

Bedeutende Ahnen: Balphemor Honak (885 – 981, Patriarch), Tarquinio Honak (952 – 25. Rah. 1009, Patriarch)

Domänen: Patriarchat, Tempelgarde, Priesterschaft, Rabengarde



Geb.: 8. Bor. 987

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grau-grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, brillanter Verführer, Rhetoriker und Prediger, meisterlicher Schwertkämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 17, Neugier 7

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 13, Staatskunst 13, Überreden (Betören, Bekehren) 15

Herausragende Zauber und Rituale: alle im Al'Anfaner Kult bekannten Boron-Liturgien bis zum VI. Grad

Besonderheiten: Oberhaupt der al-

anfanischen Boron-Kirche

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Der Patriarch mischt sich von Zeit zu Zeit unerkannt unter das Volk. Da er zu impulsiven Handlungen neigt und seiner Neugier nachzugeben pflegt, könnte ein Held Bekanntheit mit ihm machen, ohne je zu erfahren, um wen es sich bei dem vermeintlichen Tempelgardisten Karim gehandelt hat. Wird Amir in solch einer Situation mit boron-ungefälligem Verhalten konfrontiert, wird er nicht zögern, sofort einzugreifen. Begegnet er einer gutaussehenden Heldin oder einem verführerischen Held, wäre Amir einem Stelldichein nicht abgeneigt. Stets jedoch bleiben solche Liebschaften flüchtig, da seine Seele dem Raben und sein Herz dem Großexecutor gehört.

Zitat: "Bitte nicht mich um Vergebung, meine Tochter. Der Rabe allein ist unser aller Richter."

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Strategie/Auftreten: Verquickung von Verpflichtung, Leidenschaft und Politik

Typische Intrige: Amir Honak ist meisterlich darin, Intrigen zu erkennen und damit umzugehen. Er selbst aber wählt – in tiefem Glauben an Boron – eher den direkten Weg.

AMIR HONAK

Das Leben des charismatischen Geweihten wird seit jeher vom Ringen zwischen dem Glauben und den materialistischen Zielen der Granden bestimmt. Zwar fehlt ihm die düstere Aura seines Vaters, doch Klugheit und bisweilen unerwartet harsche Entscheidungen haben dem tief gläubigen Amir eine sichere Position innerhalb der Kirche und längst auch auf dem Silberberg verschafft. Längst schon wurden jene Stimmen Lügen gestraft, die ihm ein rasches Scheitern prophezeiten. Zwar musste der hitzköpfige Boron-Geweihte seine Ideale allzu oft politischen Notwendigkeiten opfern, doch fand er stets von Neuem Kraft in seinem Glauben. Asketische Entbehren und strenge Klausuren haben den einst offeneren Mann hart gemacht, was sich bisweilen in Ausbrüchen impulsiver Grausamkeit zeigt. Seine Vision von einem wahrhaft borongefälligen Al'Anfa hat er jedoch niemals verloren. Und selbst, wenn es vielleicht nicht mehr an ihm sein wird, dies zu erreichen, so setzt er alles daran, seiner Tochter Amira den Weg zu ebnen.

AMIRA HONAK

Die zartgliedrige, hoch gewachsene Halbhelfe lässt bereits in jungen Jahren den unbeugsamen Willen und die geheimnisvolle Aura ihres Urahren Bal Honak erahnen. Ihre Kompromisslosigkeit wurde bereits im Alter von 10 Jahren gefordert, als sie beim Eintritt in das Noviziat jeglicher arkanen Kräfte entsagte. Offiziell geschah dies, um ganz und gar dem Raben zu dienen. Der wahre Grund jedoch lag in ihrer – nicht unbegründeten – Sorge, dass Großexecutor Irschan Perval, dem ihr Vater ihre magische Ausbildung anvertraut





en wollte, diese Gelegenheit nutzen könnte, um Macht über ihren Geist zu gewinnen. Die andere Seite ihres Wesens, Unbekümmertheit und ein ansteckendes Lächeln, lässt ihr hingegen viele Herzen zufliegen, und so wird sie von etlichen über-, von vielen aber auch unterschätzt. In einem Punkt allerdings gibt es keinen Zweifel: in ihrer absoluten und unbirraren Loyalität zu Boron und ihrem Vater.

Geb.: 10. Bor. 1007

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: dunkelblau

Kurzcharakteristik: unerfahrene, aber tatkräftige Politikerin, tief gläubige Geweihte

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 12

Herausragende Zauber und Rituale: alanfanische Boronliturgien etwa bis zum III. Grad

Besonderheiten: Als Halbhelfe ist Amira magiebegabt, hat ihren arkanen Fähigkeiten (Magiediletantin) jedoch entsagt und würde sie lediglich in einer Notlage intuitiv anwenden. Sie hat sich bewusst für eine Ausbildung zur Geweihten entschieden, und ihre arkanen Kräfte sind ungeschult.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Als Initiatorin borongefälliger Questen, als Auftraggeberin für Intrigen, um die Position ihres Vaters zu stärken und die anderen Granden zu schwächen.

YASMINA HONAK

Kurz nach dem rätselhaften Tod ihres ersten Gemahls Ramin Karinor vermählte der Großexecutor seine Schwester Viviane (geb. 988) mit dem Patriarchen. Nur wenige Monde danach (12. Tra. 1013) erblickte Yasmina, der jüngste Spross des Hauses Honak, das Antlitz Deres. Der einzige, der ihre wahre Abstammung kennt, ist ihr vermeintlicher Onkel Irschan. Ein sorgfältig gewebter MEMORABIA lässt sogar Viviane selbst die offizielle Lesart glauben, nach welcher der Patriarch Erzeuger ihrer Tochter ist. Irschan hielt seine Schwester für nicht verschwiegen genug, das Geheimnis zu wahren, das ihm gleichzeitig wunderbar zupass kam: Sein eigen Fleisch und Blut in des Patriarchen Haus, gesegnet mit seinem arkanen Erbe, dessen Formung ihm selbst anvertraut wurde. Da Amirs ganze Liebe seiner Erstgeborenen Amira gilt, fiel es Irschan leicht, das Herz seiner 'Nichte' zu erobern. Nach seinem Willen soll die E Levin dereinst seine Vermittlerin unter der ihm feindlich gesonnenen Amira Honak sein, seine Erbin, Nachfolgerin, Geliebte. Und dann – so der innigste Wunsch des selbstverliebten Magiers – soll sie auch ihm dereinst ein Kind seines eigenen Blutes schenken. Doch da seine Tochter nicht nur die Farbe seiner Augen, sondern auch eine gehörige Portion seines Wesens geerbt hat, bleibt abzuwarten, wie Yasmina diese 'väterlichen' Pläne dereinst zu würdigen weiß.

HAUS BONARETH

Stagnation und politisches Desinteresse haben die Bonareth nach und nach in die politische Bedeutungslosigkeit abgleiten lassen – aber auch nicht weiter. Den anderen Granden kommt es sehr gelegen, dass Rahjadan sich lieber der Boronweinproduktion auf seiner Plantage Aria Paradisa und seiner hübschen Gattin widmet als den Realitäten der alanfanischen Politik. Und so hat niemand Interesse daran, an seiner Position zu rütteln – sehr zum Unwillen seiner Verwandtschaft, die sich bisweilen eine etwas entschlossener Linie wünscht.

Volkes Stimme: "Rahjadan Bonareth? Ist das nicht schon der Sohn? Lange nicht mehr in der Stadt gesehen. Heißen alle gleich, sehen alle unverschämt gut aus und sind recht wohlthätig."

Wappen/Symbol: Lotus

Wahlspruch: Nutze die Mächte, die dir übel wollen!

Herkunft: Sklavenhändler

Bedeutende Angehörige: Rahjadan Bonareth

(Praefectus Militaris im Rat der Zwölf), Gilia Karinor (Gemahlin), Padrigo Bonareth (Hafenkommandant von Port Visar), Jassandra Bonareth (Base, Hafenmeisterin), Dorian und Emilia (Kinder, Zwillinge), Valeria Bonareth (Freibeuter-Obristin, im Guldenland verschollen), Aurelian Bonareth

Bedeutende Ahnen: –

Domänen: Hafenmeisterei, Seidenplantage Libra Bonareth, Zuckerwurzpflanzung Aria Paradisa (auch Vragieswurzel)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Strategie/Auftreten: allem seinen Lauf lassen
Typische Intrige: Mondelang beobachtet Rahjadan seine Konkurrenten, wiegt sie in Sicherheit und genießt sehr offensichtlich das Leben, bis niemand mehr mit ihm rechnet. Dann aber tritt er unvermittelt mit einigen hochbrisanten Details an sie heran und stellt sie vor die Wahl – man könnte die ganze Sache unter den Tisch kehren, vorausgesetzt ...

RAHJADAN BONARETH

Sucht man in Al'Anfa die personifizierte Leichtigkeit des Seins, so findet man sie in Rahjadan Bonareth (geb. 931). Der scheinbar alterslose Mittdreißiger verbringt die meiste Zeit tödlich gelangweilt auf seinen Plantagen. In der Stadt zeigt er sich nur zu den Ratssitzungen, die er stets mit einem Ausflug zum Hundemarkt beginnt, um einem dort hockenden Bettler einen ganzen Oreal zu schenken. Sein einziges wahres Interesse gilt seinen beiden erwachsenen Kindern, die er bereits jetzt entgegen aller Gepflogenheiten zu gleichberechtigten Erben bestimmt hat.

Zitat: "In der Wahl seiner Feinde kann man nicht vorsichtig genug sein."



Das Geheimnis

(Meisterinformationen)

Vor mehr als 60 Jahren nahm Rahjadan Bonareth während einer Jagd in den Tälern des Regenwaldes einen alten Schamanen (?) gefangen, der ihn als Gegenleistung für seine Freilassung mit einem Äquivalent des Zaubers GEFÄSS DER SCHMERZEN belegte und ihm damit ewige Jugend ermöglichte. Seitdem altert ein Bild an seiner statt – nur leider konnte der Schamane Rahjadan nicht mehr über die Folgen belehren, ehe dieser ihn ermordete. So merkte er erst viel zu spät, dass ihn der Zauber jedes Jahr einen Teil seiner Lebenskraft raubte, bis er schließlich eine Möglichkeit fand, Zauberkundige in einem Verlies unter seiner Plantage Aria Paradisa festzusetzen und sich deren Kraft zunutze zu machen. Unterdessen droht der Traum vom ewigen Leben zum Alptraum zu werden – und doch mag Rahjadan nicht davon loslassen. Bereits zweimal hat er die Nachfolge seines Sohnes bekannt gegeben, den er selbst darstellt. Aber ihm ist auch bewusst, dass sich die Granden kaum blenden lassen. Und zumindest die engere Verwandtschaft ahnt, welches Geheimnis er mit sich trägt.

AURELIAN BONARETH

Seit Jahren beobachtet Aurelian die Politik seines 'Vetters' Rahjadan mit wachsendem Unwillen – sieht er sich doch selbst als geeigneteren Vertreter im Rat der Zwölf, um die Interessen der Familie (und vor allem seine eigenen) durchzusetzen. Bislang hatte er auf die Unterstützung seines Gönners Amir Honak gesetzt, vergeblich, wie ihm die neuesten Wahlen allzu deutlich vor Augen führten.



Noch harrt der charmante Lebemann auf eine Gelegenheit, doch noch in die ihm gebührenden Ämter zu gelangen – allerdings läuft ihm allmählich die Zeit davon.



Geb.: 18. Ron. 982

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant und Verführer, kompetenter Diplomat

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, GE 15, Rachsucht

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Überreden 15, Betören 15, Anderthalbhänder (Nachtwind) 11, Staatskunst 13, Alchimie 9

Besonderheiten: Trotz seines Auftretens als dekadenter Lebemann weiß Aurelian mit seinem Nachtwind ebenso umzugehen wie mit seinen Giftringen.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Aurelian Bonareth kann als dubioser Auftraggeber, als Gesandter des Patriarchen oder als Hintermann einer finsternen Intrige an die Helden herantreten – und es dabei immer offen lassen, wessen Interessen er gerade vertritt.

HAUS FLORIOS

Die offensichtlich von dunkelhäutigen Insulanern abstammenden Granden haben sich vor etwa 140 Jahren in den Sklavenhandel und den Hohen Rat der Zwölf hineingekauft und sind in Garden und Geweihtenschaft zu Einfluss gelangt. Die meisten Angehörigen des Hauses Florios sind extrem diszipliniert und verlangen von ihrer Umgebung noch mehr Disziplin. Auch ihre gesamte Politik beruht auf diesen Konzepten. Durch einen familiären Erbfehler fehlt allen Florios an der linken Hand der halbe Ringfinger.

Volkes Stimme: "Florios? Mit diesen Utulus ist nicht gut Bananen essen. Ein falscher Schritt, und die haben dich. Außerdem haben die alle einen halben Finger weniger, weil ihr Stammvater seinen dem Namenlosen geopfert hat ..."

Wappen/Symbol: Säbel gekreuzt mit Peitsche

Wahlspruch: Wäge die Widrigkeiten!



Herkunft: Waldinseln

Bedeutende Angehörige: Folsina Florios, Immuel Florios, (Ordinarius und Aquacurator im Rat der Zwölf; Halbbruder vät.), Oboto Florios (Marschall der Stadtgarde; Onkel vät.), Ogdan Florios (einziger Blattgoldschmied; entf. Vetter), Tirion Florios (Dekan der med. Fakultät)

Bedeutende Ahnen: –

Domänen: größte Reisplantage La Perainaya, Arangerie La Floretta, Alpha-Sammlerei (Mohagebiet)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Strategie/Auftreten: Einschüchterung Schwächerer, Arrangement mit Stärkeren

Typische Intrige: Folsina, Immuel und Oboto arbeiten alle damit, Untergebene zu disziplinieren und durch Respekt zu zusätzlichen privaten Diensten zu nötigen. Das Netz aus Beschaffern und Zuträgern rentiert sich über die große Zahl.

Zitat: "Was hat Er sich dabei eigentlich gedacht? Und schau Er mich nicht so frech an!"

FOLSINA FLORIOS

Das Familienoberhaupt (geb. 976) ist eine mopsige Matrone mit geschmacklos blond gefärbtem Haar, ihr Körper gichtig vom guten Leben. Bei Audienzen pflegt sie ihre Gäste in tiefe, weiche Lehnssessel zu setzen, während sie selbst auf einem Holzstuhl Platz nimmt: "Das macht sie untertänig und ihren Verstand weich und nachgiebig." In ihrem Palastgarten lässt die strenge Hausherrin jede Woche alle Blumen und Sträucher umsetzen, nur um die Sklaven auf Trab zu halten.

OBOTO FLORIOS

Oboto, ein hünenhafter, stiernackiger Kerl mit Gurrinnase und Glubschaugen, ist ein glühender Verehrer der gefallenen Amazonenkönigin Yppolita, von der er jedes erreichbare Bild oder Dokument sammelt. In seinem Schlafgemach steht ein Schrein, in dem er bereits mehrere vorgebliche Reliquien seiner Heldin aufbewahrt. Seine Konsequenz in Führungsangelegenheiten ist bei der Stadtgarde berüchtigt.

Geb.: 3. Tsa 971

Haarfarbe: schwarz, grau meliert

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Intrigant, erfahrener Kommandant der Stadtwache

Herausragende Eigenschaften: MU 15 KK 16 KL 10; Arroganz

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 10

Besonderheiten: Kommandant der Stadtwache

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Als Kommandant der Stadtgarde wird Oboto den Helden früher oder später begegnen – und bereit sein, gegen ein entsprechendes Entgelt einmal ein Auge zuzudrücken.

IMMUEL FLORIOS

Der mittlerweile fast fünfzigjährige Ordinarius versucht seit Jahrzehnten, aus dem Schatten seines Onkels Oboto und seiner Halbschwester Folsina herauszutreten. Seinen Wankelmut kompensiert er durch zahllose Liebschaften und despotische Strenge gegenüber Untergebenen.

Geb.: 17. BOR 977

Haarfarbe: schwarz, mit Stirnglatze

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Intrigant, kompetenter Geweihter

Herausragende Eigenschaften: KL 15, MU 9, Eitelkeit, Unsicher

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 12

Herausragende Zauber und Rituale: passende Boronliturgien

Besonderheiten: Curator aquae im Rat der Zwölf

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Immuels wunder Punkt sind seine zahlreichen Affären – und er gäbe viel dafür, wenn die Helden eine der 'Damen' überreden könnten, mit bestimmten Dingen nicht an die Öffentlichkeit (bzw. zu seinen politischen Gegnern) zu gehen.

'DIE HORIGAN'

Die recht klein gewachsene Tochter Immuels und einer Miniwatu-Sklavin wurde früh dazu getrieben, zum Nutzen der Familie 'unliebsame Personen' zu eliminieren. Sie klettert wie ein Affe und ist eine begabte Giftmischerin. Als sie von einem Auftrag nicht zurückkam, galt sie als tot, bis sie in Sylla gesehen wurde. Seitdem sind mehrere Versuche gescheitert, die Abtrünnige unschädlich zu machen.

Geb.: 20. Tsa 1002

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetente Meuchlerin

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 15, GE 17; Balance

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Blasrohr 9 Klettern 11, Schleichen 13, Heilkunde Gift 12; Gezielter Stich, Todesstoß

Besonderheiten: gefährliche Abtrünnige; die Horigan setzt ihre Kenntnisse mittlerweile dazu ein, Leben zu retten.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Die nervenstarke Halb-Miniwatu kann mit Informationen über Al'Anfa, seine Granden und speziell dem Haus Florios dienen und würde die Helden im Notfall nach Al'Anfa begleiten, obwohl dort ihr Leben auf dem Spiel steht. Keinesfalls wird sie je wieder Mordaufträge annehmen. Sie kann den Helden auch als Bord-'Medica' an Bord eines Freibeuterschiffes begegnen.



HAUS KARINOR

Nach außen hin sind die Karinor eine verhältnismäßig friedliebende Familie, im Inneren jedoch brodelt nicht nur rahjanische Leidenschaften. Nach dem ungeklärten Verschwinden von Ramin Karinor, dem designierten Nachfolger seines Vaters Losan auf dem Familienthron, gelang es der blutjungen Shantalla, Leib und Herz ihres alternden Onkels zu erobern. Als dieser kurze Zeit später verstarb, erlebten etliche Familienmitglieder eine herbe Überraschung. Weder Losans Enkelin Alena noch sein Bruder Deredan wurden zur Nachfolge bestimmt, sondern eben besagte Nichte Shantalla. Zwar hinterließ Losan jedem der Verwandten ein eigenes Schiff, und auch die Haupterin zeigte sich großzügig und übertrug ihrem Vater die Leitung der Reederei. Dennoch ist sie sich bewusst, dass ihre Erbschleichei Unfrieden gesät hat. Bislang konnte sie sich allerdings noch nicht dazu durchringen, endgültigere Maßnahmen zu ergreifen.

Volkes Stimme: "Grandessa Shantalla Karinor ist die schönste Frau Aventuriens! Es heißt, das rahjanische Blut rase in den Karinors bis zur Siedehitze und so maßlos sei ihre Leidenschaft, dass sie nur untereinander Erfüllung fänden ..."

Wappen/Symbol: Rabenschwinge

(in Erinnerung an die erste Patriarchin Velvenya Karinor) und Rose

Wahlspruch: Sequere Cupiditatem (Folge deiner Leidenschaft)

Herkunft: Altes Reich

Bedeutende Angehörige: Shantalla Karinor (Observatora Mercaturae im Rat der Zwölf), Deredan Karinor (Vater, Reeder), Gilia Karinor (Gemahlin Rahjadan Bonareths, Base), Dalamides Karinor (entf. Vetter, Dekan-Marschall der Kriegsfakultät), Malane Karinor (Base, Boron-Geweihte, ehem. Magistra Kryptographicae im Rat der Zwölf)

Bedeutende Ahnen: Sancta Velvenya Karinor (erste Patriarchin, 661 – 732 BF), Hevane Karinor (Mutter Amir Honaks, 957 – 1012 BF), Duridanya Karinor (Generalin im Khôm-Feldzug, 978 – 1009)

Domänen: größte Reederei, Börse, Zins- und Wechselwucher, Seidenplantage Gran Dorada, Opalmine

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Strategie/Auftreten: Verführung und Verheiratung

Typische Intrige: Wenn Shantalla etwas wirklich Unanständiges erledigt haben will, dreht sie einem Geweihten, Söldner, Gladiatoren, Sklaven oder fremden Helden den Kopf und bittet ihn um einen Gefallen.

SHANTALLA KARINOR

Die bildhübsche Grandessa widmet sich mit Hingabe einem rahjagefälligen Leben, an dem angeblich schon alle Gesellschaftsschichten der Stadt teilhaben durften. Zwar findet sie Gefallen an ihrer jüngsten Ernennung zum Ratsmitglied und dem damit verbundenen Intrigenspiel, vor der Anwendung nackter Gewalt hingegen schreckt sie zurück. Und so entbehren die Gerüchte, die ihr die Schuld am Tode ihres Onkels und ihres Veters zuschreiben wollen, tatsächlich jeglicher Grundlage.



Geb.: 6. Rah. 995

Haarfarbe: schwarz, hüftlang

Augenfarbe: dunkelblau

Kurzcharakteristik: brillante Verführerin, kompetente Intrigant

Herausragende Eigenschaften: CH 17; Herausragendes Aussehen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 17, Überreden 12

Besonderheiten: Observatora Mercaturae im Rat der Zwölf

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Grandessa pflegt sich bisweilen in ihrer Sänfte durch die Stadt tragen zu lassen und nach neuen Liebschaften Ausschau zu halten. Gut aussehende Helden und Heldinnen können durchaus damit rechnen, auf eines ihrer ausschweifenden Feste geladen zu werden.

Zitat: "Eine skrupellose Karrieristin ohne jeden Funken Boronsfurcht – genau die richtige Frau für uns. Und einen hübschen Körper hat sie zudem."

RAMIN KARINOR

Der älteste Sohn (geb. 980) Losan Karinors war auf dem Höhepunkt seiner Macht und in der Blüte seines Lebens, als ihn das Schicksal in Gestalt eines Großexecutors ereilte. Da Ramin nach Irschan Pervals Meinung

zu viel Einfluss über den Patriarchen besaß und gleichzeitig damit drohte, sein Wissen über Irschans Intrigen kundzutun, brachte dieser ihn kurzerhand um. Doch der Sturz über die Klippen, als Unfall getarnt, ließ Ramin nur kurzzeitig in Borons Reich Frieden finden. Durch ein arkanes Ritual in die Welt der Lebenden zurückgestoßen, irrt der ehemalige Grande nun durch das Land, ohne Erinnerung an sein früheres Leben. Kundige Boron-Geweihte könnten die Nebel des Vergessens zumindest zeitweise lichten. Da Ramin seinen Mörder und weitere pikante Interna kennt, dürfte dem Großexecutor sehr daran gelegen sein, diesen Geheimnisträger ein weiteres Mal (und diesmal nachgewiesen dauerhaft!) zu beseitigen. Doch auch Shantalla wäre wenig entzückt über einen weiteren rachsüchtigen Enterbten.

ALENA PERVAL-KARINOR

Die älteste Tochter von Ramin Karinor und Viviane Perval wurde gleich zweifach um ihr Erbe gebracht: einmal durch die Machtergreifung ihrer Tante Shantalla, dann durch die Auflösung der zweiten Ehe ihrer Mutter mit Amir Honak. Stolz, eigensinnig und kämpferisch, lebt die knapp Sechzehnjährige im Hause ihres verabscheuten Onkels Irschan Perval und lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass sie sich für die rechtmäßige Erbin hält. Intrigantentum gehört jedoch nicht zu ihren Stärken. Insgeheim träumt sie davon, glorreich wie dereinst Velvenya Karinor mit Feuer und Schwert heldenhafte Taten zu bestehen.

Verwendung im Spiel: Wie Aurelian Bonareth oder Oderin du Metuant gehört auch Alena zu den Unzufriedenen, die sich dereinst entschließen könnten, gegen die herrschenden Verhältnisse aufzubegehren. Sie hat ein offenes Wesen, und eher kriegerisch gesinnte Helden könnten durchaus ihr Vertrauen gewinnen. Sie böte hierbei eine Verbindung zu der höchsten gesellschaftlichen Schicht außerhalb des Silberbergs. Würde sie jemals erfahren, dass ihr Vater noch lebt und ihr Onkel seinen vermeintlichen Tod verschuldet hat, hätte der Großexecutor in ihr eine erbitterte Feindin.

HAUS KUGRES

Vor dreißig Jahren noch ein mäßig reiches Handelshaus, ist das Haus Kugres seither nicht nur in den Kreis der wichtigsten Familien aufgerückt, sondern hat an Reichtum und Bedeutung noch gewonnen. Während andere Granden ihre Kräfte mit Repräsentation oder nackter Gewalt verschwenden, sind die Kugres fleißige Sammler, die durch raffinierte Manöver zur rechten Zeit unaufhörlich aufsteigen. Ganz wesentlich hat das die Familie dem Gespür Salix' Kugres für das Geschäftliche zu verdanken.



Volkes Stimme: "Wenn du Land kaufen willst, kaufe das Stück neben dem, das Salix Kugres gekauft hat. Der kann Gold auf Meilen riechen ..."

Symbol: Söldnerameise

Wahlspruch: Gold ist das Schwert, das Macht zuteilt.

Herkunft: mittelstädtische Händler darpatischer Herkunft

Bedeutende Angehörige: Salix Kugres, Dolgur Kugres (Vetter vät., Glaubenswahrer im Rat der Zwölf), Antherin Kugres (Vetter mütt., Dekan-Admiral der Seefahrt fakultät), Efferaine R'Hordin-Kugres (Bruders Witwe, Efferd-Hochgeweihte)

Bedeutende Ahnen: –

Domänen: Währungsprokuratur (Münze), Seidenplantage San Phecadia, Kakaoplantage La Kugrella, Elfenbeinjagd

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß und wachsend

Strategie: systematischer Tausch und Komplettierung

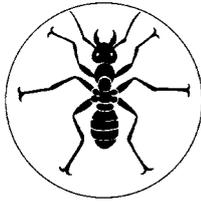
Typische Intrige: Salix Kugres' Angebote sind unwiderstehlich: Er erwirbt hier ein Haus, dort eine Schiffsladung, hier ein Nutzungsrecht, dort eine Dienstleistung – und morgen tauscht er alles gegen den nächstgrößeren Brocken. Alle Beteiligten sind über die scheinbar phexgesegneten Geschäfte begeistert, und irgendwie ist es tatsächlich immer Salix Kugres, der die Goldgrube von morgen sein Eigen nennt.

SALIX KUGRES

Man würde den kleinen, unscheinbaren, alten Mann unterschätzen, wäre da nicht der stechende und zugleich gehetzte Blick, der scheinbar in allem Gewinn und Gold zu erkennen vermag. Salix hat sich völlig zurückgezogen, aus gesundheitlichen Gründen, wie man sagt. Allerdings hält ihn das nicht davon ab, mittels Boten und versiegelter Briefe noch immer Geschäfte abzuschließen, die das Vermögen der Familie immer weiter vergrößern. *Zitat:* "Macht macht nicht glücklich – aber sie entschädigt dafür, nicht glücklich zu sein."

Das Geheimnis (Meisterinformationen)

Salix Kugres befindet sich bereits im Fünften Kreis der Verdammnis des Tafarelel, des Erzdämons des Geizes und der Gier. Er könnte einige der übelsten Dämonen herbeirufen, beschränkt sich aber auf den Dämonenpakt, der ihm Macht über alle Geschäftsabschlüsse gibt. Er trägt das Mal des Tafarelel in Form eines Diamanten, der aus seinem Bauchnabel wächst, und kann keinen Tempel betreten.



Geb.: 23. Fir. 952

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Händler und Verwalter

Herausragende Eigenschaften: KL 17; Goldgier 10

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schätzen 20, Handel 18, Überreden 17

Herausragende Zauber und Rituale: Schwarze Gaben Goldene Hand und Lohnende Geschäfte

Besonderheiten: siehe Geheimnis

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Salix könnte die Helden als Mittelsmänner für einen Geschäftsabschluss einsetzen – vielleicht stoßen sie dabei zufällig auf sein Geheimnis, ohne es beweisen zu können.

DOLGUR KUGRES, GLAUBENSWAHRER

In den ersten Jahren des Aufstiegs seiner Familie ahnte der ernste, hagere Rechtsgelehrte (geb. 972) nicht, welch finsternen Mächten er seinen Erfolg verdankte. Dankbar für den plötzlichen Geldsegen nutzte er ihn, um seine Position innerhalb der Boron-Kirche zu festigen. Als sein Vetter Salix sich jedoch strikt weigerte, bei seiner Ernennung zum Servator Pietatis der Zeremonie im Tempel bei zu wohnen, schöpfte er Verdacht. Um die Position seiner Familie nicht zu gefährden, versuchte er zunächst, mit der Kraft seines Glaubens den Pakt zu zerschmettern. Es misslang, und nun zaudert der sonst für seine Strenge bekannte Inquisitor. Bittet er um Hilfe, wird sein Haus diese Schwächung kaum überstehen. Tut er es nicht, verrät er endgültig seinen Glauben, von dem böse Zungen behaupten, er habe ihn längst zwischen seinen unterschiedlichen Auslegungen der heiligen Schriften verloren.

CALMORA KUGRES

Schon seit einigen Jahren wurde Calmora Kugres (geb. 987) nicht mehr in der Stadt gesehen. Ob es die Intrigen- und Vetterwirtschaft ihrer Verwandten oder schleichende Übersättigung war, die sie dazu trieben, dem Silberberg und seinen Bewohnern den Rücken zu kehren und sich auf die Plantage La Kugrella zurück zu ziehen, weiß niemand, vermutlich nicht einmal sie selbst. Heute verbringt sie ihre Zeit mit allerlei Forschungen zur Flora und Fauna der umliegenden Regenwälder – eine Beschäftigung, die sie so ausfüllt, dass die ständig vor sich hinbrabbelnde Grandessa in dem derben Leinwand vielen Besuchern auf den ersten Blick ein wenig wunderlich erscheinen mag.

Verwendung im Spiel: als Auftraggeberin für Dschungel Expeditionen oder als kompetente Ansprechpartnerin für Fragen zur Flora und Fauna des Südens.

HAUS PALIGAN

Die einstige vizekönigliche Dynastie zählt auch heute noch zu den wichtigsten Häusern Al'Anfas: Dank der großen Vergangenheit genießt sie heute Kontakte, um die sie selbst ein Zornbrecht beneidet, und ihre Arroganz sucht selbst in Al'Anfa vergeblich Ihresgleichen. Goldo trägt den Verlust seines ältesten Sohnes Darion (siehe das Abenteuer **Blutige See**) mit Fassung, hat er doch eine ganze Reihe jüngerer Granden als Werkzeuge. Und sollten sich diese als nicht ausreichend für seine weit reichenden Pläne erweisen, so hat Goldo mit einer vierten Ehe den Grundstein für leiblichen Nachwuchs gelegt. Ein Sohn und eine Tochter sind dieser Verbindung bereits entsprungen. Die Bevölkerung Al'Anfas hat die Eheschließung enthusiastisch begrüßt – hat er doch zu diesem Anlass die großartige Paligan-Therme errichten lassen und der Stadt zum Geschenk gemacht. Die Position der Paligan ist durch diese Maßnahmen so stark wie schon lange nicht mehr, und ihre Rivalen werden entsprechend nervös.

Volkes Stimme: "Erst ist Cessario Rektor der Universität geworden, dann ist Amato in den Rat der Zwölf gekommen, jetzt hat Goldo die Paligan-Therme errichtet und sogar geheiratet. Was auch immer der 'Großartige' im Schilde führt, es ist etwas ganz Großes ..."

Wahlspruch: Störe deinen Feind nie, wenn er gerade Fehler macht.

Symbol: Krone

Herkunft: Hochadel (Vizekönige)

Bedeutende Angehörige: Goldo, genannt

'der Großartige' (Familienoberhaupt, Markgraf von Hôt-Alem), Darion (Sohn, ehem. Großadmiral und aufstrebender Heptarch), Iocanda Cosseira dyll Teremon (Tochter des zyklöpäischen Herzogs von Pailos, Gemahlin), Brotos (Bruder, Liturgienmeister und Praefectus Externi im Rat der Zwölf), Alara von Gareth-Paligan (Schwester, Kaiserwitwe des Mittelreiches), Rondrigan (Neffe, Graf von Perricum), Cessario (Vetter, Rektor der Universität), Amato Ugolinez-Paligan (entf. Neffe, Praefectus Ludi im Rat der Zwölf), Argiope (Base mütt., Kaiserliche Hofmarschallin im Mittelreich)

Bedeutende Ahnen: Admiraloberst Hadrokles Paligan, erster Vizekönig, Andra Paligan, Seeräuberin

Domänen: Werftmeisterei, größte Arangerie Gran Paligana, Tabakplantage Santa Marbo, Alphana-Sammlerei (Altoum), Kunstmäzen

Beziehungen: immens in Al'Anfa und dem Süden (besonders in Hôt-Alem), groß in Perricum, ansehnlich in Gareth

Finanzkraft: immens, Goldo gilt als sechst-





reichster Aventurier, direkt nach Nareb Zornbrecht

Strategie: exzessive Repräsentation und Bestechung

Typische Intrige: Intrige per Stellvertreter: Verwandte oder ursprünglich Unbeteiligte finden sich plötzlich in einer Situation, in der sie – teils unwissentlich – nicht anders können, als Goldo einen Vorteil zu verschaffen. Für treue Dienste werden sie mit zunehmend verwickelten Aufgaben belohnt. So mögen zwar größere Summen den Besitzer wechseln, um seinem Werkzeug einen Vorteil zu verschaffen, doch Goldo selbst hält sich zurück. Falls die Intrige scheitern sollte, fällt damit nie ein Schatten auf ihn.

GOLDO

'DER GROßARTIGE' PALIGAN

Goldos imposante, massige Statur verrät eine Vorliebe für gekühltes Konfekt und ausgedehnte Ruhepausen. Selten trägt er ein Gewand ohne Goldschimmer oder golden glänzenden Schmuck. So, wie er sich noch



immer als 'vizekönigliche Hoheit' betiteln lässt, sammelt er durch seine – bislang vier – Ehen Titel. Er gefällt sich darin, der Markgraf von Hôt-Alem, Fürst von Thalusa, Graf von Baburin und Herzogsvater zu Pailos zu sein. Ein wenig bedauert er, dass ihm der 'Herzog von Weiden' und 'König des Lieblichen Feldes' durch die Lappen gegangen ist. 'Paliganisieren' nennt er das ... Wie seine langsamen und umsichtigen Bewegungen sind auch seine Handlungen überaus weitsichtig. Derzeit legt er die Grundsteine eines Plans, der möglicherweise darauf abzielt, die starke Position Irschan Pervals zu untergraben. Goldo gehört zu den Mächtigen in Al'Anfa, die die Position der Granden – und hier besonders der Paligan – gegen die Boron-Geweihten stärken wollen. Er besitzt beste Beziehungen zu diversen Fraktionen in Al'Anfa und kann als einer der best informierten Granden gelten.

Seine Großmannssucht, von der der selbst gegebene Spitzname zeugt, ist möglicherweise nichts als eine Maske.

Geb.: 29. Eff. 970

Haarfarbe: graumeliertes Dunkelblond (gestutzter Vollbart grau)

Augenfarbe: grau-blau

Kurzcharakteristik: brillanter Intrigant

Herausragende Eigenschaft: KL 17

Herausragende Talente: Staatskunst 17, Überreden 15, Handel 15

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Goldo eignet sich als Auftraggeber (Gewinn von Informationen oder geheime Botendienste zu seinen diversen Verbündeten). Politisch ambitionierte Helden kann er in einen seiner verwickelten Pläne einbinden, wobei nichts so ist, wie es zuerst aussieht – nicht zuletzt Goldos Art, den Scharfsinn seiner Werkzeuge auf die Probe zu stellen. Durchschauen sie das Spiel, wird Goldo als Mentor auftreten und sie in das Machtgefüge einbauen – zu beiderseitigem Gewinn.

Zitate: "Sklassen, Granden, Könige – jeder hat seinen Preis." "Mitleid ist kostenlos – Neid muss man sich erst verdienen!"

CESSARIO PALIGAN

Cessario (geb. 990) ist erst vor kurzem aus Gareth zurückgekehrt, wo er sich als Lebemann und Mäzen einen Namen gemacht hat. Seit Goldo ihn nach Intrigen und gewaltigen Bestechungsgeldern als Rektor durchsetzen konnte, leitet Cessario die Universität mit sehr viel Begeisterung und mäßigem Sachverstand. Er ist vielen Wissenschaftlern und Künstlern aus Mittel- und Horasreich bekannt und pflegt diese Kontakte (bzw. wirbt sie nach Al'Anfa ab). Für 'seiner' Forscherwürde Cessario nahezu alles tun, und er bringt einen Großteil des Tages in der Universität, um ihnen über die Schulter zu schauen oder sich der Sorgen seiner Schützlinge anzunehmen. Cessario eignet sich als Kontakt für Helden mit entsprechendem Wissenschaftshintergrund oder als Kontaktmann zu den Wissenschaftlern an der Universität. Er kann Einladungen zu den abendlichen Runden im Salon organisieren oder Helden Zutritt zu aktuellen Forschungsprojekten verschaffen. Künstlerisch ausgerichtete Helden finden in ihm einen Mäzen von beträchtlicher Kompetenz und Großzügigkeit.

AMATO UGOLINEZ-PALIGAN

Amato ist der einzige überlebende Sohn seines ungleich begabteren (und berüchtigeren) Vaters Irato und Erbe des nicht unbeträchtlichen Ugolinez-Vermögens. Die größten Stärken des jungen Granden sind die Beziehung zu seinem väterlichen Verwandten Goldo und der Sitz im Rat der Zwölf, der ihm unverhofft zugefallen ist. Der Tod seines Vaters hat ihn zutiefst getroffen und Amato

bringt oft beträchtliche Opfer im Tempel der Marbo. Nach einer Vergiftung in jüngsten Kindertagen empfindet Amato nicht mehr die geringste Angst vor dem Tod, woraus sich die tiefe Ruhe speist, die ihn prägt. Rauschmitteln und anderen Sinnenfreunden scheint er nicht zugetan, Werbende weist er freundlich ab – wenn er sie denn wahrnimmt. Seine einzigen Leidenschaften sind Gladiatoren und das Fechten.

Geb.: 4. Tsa 1009

Haarfarbe: schwarz, kurz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: unerfahrener Politiker, tief gläubig (Marbo)

Herausragende Eigenschaften: CH 15, MU 13, GE 13

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fechtwaffen 10, Staatskunst 5

Besonderheiten: Praefectus Ludi im Rat der Zwölf

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Amato ist der Zankapfel im Rat der Zwölf, der anscheinend unerfahrene Grande, den jeder für sich gewinnen will. Er besitzt einige ausgezeichnete Gladiatoren und ist jederzeit bereit, vielversprechende Sklaven aufzukaufen. Versklavte Helden könnten sich rasch in seinem Besitz wiederfinden. Amato neigt dazu, seine Gladiatoren nach einigen Kämpfen freizulassen, wird aber später einen entsprechenden Gefallen einfordern. Gegen entsprechende Gegenleistungen kann er Helden Gefälligkeiten erweisen – besonders in der Domäne der Arena.

BROTOS PALIGAN

Auch der hagere, hoch gewachsene Zeremonienmeister scheint vom allgemeinen Aufwärtstreben seiner Familie ergriffen zu sein. So konnte der ehrgeizige Brotos jüngst die Früchte dafür ernten, dass er bereits vor Jahren der jungen Boron-Geweihte Sannah Wilmaan seine Protektion anbot. Als sie ihm das Geheimnis um ihren Familienfluch anvertraute, witterte er die Chance. Zunächst verwendet er das Wissen lediglich dazu, Sannah in ihrer Position als Ratsmitglied unter Druck zu setzen. Doch für sein langjähriges Ziel, den Patriarchen zu stürzen, bietet es eine kaum zu widerstehende Verlockung.

Geb.: 16. Per. 977

Haarfarbe: kahl geschoren

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, kompetenter Geweihter

Herausragende Eigenschaften: MU 14 IN 16; Rachsucht

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichtswissen 14, Bosparano, Aureliani, Urtulamydia jeweils 10–12

Besonderheiten: Praefectus Externi im Rat der Zwölf

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß



Verwendung im Spiel: Brotos Paligan ist der erklärte Gegner des Patriarchen und kann daher Urheber aller möglicher Intrigen sein, die sich gegen das Haus Honak richten.

HAUS ULFHART

Der Reichtum des Hauses ist vor allem der Tatsache zu verdanken, dass Tsaiane Ulfhart, Nachfolgerin ihrer gleichnamigen Tante in der Führung des Hauses, die Geheime Hochgeweihte des Phex ist, die dem Vogtvikar von Al'Anfa die entscheidenden Anweisungen gibt. Die Ulfharts pflegen ihren Einfluss stets mit äußerster Zurückhaltung auszuüben, weswegen sie nicht selten unterschätzt werden. Traditionell wird der Familienvorsitz über die weibliche Linie vererbt; eine Reminiszenz an die Abstammung der Ulfharts von jenen aranischen Korsarinnen, die im Jahre 800 v.BF die Stadt Sylla gründeten. Da das derzeitige Familienoberhaupt keine legitime Erbinnen hat, sammeln sich derzeit scharenweise Erbschleicherinnen und Mächtgern-Günstlinge vor ihrer Türe, die alle auf die eine oder andere Verbindung zum Hause Ulfhart verweisen können.

Volkes Stimme: "Die Ulfhart? Ein verwöhntes Ding, das sein Erbe verprasst. Gerlita Ulfhart, die Heldin der Seeschlacht von Selem, dreht sich sicherlich im Grabe um!"



Wappen/Symbol: Galeere (in Erinnerung an den glorreichen Sieg der Admiralissima Gerlita Ulfhart)

Wahlspruch: Wer stechen will, muss stichfest sein.

Herkunft: aranische Freibeuterinnen
Bedeutende Angehörige: Tsaiane Ulfhart (Praefecta thesauri im Rat der Zwölf)

Bedeutende Ahnen: Admiralissima Gerlita Ulfhart (892 – 957 BF)

Domänen: Phex-Tempel, Seidenplantage Al'Varania, Opalmine

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Strategie/Auftreten: heimliches Auslegen und Zuziehen von Schlingen

Typische Intrige: Tsaiane lässt Phex-Geweihte, Diebe und Bettler Indizien platzieren, Dokumente fälschen und Utensilien unterschlagen. Dann spielt sie dem Hauptgegner ihres Feindes delikates Material zu – am liebsten über Vergehen, die der Feind tatsächlich begangen hat.

TSAIANE ULFHART

Hinter dem strahlenden Lächeln und dem mädchenhaften Charme verbirgt sich eine Intrigantin, die jedem anderen Oberhaupt zumindest ebenbürtig ist. Einzig, wenn man die begeisterte Tigerjägerin im Regenwald

beobachtet, erlaubt sie einen Blick hinter ihre unschuldige Maske. Mindestens ein Dutzend der königlichen Tiere hat sie mit vergifteten Armbrustbolzen erledigt – und ebenso würde sie es mit jedem Konkurrenten tun, ergäbe sich die Notwendigkeit dazu. Sie hat eine unglaubliche Menschenkenntnis und reagiert vom ersten Augenblick an auf die Stärke (oder Schwäche) einer Persönlichkeit.

Geb.: 15. Phex 972

Haarfarbe: hellbraun mit grauen Strähnen

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Großwildjägerin

Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Armbrust 16, Menschenkenntnis 18, Überreden 15
Herausragende Zauber und Rituale: Phex-Liturgien bis Grad IV

Besonderheiten: Tsaiane hat bisher noch keine Erbin bestimmt, man munkelt von einem geheimen Testament, das die Phex-Kirche begünstigt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Helden könnten von Erbschleichern angeworben werden oder versuchen, etwas über das geheime Testament zu erfahren.

Zitat: "Und falls Ihr erwägt, etwas dagegen zu unternehmen: Überlegt es Euch gut. Ich habe schon mehr Schliche vergessen, als Ihr Euch jemals ausdenken werdet."

HAUS WILMAAN

Als die Älteste Mata Al'Sulem im Rahjamon 1026 plötzlich verschwand, ging man zunächst davon aus, dass das Haus Wilmaan nun endgültig in der Bedeutungslosigkeit versinken würde. Um so größer war die Überraschung, als bei den Wahlen zum Rat der Zwölf im Praios 1027 die junge Boron-Geweihte Sannah Wilmaan die Nachfolge ihrer Urgroßtante antrat. Seitdem mehren sich die Spekulationen, ob die junge Frau dem Fluch, der über der Familie zu liegen scheint, mit Borons Hilfe zu widerstehen vermag.

Volkes Stimme: "Die Wilmaans? Ist die alte Hexe nicht endlich gestorben? Na, jedenfalls ist mir das junge Ding, das da jetzt im Rat sitzt, lieber. Scheint sogar recht normal zu sein, anders als der alte Galek."

Wappen/Symbol:

Elefant

Wahlspruch: –

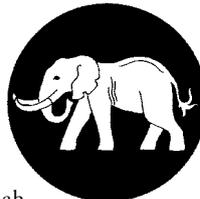
Herkunft: bornische Glücksritter

Bedeutende Angehörige:

Galek Wilmaan, Sannah

Wilmaan (Nichte, Magistra Kryptographica im Rat der Zwölf), Dragan Wilmaan (Vetter vät., Dekan-Mechanicus der Al'Gebra)

Bedeutende Ahnen: Admiralissimus Jonnar Wilmaan, Mata Al'Sulem



Domänen: Tabakplantage Al'Sulem, Lastelefanten, Ebenholzfüllerei

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Strategie/Auftreten: langsame, lähmende Manipulation

Typische Intrige: –

GALEK WILMAAN

Bis vor kurzem noch eine beeindruckende Gestalt mit seinem schulterlangen, gewellten Haar, den scharfen Augenbrauen und der kühnen Adlernase, verfällt Galek Wilmaan (geb. 968) seit Matas Verschwinden zusehends. Heute verlässt er kaum noch den Familien-Palazzo und führt ein Leben in Abgeschiedenheit – immer mal wieder kurz unterbrochen von hilflosen Versuchen, seiner Großnichte Sannah, der er (nicht ganz zu Unrecht) die Schuld für Matas Verschwinden gibt, Steine in den Weg zu legen. Seine sterbende Seele vermag es nicht, dem Drängen des Vampirs standzuhalten, und so flüchtet er sich in lähmende Lethargie.

Zitat: "Was soll uns schon geschehen? Der Tod ist allgegenwärtig – dies ist die Stadt Borons!"

SANNAH WILMAAN

Die junge Frau (geb. 1005) weihte schon früh ihr Leben Boron, in der Hoffnung, mit Hilfe des Schweigsamen dem Fluch zu entgehen. Eher zufällig stieß sie auf Dokumente, die ihr die Hintergründe der Visra-Vampire offenbarten – und die Möglichkeit, Mata auf alle Zeit in die Tiefen des Berges zu bannen. Auf Druck ihres Mentors Brotos Paligan

Der Fluch der Wilmaans (Meisterinformationen)

Seit Admiralissimus Jonnar Wilmaan im Jahre 947 BF Zuflucht in der Vampirgrotte an den Hängen des Visra suchte und dort in den Bann der alten Priester-Wächter geriet, hat sein Schicksal die ganze Familie ergriffen und in eine unheimliche, ansteckende Lethargie verfallen lassen. War Mata lange Zeit die Einzige, die stark genug schien, dem Fluch entgegenzutreten, so hat jüngst die Boron-Geweihte Sannah in den Bibliotheken der Stadt des Schweigens alte Dokumente gefunden, die sie die Zusammenhänge erahnen ließ. Gemeinsam mit ihrem Gönner und Mentor Brotos Paligan gelang es ihr, Mata in die Vampirgrotte zu bannen. Doch ob es Sannah auf Dauer gelingen wird, den Einflüsterungen ihrer Vorfahren standzuhalten und sich dem Fluch zu entziehen, wissen nur die Götter.

Zu den Visra-Vampiren siehe Seite 192f.



sitzt sie nun im Rat, ein schweres Erbe, wie sie schnell feststellen musste. Denn neben einigen missgünstigen Verwandten, die sich ebenfalls den Ratssitz erhofften, ist es der Bann der Priester-Wächter, der sich immer offensichtlicher zeigt und dem zu widerstehen ihre ganze Kraft kostet.

Verwendung im Spiel: Sannah wird alles versuchen, um sich endgültig von dem Bann der Priester-Wächter befreien zu können – und dazu auch gerne die Hilfe der Helden in Anspruch nehmen.

MATA AL'SULEM, DIE ÄLTESTE

Seit die alte, fast zwergwüchsige Hexe in die Grotte (siehe S. 192f.) gebannt worden ist, versucht sie alles, um ihren Einfluss auf die Familie wiederherzustellen und sich an Sannah zu rächen. Bislang haben sich zwar alle sonstigen Verwandten als zu schwach erwiesen, um ihren gedanklichen Anstürmen standhalten zu können, aber Mata hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben.

Geb.: 8. Eff. 928

Haarfarbe: gelblich-weiß

Augenfarbe: stahlblau

Kurzcharakteristik: meisterliche Politikerin, nach Sikaryan lechzende Visra-Vampirin

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 15; Nachtsicht, Zäher Hund

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 15, Überreden 16, Überzeugen 18

Herausragende Zauber und Rituale: viele Hexenzauber, Illusions- und Verständigungsprüchje meisterlich und besser, darunter Traumgestalt 18, Projektimago 14; diverse Hexenflüche; die telepathischen Kräfte der Visra-Vampire (Beeinflussung, Raub von Lebens-, Astralkraft und Sikaryan, Zauberwirkungen ähnlich der druidischen Herrschaftsrituale) wirken nur auf ihre Verwandtschaft.

Besonderheiten: s.o.

Beziehungen: minimal (seit ihrer Bannung)

Finanzkraft: minimal (seit ihrer Bannung)

Verwendung im Spiel: Die alte Hexe harrt auf eine Möglichkeit, sich an Sannah zu rächen, und wird den Helden die kühnsten Versprechungen machen.

HAUS ZORNBRECHT

Dieses Haus kann wohl auf die blutigste Familiengeschichte aller Granden zurückblicken. Janda Zornbrecht versklavte vor 200 Jahren halb Chalukistan und wurde schließlich von der eigenen Familie vergiftet. Neben der Schöpfung des Königstitels gelang es dem Haus Zornbrecht, dass sogar eine kleine Kolonie südlich von Selem nach ihnen benannt wurde. Heute ist die Familie deutlich tulamidisch beeinflusst. Narebs Vater Teresch stammt von den Erhabenen Fasars ab. Das mächtigste der Grandenhäuser hat un-

ter den jüngsten politischen Entwicklungen gelitten. Der Verlust des Triumvirats-Postens seiner Base Phranya und die gurvanische Erleuchtung seines Vetters Amosh führten dazu, dass Nareb um wesentliche Faktoren seines Machterhalts bangen muss. Kenner der alananischen Granden rechnen damit, dass der grimmige Familienpatriarch in üblicher Manier vernichtend zurückschlagen wird. Wahrscheinliche Ziele sind Amir Honak, dem er die Auflösung des Triumvirats anlastet, und Goldo Paligan, der die Position seines Hauses in letzter Zeit zu weit ausgebaut hat, als dass es einem Nareb Zornbrecht noch behagen könnte.

Volkes Stimme: "Zornbrecht? Ein wichtiger Mann, ein guter Mann. Ich muss jetzt ganz dringend gehen..."

Wahlspruch: Macht soll handeln, nicht reden.

Symbol: Löwe

Herkunft: Thorwalsche Sklavenhändler

Bedeutende Angehörige:

Nareb Emano Zornbrecht (Custos Coloniae im Rat der Zwölf), Boronliebe Zornbrecht-Hauberach (Ehefrau des Markverwesers zur Sichelwacht, Mittelreich, Schwester), Phranya Yalma Zornbrecht (Base vät., Großadmiralissima der Armada), Amosh Tiljak (Vetter müt., Praios-Hochgeweihter Al'Anfas, Iudex Maximus im Rat der Zwölf), Dindymus Tiljak (Vetter müt., Dekan der Juristischen Fakultät), Dirial von Zornbrecht-Lomarion (entf. Schwager, Spektabilität der Magischen Fakultät, Gildenrat der Schwarzmagier)

Bedeutende Ahnen: Walkir Zornbrecht, Söldnerkönig (615–668), Blotgrim Walkirson, Sklavenjäger, Janda Zornbrecht, Sklavenjägerin

Domänen: Rechtsprechung, Flotte, Kaperpolitik, Seidenplantage Fort Zornbrecht, Zithabarplantage Lamaria, Perlentaucherei

Beziehungen: immens in Al'Anfa, sehr groß im Süden

Vermögen: immens

Strategie: Gewalt und Rechtsbeugung

Typische Intrige: Früher konnte Nareb damit rechnen, dass Hochrichter Amosh Tiljak zu seinen Gunsten das Recht beugte. Da sich das geändert hat, ist noch kein neues Muster zu erkennen – und was auch immer folgt, es wird vollendete Tatsachen schaffen und einige Köpfe rollen lassen.

PARAB EMANO ZORNBRECHT

Das Äußere des Oberhauptes des berüchtigtsten Sklavenhändlerhauses erinnert noch an das thorwalsche Erbe des Walkir Zornbrecht, wenn auch Kleidung und Lebensstil dem eines tulamidischen Potentaten entsprechen. Trotz seines Alters und seines Gewichtes von über 200 Stein ist der Hüne ein gefürchteter Ringer, der schon mehreren

Hruruzat-Kämpfern das Kreuz gebrochen hat. Anstelle von Schneidezähnen trägt er zwei Opale, und mit jedem dieser Schmuckstücke könnte man in Weiden oder Tobrien eine ganze Baronie kaufen.



Geb.: 23. Pra. 968

Haarfarbe: kahl (rotblond)

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, brutaler Sklavenhändler

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KK 16, GE 13; Fettleibigkeit

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Ringen 18, Hruruzat 16

Beziehungen: immens in Al'Anfa, sehr groß im Süden

Finanzkraft: immens

Besonderheiten: Custos Coloniae im Rat der Zwölf

Verwendung im Spiel: Nareb agiert wie ein hungrieriger Löwe – grausam, wenig subtil, aber keineswegs berechenbar. Als Geldgeber und Initiator von handstreichartigen Aktionen (Mordanschlägen, Entführungen, das 'Verschwinden' eines Konkurrenten) könnte er als Auftraggeber oder Gegenspieler einer Heldengruppe auftreten.

Zitat: "Das Geheimnis des Erfolgs ist, dass es kein Geheimnis gibt."

AMOSH TILJAK

Niemals ein Mann der halben Taten, dehnte der hoch gewachsene Praios-Geweihte (geb. 969) mit den stahlblauen Augen seine gurvanische Berufung wie selbstverständlich auch auf den Kreis seiner Familie aus. Nicht allein, dass er seinem Vetter Nareb nicht länger beisteht, um prekäre Rechtsangelegenheiten in seinem Sinne abzuwickeln, er ließ sogar direkt neben der privaten Ringkampfarena des alten Löwen eine prunkvolle Kapelle errichten, die stündlich mit einem unüberhörbaren Gong an des Herren Praios göttliche Herrschaft gemahnt. Mehr zu Amosh Tiljak finden Sie auf Seite 70.



PHRAPYA

YALMA ZORPBRECHT

Die Großadmiralissima der Armada (geb.: 18. HES 977) hat der Verlust ihres Triumvirats-Postens keineswegs so verbittert wie ihren Vetter. Die gewonnene Muße nutzte die alte Löwin zunächst zu drakonischen 'Säuberungen' unter ihren korrupten Offizieren, bevor sie sich ihrer heimlichen Leidenschaft zuwandte: an Bord ihres Schiffes über die Meere zu kreuzen, auf der Suche nach Entdeckungen, Geheimnissen und Heldentaten.

Verwendung im Spiel: Als Initiatorin von ausgedehnten Expeditionen, bei denen sie die Hilfe einiger tatkräftiger Helden gegen gutes Gold zu schätzen weiß. Ihr Name und ihr Auftrag öffnen so manche Kajütentür in der Armada.

WEITERE EINFLUSSREICHE PERSÖNLICHKEITEN AL'ANFAS UND MIRHAMS

IRSCHAN PERVAL, GROßEXECUTOR

Der scheinbar alterslose Mann hinter dem Patriarchenthron ist heute auf dem Höhepunkt seiner Macht. Arkane Kunst und unbirrbarer Wille ebneten ihm den Weg, Ausstrahlungskraft und meisterliches Intrigenspiel sorgen für die Sicherung seiner Position. Vom Liebhaber des Patriarchen zum zweitmächtigsten Mann des Imperiums – eine Karriere, die dem eleganten, den Luxus liebenden Magier im Laufe der Zeit etliche Neider bescherte. Doch seine Selbstherrlichkeit ist Teil der Inszenierung, hinter der glänzenden Fassade lauert ein äußerst berechnender Geist. Irschan ist sich bewusst, dass ein falscher Schritt seine zahlreichen Feinde wie hungrige Hanflakrokodile über ihn herfallen ließe. Und so spielt er Tag für Tag das Spiel seines Lebens. Wahre Gefühle gestattet er sich nur im vertraulichen Beisammensein mit seiner Schwester. Für alle anderen hält er Leidenschaften bereit, die je nach Ausprägung Hingabe oder nackte Angst erzeugen können, für ihn selbst jedoch selten mehr als oberflächlichen Zeitvertreib bedeuten.

Schwer gezeichnet vom Todesfluch des Dämonenmeisters konnte sich der ehemalige Borbaradianer mit Hilfe von Verwandlungsmagie zwar das äußere Erscheinungsbild eines etwa Vierzigjährigen bewahren, doch das spürbare Schwinden seiner Lebenskraft hat den genuss- und sinnesfrohen Irschan zutiefst erschüttert. Nun sucht er nach Wegen, das verlorene Sikaryan zurückzugewinnen. Und während er einerseits davor zurückschreckt, den schmalen Grat zwischen wissenschaftlicher Freiheit und Blasphemie dauerhaft zu überschreiten, verrinnt andererseits unaufhörlich der Sand seines Lebens.

Volkes Stimme: "Man sagt, der Großexecutor könne einen Menschen dazu bringen, sich freudig selbst den Dolch ins Herz zu stoßen."

Geb.: 14. Hes. 975

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz



Kurzcharakteristik: vollendeter Intrigant und Diplomat, meisterlicher Magier (Herrschaft, Einfluss, Objekt), brillianter Verführer

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 17, Gutaussehend, Grausamkeit

Herausragende Talente: Betören 16, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 15, Überreden 15

Wichtige Zauberfertigkeiten: viele Sprüche aus seinen Fachgebiete meisterlich und besser, viele (mittlerweile auch 'entschärfte') Borbaradianerformeln, Transmutare 10

Besonderheiten: Mithilfe des TRANSMUTARE-Rituals verleiht sich der alternde Magier dauerhaft das Aussehen eines etwa 40jährigen.

Bedeutende Angehörige: Viviane Perval (Schwester, Ex-Gattin Ramin Karinors und Amir Honaks), Yasmina Honak (Tochter), Alena Perval-Karinor (Nichte), Navar von Rabenstein (Sohn, Magier)

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Irschan Perval ist einer der größten Puppenspieler hinter den Kulissen Al'Anfas und des Südens, dessen Intrigen sich bis in den Norden ausdehnen können.

Zitat: "Vertraut mir, ich weiß, was gut für Euch ist."

DER GROßE THEATRALO

Der Große Theatrало zählt zu den wenigen vom Glück begünstigten Meistern des Magischen Schauspiels, die es geschafft haben, dem Mief eines Gauklerwagens zu entfliehen und in den Kreis der ganz Großen einzutreten. Zu seinen Gästen zählen neben den reichsten Fanas der Stadt auch einige Granden und auswärtige Botschafter. Sie alle wollen sich die sagenumwobenen Spektakel nicht entgehen lassen, die der streng tsagläu-

bige Theatrало jeweils nur ein einziges Mal aufführt. Doch gehen auch dem größten Geist nach mehr als drei Jahrzehnten allmählich die Ideen aus.

Geb.: 14. Tsa 974.

Augenfarbe: gelb und grün

Haarfarbe: schillernde Regenbogenfarben, ständig im Wechsel

Kurzcharakteristik: brillanter Scharlatan

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Gaukeleien 13, Menschenkenntnis 16

Herausragende Rituale und Zauber: nahezu alle Illusionszauber meisterlich, keine Kampf- oder Beherrschungssprüche; Kristallkugel mit den entsprechenden Illusions-Ritualen

Besonderheiten: Um seine häufigen Illusionsdarbietungen aufrecht erhalten zu können, bezieht der große Theatrало regelmäßig Astraltränke aus den Alchimie-Laboren der Universität – zu enormen Preisen, die ihn zunehmend abhängig machen von seiner Gönnerin Shantalla Karinor.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Es gibt kaum ein anderes Haus in Al'Anfa, in dem eine so illustre und bunt gemischte Gesellschaft ein und ausgeht.

LUCIO TER ÜBRECHT

Aufgewachsen in den Brabaker Baracken lernte der junge (geb. 1003) Lucio schnell, was es heißt, in der Gasse zu überleben. Erst der Tod seiner Geliebten, einer Gladiatorin, die die Hand gegen ihren Herrn erhob, trug ihn jedoch den Visarberg-Rebellen zu. Seit drei Jahren führt der verbitterte und fanatische Mann die Bewegung, in dem ständigen Glauben, eines Tages der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen. Dass er dabei seine eigene Bedeutung und die seiner Truppe hoffnungslos überschätzt, steht auf einem anderen Blatt. Lucio bedient sich allerlei Decknamen und verschiedener Verkleidungen und wird





Helden, die sich allzu auffällig verhalten, zunächst beobachten, um eventuell später Kontakt zu ihnen aufzunehmen – oder ihnen in den Rücken fallen, sollten sie im Auftrag der verhassten Granden operieren.

RONDRALIEB LÖWENHERZ

Die junge Ronda-Geweihte (geb. 997) ist erst vor kurzem in den Stand der Tempelvorsteherin berufen worden – und ist mit ihren ehrgeizigen Plänen, dem Devotionalienhandel auf den Stufen vor dem Tempel ein Ende zu bereiten und den Tempel der Löwin zu neuem Glanz erstrahlen zu lassen, schon jetzt gescheitert. Auch ihr wichtigstes Anliegen, das Scharfrichteramt in die Hände der Kor-Priesterschaft zu legen, war zum Scheitern verurteilt. Heute findet man sie meist entrückt und von Rauschkraut umnebelt in ihrer Tempelzelle oder selten einmal in der großen Gebetshalle, wo sie gegen klingende Münze Glücksrittern und Söldnern die Waffenweihe gewährt.

Die Tempelvorsteherin bietet ein Bild des Jammers und ist doch eine tragische Gestalt, die in Zeiten der Not den Helden zur Seite stehen wird – oder es zumindest versucht.

SARANYA KLIPPSTEIN

Eine großzügige Spende Antherin Kugres' ermöglichte der Nichte Gero Klippsteins das Studium an der Universität zu Al'Anfa – und ließ sie über Jahre hinweg in Abhängigkeit zu ihm gelangen. Inzwischen ist sie zur Dekanin der Alchimistischen Fakultät aufgestiegen und weitestgehend unabhängig. Aufgrund ihrer teilweise sehr unerfreulichen Erfahrungen, die sie unter dem Patronat des Granden machen musste, begann sie bald nach ihrer Berufung, Gleichgesinnte um sich zu scharen. Mit diesen gründete sie den 'Bund unseres Herrn Nandus zu Al'Anfa', der jungen Fanas ein Studium ermöglichen soll, ohne dass sie sich in den Netzen der Granden verfangen – sehr zum Unwillen ihres ehemaligen Gönners.

Geb.: 5. Hes. 983

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillante Alchimistin, leidenschaftliche Vertreterin ihrer Sache

Herausragende Eigenschaften: KL 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Alchimie 17, Menschenkenntnis 14

Herausragende Zauber und Rituale: keine; sie ist eine 'profane' Alchimistin

Besonderheiten: Saranya Klippstein ist der Kopf des Nandus-Bundes und Dekanin der Alchimistischen Fakultät.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Bei Saranya Klippstein finden Helden, die mit den Granden in Konflikt geraten sind, immer ein offenes Ohr und – im Rahmen ihrer Möglichkeiten – auch Hilfe.



ODERIN DV METVANT

Einst eine lebende Legende (Träger des Rabenhelms, Generalissimus, Marschall-Gubernator, Sieger im Khôm-Krieg, Mitglied des Triumvirats und kurzfristig mächtigster Mann des alanfanischen Imperiums) sitzt er heute als Generalpräfekt abgeschoben in Port Corrad – und das seit nunmehr fünfzehn Jahren. Dass seine ehemals unerschütterliche Loyalität gegenüber Al'Anfa und dem Haus Honak allmählich einer stummen Wut und Enttäuschung weicht, ist nur verständlich und mag langfristig für Unruhe sorgen. Denn noch immer verehren ihn seine Truppen fanatisch, und so ist nicht auszuschließen, dass er sich dereinst zum Wohle Al'Anfas gegen Al'Anfas Mächtige wendet.

Geb.: 9. Bor. 969

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: braun (grau meliert)

Kurzcharakteristik: brillanter Heerführer, unerfahrener Intrigant, lebender Kriegsheld

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KK 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: diverse Kampftechniken meisterlich, Kriegskunst 17, Selbstbeherrschung 15, Körperbeherrschung 13, Etikette, Geschichtswissen 11; passende Kampf-SF (für den Kampf mit Sklaventod und Schild bzw. den Großen Sklaventod)

Besonderheiten: Oderin kann sich auf die unbedingte Loyalität seiner Truppen verlassen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: der gnadenlose Statthalter Al'Anfas, der langsam begreift, dass er schon viel zu lange nach der Pfeife anderer tanzt.

ADARIO EFFREN DEL URIOSTE, HÜTER DES ROTEN LOTOS

Für einen Rahja-Geweihten ist Adario (geb. 981), der aus einfachsten Verhältnissen stammt, ungewöhnlich tiefgründig und in den Wissenschaften belesen. Sein besonderes

Augenmerk gilt dabei den Sternen, in denen er die Harmonie der Göttin versinnbildlicht sieht. Fast scheint es, als hätten ihn seine Mitgeweihten nur zum Tempelvorsteher gewählt, um selbst gedankenlos in Genüssen zu schwelgen. Doch Adario, der ein meisterlicher Astronom und Menschenkenner, aber auch ein kritischer Kirchenmann ist, nimmt seine Aufgabe ernst – und wurde dafür von der Geliebten der Göttin 1023 BF in den Reigen der Hüter aufgenommen.

Verwendung im Spiel: ein intellektueller Geweihter, der als Kontakt für Helden dienen kann, die sonst eher wenig mit der Kirche Rahjas anfangen können. Zudem ein Idol der Fana, ein aufmerksamer Beobachter der herrschenden Verhältnisse und potenzieller Gegenspieler der Granden.

DER SKORPION

Einst in einer heiklen Situation von den eigenen Kameraden fallen gelassen, verschwand die ehemalige Agentin (geb. 991) der Hand Borons für einige Zeit aus Al'Anfa, ehe sie vor etwa vier Jahren unverhofft wieder auf der Bildfläche erschien. Heute lenkt und leitet sie gut zwanzig 'Mitarbeiter' und knapp zwei Dutzend Schläger, die auch für ihren persönlichen Schutz zuständig sind. Und den hat sie bitter nötig – so mag es auch nur einer ehemaligen Agentin gelingen, trotz aller Nachstellungen ihrer ehemaligen Gefährten so lange Zeit in der Stadt Borons zu überleben. Ob sie von Rache getrieben wird oder weiter reichende Pläne hat, ist nicht bekannt. Der Skorpion ist gefährlich – gefährlich genug, dass eine Begegnung mit ihr den Höhepunkt eines Abenteuers darstellen sollte.

LUCAN QUESEDA

Nach einer gloriosen Laufbahn als umjubelter Kämpfer in der Arena verlor Lucan das Wohlwollen des Patriarchen und nahm 1022 BF am Flug der Zehn des Tags des Großen Schlafes teil. Als er den Sprung erblindet





überlebte, war zum Schrecken des Patriarchen ein Jahrhundertereignis geschehen, doch ob Borons Zeichen wurden ihm Leben und Freiheit geschenkt. Trotz der Blindheit ist Lucan Queseda einer der gefürchtetsten Kämpfer des Südens und behauptet, Boron habe ihm die Augen geöffnet.

In den letzten Jahren ist er an verschiedenen Orten Südaventuriens gesehen worden – auf der Suche nach der Queste, die der Unergründliche ihm einst stellen wird. Doch beschränkt sich sein Ruhm längst nicht mehr auf die Gestade der Mittäglichen, sondern ist ihm bereits vorausgeeilt in den Norden. Hier spricht man seinen Namen mit Ehrfurcht aus – scheinen die Götter in ihm doch einen jener Helden gefunden zu haben, die würdig erscheinen, in die Fußstapfen deren zu treten, die einst ihr Leben an der Trollpforte gaben.

Geb.: 30. Bor. 996

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Schwertfechter auf der Suche nach Vollendung

Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 17; Balance, Zäher Hund, Blind (s.u.)

Herausragende Talente: verschiedene Nahkampf-Talente brillant bis vollendet; sehr viele Kampf-SF, darunter natürlich Blindkampf, Gabe Gefahreninstinkt 14

Besonderheiten: Trotz Blindheit erspürt Lucan seine Umgebung in gewissem Maße.

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: der berühmte Schwertfechter, der überall den Hauch des Göttlichen verbreitet

DIE 'TODESECHSE', EINE ACHAZ-GLADIATORIN

In der Arena von Al'Anfa waren Exoten schon immer gern gesehen. Und so ist der momentane Liebling des Publikums die *Todesechse*, eine Achaz-Kriegerin unbekannter Herkunft, von der man nicht einmal den Namen kennt – doch wen interessiert das schon angesichts eines beeindruckenden Spektakels? Und so kämpft sich die Todesechse mit Speer und Raz'Thon, einer Achazschwanzwaffe, in die Köpfe der Zuschauer – ohne jemals ihre Herzen erobern zu können.

Geb.: 999 BF

Schuppenfarbe: hellgrün-dunkelgrün gestreift

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: kompetente Gladiatorin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 14, KO 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Speere 14, Raufen 13, Waffenloser Kampfstil Hruuzat: Sprungtritt, Schwanzschlag (echte TP mit Raz'Thon)

Beziehungen: gering

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Die Todesechse kann den Helden in der Arena als Gegner oder Freund begegnen. Durch ihre Exotik ist die Achaz auch ein gern gesehenes Spektakel auf festlichen Anlässen der Granden, wo sie nicht selten von ihrem Besitzer in einem Käfig präsentiert wird.



POKALLOS

Pokallos ist so angepasst, wie es ein Angroscho in Al'Anfa nur sein kann – und dabei höchst erfolgreich. Der berüchtigte (und bei seinem Volk verhasste) Brillantzwerg kontrolliert den verbotenen Handel mit Sklaven nach West- und Mittelaventurien. Dabei scheut er sich nicht, unter Decknamen wie 'Rutin' in diesen Ländern persönlich für den Menschenmarkt zu werben und das Netz seiner Organisation vor Ort auszubauen. Obwohl er sich nichts und niemandem verpflichtet fühlt, hält sich Pokallos mit der Zähigkeit des kleinen Volkes bereits seit Jahrzehnten in diesem Geschäft – und nie war die Beleidigung 'Giftzwerg' passender.



Geb.: 878 BF

Haarfarbe: schwarz (kurz gestutzter Vollbart)

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: skrupelloser Geschäftemacher, brillanter Schurke, meisterlicher Schwertkämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, GE 14, CH 9; Goldgier 11 Gesucht II (in Albernien und andernorts)

Herausragende Talente: Dolche, Schwerter und Speere meisterlich, Überreden 15, Schätzen 17, Handel (Sklaven) 16, Gassenwissen 14, Zwergenase 13; passende Kampf-SF

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: aventurienweit bekannter Dauerschurke und immer wiederkehrender Gegner, dem die Helden auch außerhalb Meridianen begegnen können; wenn sie dort seine Spur aufnehmen, können sie sich in Al'Anfa auf etwas gefasst machen. Hinter Pokallos steht jedoch kein Grandenhaus. Seine Mittel sind begrenzt, und das macht ihn letzten Endes besiegbar.

SIRINJA BORONLIEB

Hat man vor wenigen Jahren noch im Kampf an der Trollpforte Seite an Seite gestanden, so wird das Verhältnis zwischen den beiden Boron-Kirchen heute wieder von Misstrauen überschattet. So dachte man in Punin auch nicht daran, die junge, hagere Geweihte mit dem meist kurz geschorenen Haar (geb. 996) zurückzurufen, die man einst heimlich nach Al'Anfa entsandte, um über die Haltung der Boron-Geweihten gegenüber dem Dämonenmeister unterrichtet zu werden. Seit nunmehr sechs Jahren lebt Sirinja getarnt als Händlerin in der Stadt des Raben, immer in Furcht vor Entdeckung und mit glühendem Eifer für ihre Mission als Agentin des Raben von Punin.

SAID BEN YALI

Der vermutlich einzige Mawdli Al'Anfas (geb. 967) wohnt als Teehändler getarnt in der Altstadt unweit des Perlenmarkts. Ursprünglich kam er, um novadischen Familien zu helfen, ihre kriegsgefangenen Angehörigen zu finden und freizukaufen. Inzwischen berät er (heimlich) eine wachsende Gemeinde, darunter viele neu-bekehrte Sklaven, die ohne Wissen ihrer borongläubigen Herren geheime religiöse Treffen in Kellern und Lagerhallen abhalten. Eine gefährliche Tätigkeit: Es wurden schon mehrfach Rastullah-Gläubige wegen ihres Glaubens in der Arena den Löwen vorgeworfen.

THEMODATES VON SHOY'RINA, PRINZ VON MIRHAM

Der Lieblingssohn König Damians mit den seltsam strahlenden Augen ist ein klassischer Spross jahrhundertelanger Dekadenz. Seinen Anspruch auf den Opalthron sieht er als Selbstverständlichkeit an (seine ältere Schwester verstarb bei einem Jagdunfall in



den Palastgärten). Er träumt davon, Mirham zu neuem Glanz zu führen. Einstweilen hält er es jedoch für klüger, sich bedeckt zu geben – und vertreibt sich die Zeit mit dem Sammeln exotischer Relikte fremder oder untergegangener Kulturen aus aller Welt.

Geb.: 1003 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: hellblau

Kurzcharakteristik: kompetenter Intrigant, durchschnittlicher (aber ambitionierter) Jäger

Herausragende Eigenschaften: IN 15; Arroganz 5

Herausragende Talente: Etikette 13, Geographie 8, Geschichtswissen 8, Tierkunde 10, Staatskunst 10, Fährtensuchen 11

Beziehungen: ansehnlich (scheinbar sehr groß)

Finanzkraft: sehr groß (Apanage)

Verwendung im Spiel: Im Unterschied zu seinem geistesabwesenden Vater kann man dem jungen Prinzen auch außerhalb Mirhams begegnen – auf einer Feier, Großwildjagd oder Auslandsreise. Sein Erbenspruch und sein Leben sind durch Hofintrigen ständig bedroht – und durch seinen Onkel Arachnor, den Herrn der Dämonenarche Stadt der Tiefe.

SALPIKON SAVERTIN, SPECTABILITAS ZU MIRHAM, CONVOCATUS PRIMVS DER BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN

Nach eigenen Worten "aus dem Osten" stammend, gelangte der tulamidisch wirkende, große und hagere Magier, der kein Legitimierungszeichen einer aventurischen Akademie vorweisen konnte, 994 BF nach Mirham. Er begann einen steilen Aufstieg – bereits seit 1003 BF ist er Sprecher der Bruderschaft der Wissenden. Oft ist er als Botschafter seiner Gilde unterwegs oder auf wochenlangen Studienreisen zu unbekanntenen Orten verschwunden. Er scheint geradezu besessen von dem Drang, Körper aufzuschneiden

und darin zu 'lesen'. Savertin geht nicht nur sprichwörtlich über Leichen. Doch er ist äußerst restriktiv, wenn es um Macht geht.

Geb.: 944 (jedoch beunruhigend vital, wirkt wie 50)

Haarfarbe: schwarz (regenbogenfarben gefärbt)

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: begnadet-brillanter Sprachkundler und Redner, vollendeter Anatom und skrupelloser Forscher, erbitterter Gegner von Borbaradianismus und Dämonenpaktiererei, leidenschaftlicher Pfeifenraucher

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15, FF 15; Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Orientierung 18, Anatomie 20, diverse alte, neue und unbekanntete Sprachen auf hohem TaW (aber immer mit einem undefinierbaren Akzent)

Herausragende Zauber und Rituale: Analys 14, Adlerschwinge 11 (Flugechse), Granit und Marmor 14, Transmutare 13, Arcanovi 15; viele Zauberformeln der Merkmale Form, Eigenschaft und Objekt kompetent und meisterlich

Besonderheiten: Für seine saurologischen Studi-

en arbeitet Savertin mit seiner Achazleibdienerin Tziktzal (siehe unten) zusammen. Trägt einen ungewöhnlichen Zauberstab mit sehr viel Gebein und verfügt über kristallomantisches Wissen.

Beziehungen: in Mirham sehr groß, ansonsten ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Um das 'Feuer' des Borbaradianismus mit dem effektiven 'Feuer' skrupelloser Schwarzmagie zu bekämpfen, ist Savertin ebenso geeignet wie als mysteriöser Verdächtiger oder Auftraggeber.

TZIKTZAL, EINE ACHAZ-HEXE

Tziktzal (geb. 933) ist die Leibdienerin Salpikon Savertins. Als sie vor vielen Jahren in der Falle von Sklavenjägern ihre linke Hand – und fast ihr Leben – verlor, wurde diese vom Meisteranatom durch eine Menschenhand ersetzt. Seitdem liest sie ihrem Lebensretter jeden Wunsch von den Augen ab und ist oft die einzige Begleitung auf den Expeditionen der Mirhamer Spektabilität. Während Salpikon Tziktzal Sprachunterricht erteilt, teilt sie so manchen echsischen Mythos mit ihm. Eine mehr als freundschaftliche Beziehung wird von beiden Seiten bestritten und soll schon einigen Lästermäulern das Leben schwer gemacht oder selbiges gekostet haben. Tziktzal verehrt die Geberin Ssad'Huar und opfert ihr regelmäßig für den Erhalt ihrer Kräfte. Sie hat die Kenntnis sowohl der satuarischen als auch kristallomantischen Repräsentation und ist vermutlich die einzige den Menschen bekannte Hexe ihres Volkes.

Verwendung im Spiel: Tziktzal begleitet fast immer Salpikon Savertin. So ist sie das unverständliche Mysterium an Salpikons Seite, aber auch Quelle echsischer Geheimnisse – insbesondere der Verehrung Ssad'Huars –, die kaum ein Achaz den Menschen offenbaren würde.

Der Bund der Schatten

Als Schatten kennt man einen verborgenen Orden von Schwarzmagiern, der im Jahr 1017 BF von Salpikon Savertin wiederbelebt wurde. Von Mirham und anderen Orten aus spüren sie heimlich Zauberer auf, die ihrem Meister und seinen Plänen ein Dorn im Auge sind, und vollstrecken an ihnen ihr Urteil: Borbaradianer, Paktierer und Verräter. Die als magische Meuchler gefürchteten Schatten wurden im Kampf gegen Borbarad jedoch fast aufgerieben und haben keine zwei Dutzend Mitglieder mehr.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM KEMI-REICH

ELA XV. СЕТЕРЕН, Πισυτ Πι Κεμι

Nachdem ihre Mutter, Nisut Peri III., Kemi in die Freiheit geführt hat, sieht die Kemi-Königin Ela ihre Hauptaufgabe darin, dieses Werk zu konsolidieren. Dabei setzt die Nisut zum einen auf die Stärkung des Reiches durch die Festigung der Bündnisse mit dem Alten Reich – Königin Ela studierte in Methumis – und Brabak, zum anderen auch auf eine vermehrte Rückbesinnung auf alte Werte und Traditionen im Inneren. Dies will die tatkräftige junge Frau durch eine Stärkung der Macht der Boron-Kirche erreichen, wobei sie sich nicht wie ihre Mutter mit der Funktion eines rein formalen Oberhauptes zufrieden gibt.



Geb.: 11. Fir. 1002

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: noch unerfahrene, aber von religiöser Inbrunst und großer Tatkraft getriebene Alleinherrscherin

Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 15, KL 15; Jähzorn 5

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Götter und Kulte 12, Staatskunst 10, Rechtskunde 10

Beziehungen: innerhalb Kemis immens, darüber hinaus gering (hauptsächlich Brabak, Altes Reich)

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: als Repräsentantin eines uralten Gottkönigtums und als exotische, fremdartige Pracht entfaltende Auftraggeberin für allerlei Questen zur Mehrung des Ruhmes ihres Reichs und des Herrn Boron.



ΡΗΘΠΑ IX. ΣΕΤΕΡΕΠ, ΑΒΤΡΥΠΠΙΓΕ ΠΡΙΝΖΕΣΙΠ

Von unbändigem Ehrgeiz zerfressen, sammelt die Schwester der Kemi-Königin im Osten Kemis allerlei blutgieriges Söldlingspack, um ihren Boron-Zug zum Sturz ihrer Schwester endlich beginnen zu können. Die selbst ernannte Königin und Hohepriesterin wird neben purer Machtgier von einem falsch verstandenen orthodoxen Boron-Glauben geleitet, der sie die "Reinigung des Reiches vor verderbten fremden Einflüssen mit Feuer und Schwert" propagieren lässt. Zur Erreichung dieses Ziels ist ihr jedes Mittel recht, egal, ob borongefällig oder nicht.

Geb.: 3. Tra. 1005

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: grausame und hasserfüllte Despotin mit bis zum Exzess getriebenen Frömmigkeitsritualen; kompetente Söldnerführerin
Herausragende Eigenschaften: MU 13, CH 16, KL 13; Jähzorn 8

Herausragende Talente: Götter/Kulte 13, Kriegskunst 10

Beziehungen: innerhalb Kemis groß, darüber hinaus sehr gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: als Gegenspielerin ihrer königlichen Schwester und als unberechenbare, blutrünstige, aber enorm einnehmende Regentin ihres eigenen, kleinen Renegatenreiches und seiner sklavisch devoten Untertanen.

ΧΑΝΥΑ 'ΑΛ'ΜΟΥΤ' ΠΕΚΕΡΕΤ' ΑΛ'ΠΛΑΠΕ, ΚΕΜΙ-ΗΕΡΦΥΗΡΕΡΙΠ

Das Alter und die Heirat mit der Boron-Geweihten Khirva sind nicht spurlos an der kemschen Heerführerin vorbeigegangen, und so sind die früheren Ausschweifungen der Aranierin selten geworden. Chanya findet sich in der von Königin Ela begründeten neuen Zeit nur schwer zurecht. Dennoch ist die erfahrene Kennerin des Dschungelkrieges und Siegerin über die alanfanischen Invasionstruppen auch der neuen Nisut loyal ergeben. So geschickt Chanya in der Kriegs-

und Waffenkunst sein mag, so unbedarft ist sie auf dem politischen Parkett, was sie zu einem leichten Opfer für gewitzte Intrigen macht.

Geb.: 3. Pra. 985

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: erfahrene und bei ihren Soldatinnen und Soldaten sehr beliebte Heerführerin
Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, CH 16; Goldgier 5

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 14, Kriegskunst 16, einige meisterliche Nahkampf-Talente

Beziehungen: innerhalb Kemis immens, darüber hinaus gering (Verbündete: Brabak, Altes Reich, Sylla)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Chanyas direkte und offene Art macht sie für einnehmende und gut aussehende Charaktere als Anlaufstelle für den Zugang zu wichtigen kemschen Persönlichkeiten interessant.

ΒΕΚΑΠΠΕ ΠΙΡΑΤΕΠ

Haarfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter Pirat, brillanter Verführer

Herausragende Eigenschaften: CH 17; Hervorragendes Aussehen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fechtwaffen 13 (Säbel), Betören 17, Seefahrt 10; passende Kampf-SF (einhändiger Säbelkampf an Deck)

Besonderheiten: Hamarro musste nach einem Streit mit Dagon Lolonna seinen Heimathafen Charypso verlassen und sinnt seitdem auf Rache.

Beziehungen: gering (unter Piraten: hinlänglich)

Finanzkraft: gering (Hamarro verschenkt seine Beute meist an seine zahlreichen Geliebten)

Verwendung im Spiel: als Verbündeter gegen Lolonna oder als Entführer einer hübschen Kaufherrentochter, für deren Befreiung ihr Vater den Helden viel Geld bietet.

ΔΑΓΟΝ ΛΟΛΟΝΝΑ

Sein Name lässt Tavernengespräche verstummen, und es gibt kaum einen Seemann, dem beim Anblick seiner Segel nicht das Herz stockt. Seit zwei Jahrzehnten versetzt Lolonnas unmenschliche Grausamkeit die Küsten und Meere des Südens in Angst und Schrecken, und es gibt wenige, die den Mut haben, sich ihm entgegenzustellen. Sein berühmtestes Schurkenstück war die Kaperung eines horasischen Pilgerschiffes im Jahre 1006 BF. Nachdem bereits die gesamte Besatzung unter dem Johlen der Piraten über die Planke geschickt worden war, ließ Lolonna schließlich die Gläubigen in Reihen antreten, um zu sehen, wie viele sein Armbrustbolzen nacheinander durchschlagen konnte.



ΗΑΜΑΡΡΟ, ΔΕΡ 'ΣΑΝΦΤΕ' ΠΙΡΑΤ

Kaum ein anderer Pirat ruft so widersprüchliche Gefühle hervor, wenn seine Segel am Horizont erscheinen. Während die Männer fluchend die Rotzen in Stellung bringen und die Säbel lockern, wünscht sich so manche Frau – sei sie Matrosin oder edler Fahrgast – der 'sanfte' Pirat würde das Schiff im Sturm erobern und sie gleich dazu. Dennoch darf man sich nicht täuschen: Hinter den betörenden Augen und dem charmanten Lächeln verbirgt sich einer der tollkühnsten Piratenkapitäne der Charyptik.

Geb.: 22. Rah. 995

Augenfarbe: schwarz

Heute hat seine pervalische Grausamkeit, verbunden mit seiner Größe und Kraft, ihm einen solch dämonischen Ruf verschafft, dass kaum ein Seefahrer vor Angst mehr aus und ein weiß, wenn seine Karavelle mit den giftgrünen Segeln am Horizont erscheint und Eltern von Dröl bis Kannemünde mit seinem Namen Kinder einschüchtern.

Geb.: 15. Hes. 989

Augenfarbe: eisgrau

Haarfarbe: schwarz, mit grauen Schläfen

Kurzcharakteristik: meisterlicher Taktiker, brillanter Pirat und Säbelfechter

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 14, KK 16; Grausamkeit 15, Jähzorn 10



Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 18, Armbrust 14, Wurfmesser 17, Orientierung 13, Seefahrt 10; viele Kampf-SF, darunter Beidhändiger Kampf II

Besonderheiten: Lolonna ist der mächtigste Mann in Charypso – und unumstrittener 'Zeremonienmeister' des Bundes der Schwarzen Schlange

Beziehungen: sehr groß (unter Piraten, sonst hinlänglich)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Lolonna ist einer der grausamsten und gefährlichsten Piraten des Südens. Eine direkte Begegnung mit ihm sollten nur erfahrene Helden am Ende einer längeren Kampagne er- und überleben.

SULDOKAN (ГЫДОН СУЛЕЙМЕН ВОН ПІЕРЕНФЕЛД)

Was den Darpatier gen Süden verschlug, weiß nur er selbst. Der Kapitän der *Taurus* ist in Sylla beliebt, da er seine Kaperfahrten weniger auf Gewinn anlegt, als auf gute 'Werke', wie die Jagd nach Sklavenhändlern und charyptischen Schurken. Unauslöschlichen Hass kettet ihn an seinen früheren Leichtmatrosen, den charyptischen Piraten El'Rek, den er durch die Gewässer verfolgt. Der einzige Pirat, den er je verschont hat, ist Hammarro, mit dem ihn die stille Übereinkunft verbindet, sich gegenseitig zu 'übersehen'.

Geb.: 12. Rah. 997

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: charmanter Mann von adeliger Abstammung und ebensolchem Benehmen, meisterlicher Strategie, beliebter Freibeuterkapitän, der für das richtige Ziel sein Schiff riskieren würde.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15, KK 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 15, Etikette 10, Kriegskunst (Strategie) 11, Boote fahren 10; Gabe Gefahreninstinkt 11, Adlige Abstammung

Besonderheiten: befiehlt einen Trimaran mit skelettiertem Bullenschädel auf den roten Segeln.

Beziehungen: sehr groß (Sylla)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: charmanter Kavalier, auf dessen Schiff die Helden anheuern oder den sie dazu überreden, sein Schiff für einen guten Freibeuterzweck zur Verfügung zu stellen.

Suldokan



DIE EISERNE MASKE

Fast zwei Jahrzehnte machte der gerten-schlanke Pirat in alanfanischer Admiralsuniform mit seiner leichten Schivone *Schwarze Rose* das Südmeer unsicher, stets mit dem Bestreben, einen Piratenbund zu vereinen, der die stärkste Macht der Charyptik werden soll. Nach mehreren Jahren, in denen er als verschollen galt, ist Eiserne Maske erneut zu zweifelhaftem Ruhm gelangt. Er gilt als grausam, verschont aber Unschuldige und hält bedingungslos sein Wort. Dass sich hinter der namensgebenden Halbmaske kein Mann, sondern die Frau Elgarth verbirgt, wissen nur ihre engsten Vertrauten.

Geb.: 979 BF

Haarfarbe: feuerrot

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillanter Fechter, brillanter und gnadenloser, aber gerechter Piratenführer, kompetenter Seefahrer

Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 16; Balance, Einhändig, Jähzorn

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fechtwaffen 17, Kriegskunst (Seegefechte) 14, Steueremann 11; viele Kampf-SF, darunter Tod von Links (mit der Hakenhand)

Besonderheiten: Den spitz zulaufenden Eisenhaken anstelle der linken Hand setzt Eiserne Maske wie einen Linkhand-Dolch für eine zweite Attacke ein. Der Kriegsnamen Eiserne Maske war und ist unter Piratenkapitänen nicht selten. Meist segeln immer zwei oder drei von ihnen über die Meere um Aventurien.

Beziehungen: unter Piraten sehr groß, ansonsten hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Als einer von wenigen Kapitänen kennt Eiserne Maske viele der Archipelen und Inseln des Südmeers und kann Passagiere zu oder von diesen Orten befördern. Wahrscheinlicher muss man sich aber einem seiner Piratenschiffe im Dreieck Brabak, Ghurenia und dem Bilku-Archipel erwehren.

EL'REK

El Rek begann als Alrik auf der *Taurus* Suldokans, wo er oft als Maulheld verspottet wurde, bis er sich auf einer Fahrt gegen seine Kameraden wandte und mit der Beute abzog. Nun kontrolliert er in Charypso einen Straßenzug und mausert sich zu einem der erfolgreichsten Kapitäne in Lolonnas Kielwasser. Erbitterte Feinde hat er in seiner ehemaligen syllanischen Mannschaft wie auch in Charypso.

Geb.: 3. NL 993

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: ehrgeiziger und skrupelloser Pirat

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KK 14; Goldgier 7, Jähzorn 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 11, Überreden 10, Geographie 6, Boote fahren 12; Seefahrer 8; Finte, Ausfall, Waffenlos; Bornländisch (schmutzige Tricks)

Besonderheiten: reicht in seinen Kräften und Beziehungen noch lange nicht an Lolonna heran, wartet aber nur auf den Tag, an dem dieser sich eine Blöße gibt.

Beziehungen: ansehnlich in Charypso

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: El'Rek ist der schurkische Pirat, auf den die Helden bezwingen können, solange Lolonna noch einige Klassen zu hoch für sie ist.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEN STÄDTEN DES SÜDENS

ДОННА МЕССАЛИА ДІ АРАГОЈА

Seit Donna Messalia (9. Phe. 982) vor nunmehr zwanzig Jahren von Al'Anfa nach Charypso übersiedelte, gilt sie als die führende und kompetenteste Sklavenhändlerin der Stadt. Ihre Ware erwirbt sie von den Piraten, um sie dann weiter nach Al'Anfa zu verkaufen. Inzwischen gehören ihr viele, ehemals kostbare, Villen im Norden der Stadt sowie drei eigene Schiffe, die ihre Ladungen un-

behelligt und pünktlich in Al'Anfa abliefern. Denn welcher Pirat legt sich gerne mit der Frau an, zu deren Liebhabern Gerüchten zufolge auch Dagon Lolonna gehört?

Besonderheiten: Donna Messalia verlässt ihr Haus nie ohne ihre zwanzig – äußerst attraktiven – Beschützer.

Verwendung im Spiel: Die Gerüchte um Donna Messalia reißen nicht ab – sei es ein zu Tode

gepeitschter Grandensohn als Grund für ihre Flucht nach Al'Anfa, seien es die Gesellschaften in ihrem Haus, bei denen angeblich die schönsten Sklaven blutigen Orgien zum Opfer fallen ...

ДЕЙДРА АЛШЕРА

Die älteste Tochter (geb. 1001 BF) der Harani von Sylla hat sich noch keinen Gatten gewählt, denn alle Töchter der Familie Alschera haben geschworen, nur Männer zu heiraten,



denen sie im Kampf unterlegen sind. Dendra aber ging bisher aus jeder Herausforderung als Siegerin hervor. Und so träumt so mancher Jüngling Syllas weiter von einem Leben an ihrer Seite. Ingeheim hat Dendra ihren Favoriten gewählt, doch Kapitän Suldokan scheint trotz seiner galanten Höflichkeit ihr gegenüber an mehr nicht interessiert. Sie ist eine meisterliche und berüchtigte Freibeuterin mit unbändigem Freiheitsdrang und ebenso maßlosem Hass auf den Erzfeind Charypso.

Verwendung im Spiel: Dendra kann den Helden fast überall in der südlichen See begegnen, sei es als Auftraggeberin, sei es als letzte Rettung bei Bedrängnis durch charyptische Piraten oder als – vermeintliche – zukünftige Gattin.

**AZILA ALIPIYA ULAIMAN,
HOCHGEWEIHTE DES
RAHJA-TEMPELS ZU SYLLA**

Die Tochter (geb. 999) einfacher Handwerker aus Zorgan wurde zunächst zur Tänzerin ausgebildet, bevor sie im Tempel zu Gareth die Weihe empfing. Über Umwege kam sie nach Sylla und wurde dort vor kurzem zur neuen Tempelvorsteherin bestimmt. Schon so manchem Fest der Kapitäne hat sie durch ihre Tänze ungeahnte Rauschhaftigkeit und rahjagefällige Ausgelassenheit verliehen. Ihr Favorit aber soll der Freibeuter Suldokan sein, doch hat man von beiden nie mehr als eine angeregte Unterhaltung erahnen können.

Verwendung im Spiel: nimmermüde Ansprechpartnerin für zwölfgöttergläubige Helden in jeder Lebenslage; Auftraggeberin für Questen im Namen der Schönen Göttin oder um Kostbarkeiten des Dschungels für den prächtigen Tempelgarten zu sammeln.

REFARDEON II. VON HÔT-ALEM

Der heutige Fürstprotektor von Hôt-Alem und Statthalter des Mittelreichs (geb. 996) wurde in Gareth zum Praios-Geweihten ausgebildet, beendete aber seine kirchliche Laufbahn, als sein Vater Salpikon III. ums Leben kam. Refardeon schwor dem Kaiser den Lehnseid, um mit der Hilfe Gareths seine Heimatstadt wieder zu befreien. Zum Regenten ist er nicht geboren oder ausgebildet worden, weshalb er hoffnungslos abhängig von den Ratschlägen seiner Berater ist – die entweder auf eigene Rechnung oder im Interesse Gareths agieren. Dieser Tatsache ist sich Refardeon durchaus bewusst, doch findet er in den zahlreichen Fürbitten an Praios keinen Ausweg. Dennoch kann er zurecht zufrieden damit sein, der Stadt Recht und Ordnung erhalten zu haben – und die Stadt hat niemals einen gerechteren und kundigeren Richter gesehen als Refardeon II. Der hoch gewachsene Mann mit den schmalen Schultern tritt öffentlich mit einer Mischung aus hôt-alemitischer Folklore, Gareth Höflichkeit und Praios-Diener-Ornat

auf. Seinen Weg in dieser Welt hat er dennoch bisher nicht gefunden, nachdem sein Schicksal eine so plötzliche wie schmerzliche Wendung genommen hat. Seine Familie, von der nicht viele den kemschen Überfall überlebt haben, bedrängt ihn, endlich zu heiraten und sich ohne Berater und tatkräftig an die Spitze des Stadtstaates zu stellen. Vor allem aber versucht sie, ihn von seinen Reisen nach Gareth (in die Stadt des Lichts) abzuhalten, da der Seeweg nicht abwägbar Gefahren bergen mag.

**RODERICK VON WEYRINGHAUS,
KAISERLICHER LEGAT DES
MITTELREICHS IM SÜDEN**

Dem Wehrheim-Abgänger (geb. 990) aus einer bedeutenden Adelsfamilie Garetiens standen alle Türen offen, bis den verheirateten Mann seine Neigung für die falsche Dame des Hochadels zum schwarzen Schaf der sonst travagantefälligen Familie machte. In den Süden hinweg belobigt, bewegt er sich nach einer Eingewöhnungsphase mit großer Eleganz durch den Intrigen-Dschungel. Der brillante Diplomat und Redner tritt sehr überzeugend und charmant auf, zudem ist er den Reizen einer Dame immer zugeneigt. Obwohl oder gerade weil er in diplomatischer Hinsicht oft unkonventionelle Wege beschreitet, hat er bei seiner Tätigkeit viele Erfolge und Ansehen erworben.

Verwendung im Spiel: Der kaiserliche Legat mit Residenz in Hôt-Alem kann sowohl als Auftraggeber als auch als Ansprechpartner der Helden in politischen Fragen fungieren, da er aufgrund seiner Stellung großen Einfluss im Süden und entsprechendes Wissen über die inneren Zusammenhänge dortiger Politik hat.

**SALAMANDRA ΦΡΥΠΠ
ALIAS MARIELLA ΠΙΠΙΒΙΑ**

Die Seherin wuchs bei einem meridianischem Fischerpaar als Findelkind (gefunden Eff. 982) auf. Salamandra, die schon früh an sich seherische Gaben entdeckte, riss aufgrund einer erschreckenden Vision von zu Hause aus und gelangte nach Al'Anfa, wo sie zum willigen Werkzeug Tar Honaks wurde. Korrumpiert durch ihre Machtgier und den starken Willen, ihre außergewöhnlichen magischen Kräfte ohne Rücksicht weiter zu entwickeln, versklavte sie mit dem *Bund der Schwarzen Schlange* für den Patriarchen die Risse des Südmeers. Ihr Treiben endete beinahe mit der Vernichtung der Gigantin Inseele, doch wurde Salamandra zuvor von brabakischen Questadores getötet. Die Göttin Tsa schenkte Salamandra ein zweites Leben – und die Erinnerung an ihre Taten. Unter dem Namen Mariella hat sie sich nun in Hôt-Alem nahe des Efferd-Tempels niedergelassen und ihre wahre Bestimmung angenommen. Sie widmet nun ihr Leben der friedlichen Verständigung

zwischen den menschlichen und maritimen Kulturen. Meeresblaue Strähnen zieren nun das lange, wallende, schwarze Haar der zierlichen Frau. Mariella, deren Haut leicht grünlich schimmert, verfügt nach wie vor über außergewöhnliche Gaben im Bereich des Sehens und der freien Anwendung von Magie. Zudem ist sie eine Gestaltwandlerin und bevorzugt in andere Gestalten am liebsten Meeresgetier. Sie ist getrieben von der Suche nach ihrer Herkunft, die sie in den Tiefen des Perlenmeers vermutet.

Verwendung im Spiel: Gerne ist sie Reisenden und Gelehrten in 'maritimen Belangen' behilflich, da die Schuld ihrer Taten schwer auf ihrer Seele lastet.

**DULHUG ANKBESI,
GROßEMIR VON MENGBILLA**

Als Großemirin Rahjane Lassenheim 1011 BF urplötzlich am Schlag verstarb, griff der 'Oberste Sklavenmeister' Mengbillas nach der Macht und obsiegte in dreiwöchigen Straßenkämpfen. Damals war Dulhug, der sich als Erbe der Beni Szintauti sieht, noch ein zu allem entschlossener Krieger auf dem Höhepunkt seiner Kraft. Heute aber überlässt er es mehr und mehr seiner Garde, den Gegnern Furcht einzuflößen. Der Großemir verflucht das Alter und fürchtet ingeheim nichts mehr als den Tag, an dem er in einem Zweikampf unterliegt.

Geb.: 969 BF

Haarfarbe: dunkelbraun, ergrauend

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillanter Krieger, kompetenter Sklavenhändler und gnadenloser Despot
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, KK 16; Rachsucht

Herausragende Talente: Säbel (Sklaventod) 18, Reiten 14, Kriegskunst 10, Überreden (Aufwiegeln) 12; eine Menge passende Kampf-Sonderfertigkeiten

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: ein gerissener Gewaltherrscher, der sich trotz aller Kampffertigkeiten nur halten kann, weil er die anderen Gilden gegeneinander aufhetzt.

MENCHAL AK'TARAN

Außerhalb einschlägiger Kreise ist nur wenig über das Oberhaupt der Mengbiller Alchimistengilde bekannt, obwohl er aus jeder Menge heraussticht. Von seinem hageren, bleichen Äußeren inspirierte Gerüchte besagen, dass er im Ewigen Eis geboren und dort in das Geheimnis der Unsterblichkeit eingeweiht wurde. Der Meister schweigt dazu – ak'Taran ist verschlagen und wechselt zwischen Verführer und Vernichter, wie es seinen Zwecken dienlich ist. Gegen allen Argwohn hielten sich seine Bemühungen, Mengbilla zu beherrschen, jedoch bislang in Grenzen – wohl weil sich



der von ihm begründeten Fraternitas Uthari mit dem Horasreich ein attraktiveres Ziel bot.

Geb.: 929 BF (geheim)

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: eisgrau

Kurzcharakteristik: vollendeter Alchimist und Giftmischer, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 15; Eitelkeit

Herausragende Talente: Alchimie 19, Magiekunde 14, Heilkunde Gift 16, Überreden (Lügen) 14, Betören 12

Herausragende Zauber und Rituale: außerordentlich begabter Viertelzauberer; beherrscht alle gängigen und manche obskuren Alchimistenrituale sowie die SF Gedankenschutz.

Besonderheiten: steht seit 974 BF der Gilde vor und hält das Geheimnis seiner Unsterblichkeit verborgen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Ob gefährlicher Gegner, fordernder Lehrmeister oder unberechenbarer Verbündeter – der Alchimist sollte sich nie zu tief in die Karten sehen lassen.

MIZIRION III. DE SYLPHUR, KÖNIG VON BRABAK

Seit jeher wird Mizirion III. als hoch verschuldeter König verspottet, der nur noch eine Mirhamionette des Brabaker Adelsrates ist. Tatsächlich jedoch ist er weitaus unberechenbarer, als es die Audienz wahrhaben will, der er oft mit unerwarteten Maßnahmen einen kleinen Schritt voraus ist. Die Staatsräson geht Mizirion dabei weit über Moral, und inzwischen ist die Zeit reif, die Früchte seiner von langer Hand vorbereiteten Pläne zu ernten. Die Schließung der Goldenen Allianz, die neu gewonnenen Kolonien im tiefen Süden und die Verheiratung des Kronprinzen Peleiston ins Kemi-Reich versprechen großen Aufschwung für Brabak, den Mizirion für sich allein einstreichen darf.

Geb.: 959 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: kompetenter, aber unterschätzter Monarch

Herausragende Eigenschaften: KL 16

Herausragende Talente: Staatskunst 12, Überreden (Feilschen) 20

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Mizirion III. ist stets auf Geld angewiesen, daher fördert er alles, was lukrativ wirkt. Zugleich braucht er stets Hilfe gegen seine 'treuen Ratgeber', die Adelsfamilien der Audienz.

PELEISTON DE SYLPHUR, KRONPRINZ BRABAKS

Der älteste Sohn Mizirion III. wurde nicht umsonst mit dem berühmten Namen seines Ur-Großvaters bedacht. Er vereint viele Eigenschaften seines berühmten Vorfahren, der einst den Krieg gegen Al'Anfa führte, in sich. Peleiston hatte in letzter Zeit ernsthaftes Interesse an einer der Töchter der Harani von Sylla gezeigt, wurde von seinem Vater aber mit machtpolitischen Absichten zur Stärkung der Goldenen Allianz an die Kemi-Königin Ela vergeben.



Geb.: 998 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: kompetenter Staatsmann und Diplomat, meisterlicher Fechter

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 15, Staatskunst 11, Etikette 12; Kampf-SF passend zu seinem Stil mit Säbel und Buckler

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Als zukünftiger Monarch Brabaks ist er gegenüber allen Mitteln und Wegen offen, die Macht der Audienz zu schwächen.

HJALDAR HAMMERFAUST

Der Großadmiral der Flotte (geb. 986) ist als ehemaliger Drachenbootkapitän ein Veteran vieler Kaperfahrten und nutzt dieses Wissen nun zum Wohle Brabaks. Dem normalerweise überaus kultivierten und gebildeten Thorwaler merkt man sein nördliches Erbe nur an, wenn man ihn mit wehendem Haar und dem Säbel in der Faust an Deck seines Flaggschiffes, der *König Ariakon*, erblickt. Aus den politischen Intrigen in der Audienz hält sich der kompetenter Strategie meist heraus.

Verwendung im Spiel: Auftraggeber für allerlei Abenteuer gegen Al'Anfa

AMIRATO DELAZAR, DER 'FREIBEUTER DES KÖNIGS'

Der berüchtigtste und brillianteste Freibeuter Brabaks (geb. 992) hat sich über die Jahre als ungewöhnlich loyal zum Königreich erwiesen. Darüber gibt es zahlreiche Spekulationen: Die Mehrheit der Brabaker aber glaubt unerschütterlich, dass ihn die Liebe zu seiner Heimatnation antreibt. Andere Gerüchte sprechen allerdings von einer näheren Beziehung zur Königsfamilie.

Besonderheiten: Der Freibeuter ist in Wahrheit ein Bastardsohn Mizirions III., der auf seine Art versucht, seinem königlichen Erbe gerecht zu werden.

Verwendung im Spiel: Retter in höchster Not bei Kaperung durch Al'Anfaner, sucht ständig erfahrene Besatzungsmitglieder.

GUIDOBALDO QUINTONE, MATHEMATICVS VND ASTRONOM

Obwohl der kleine, drahtige Gelehrte aus Al-mada (geb.: 962) bereits vor über zwei Jahrzehnten die Fundamente seiner Theorie zur exakten Bestimmung der Längengrade auf See postulierte, gehört Quintone nicht zu den meistgelesenen Autoren Aventuriens. Daran sind neben der Komplexität der Materie vor allem zwei Institutionen schuld: Die Heilige Inquisition der Praios-Kirche, vor der Quintone abschwören und aus dem Mittelreich fortziehen musste, und die Universalschule Al'Anfas, die ihn nur beheimatete, um seine Erkenntnisse für die Kriegsflotte der Schwarzen Allianz auszubenten, und nun – nach seiner Flucht 1019 BF – mit allen Mitteln lächerlich zu machen sucht. Dass Quintone auf seine alten Tage halstarrig wird, macht die Lage für ihn und seine Schüler (wie Alpheus Norat, bei dem er in Brabak wohnt) nicht gerade leichter.

Kurzcharakteristik: brillanter Gelehrter und Philosoph

Verwendung im Spiel: Das verkannte Genie, einer der wenigen Philosophen Brabaks, die wirklich etwas zu sagen hätten; kann als Mentor dienen oder ins Visier von Machtgruppen geraten, denen seine Thesen als brillant oder zu brisant gelten.



ZARAPHINE CHARAZZAR

Die Tochter des alten Patriarchen Azzaph (König H'Rabaals und unumstrittener Despot) ist heute selbst ein alternder (geb. 968), aber nichtsdestominder gefährlicher Giftzahn des Königsgeschlechts von H'Rabaal. Als Schwiegermutter des designierten Nachfolgers Essirta Charazzar wie auch als Mitglied der Audienz und als Königliche Großmarschallin ist der Einfluss der alten Dame gefürchtet, aber unumgänglich im Königreich am Mysob. Die Großmarschallin verabscheut insbesondere Großadmiral Hjaldar Hammerfaust, seitdem dieser sie als 'Hranngarbrut' bezeichnet haben soll – ein Umstand, der die Kriegsführung Brabaks im Ernstfall nicht gerade einfacher macht.

Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin und Staatsfrau, eher durchschnittliche, aber ambitionierte Kriegsstrategin

Verwendung im Spiel: Ihr Wirken im ganzen Königreich Brabak ist subtil, und sie scheint ihre schlangengleichen Finger in etlichen Ränken zu haben.

KSISZIF, SPRECHER DES ACHAZRATES VON H'RABAAL

Als einzig bekanntes Mitglied des Rates der Achaz von H'Rabaal ist der eher kleinwüchsige Kristallomant Ksiszif Auge und Zunge des Rates. Er führt fast alle Gespräche zwischen Achaz und den Charazzar oder anderen Menschen. Er war es auch, der bei den Verhandlungen über den Iryanlederpreis im Jahr 1024 eine unerbittliche Härte an den Tag legte und so die Streitigkeiten zwischen Achaz und Menschen forcierte. Seitdem wollen die Gerüchte nicht verstummen, dass verschiedene Seelen in seiner Brust wohnen. So soll er bei manchen Gesprächen besonnen und langsam sprechen, während er einen Tag später recht redselig oder aufbrausend sein kann.

Seine magische Macht ist groß, insbesondere da er Zugriff auf den ungeheuren Edelsteinschatz hat, der sich in vergangenen Jahrtausenden in H'Rabaal angesammelt hat. Bei der Wahl seiner Schüler ist Ksiszif sehr eigen. Von den wenigen Geeigneten nimmt er sich nur der Besten an.

Geb.: 923 BF

Schuppenfarbe: olivgrün mit braunen Tigerstreifen

Augenfarbe: kupfern

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kristallomant, durchschnittlicher Verhandlungspartner und Lehrmeister

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 17, CH 15; Hohe Magieresistenz

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis (Achaz) 8, Überreden 12, Überzeugen 10; Aurapanzer, Kristallkraft bündeln

Herausragende Zauber und Rituale: Blick in die Gedanken 14, Psychostabilis 10, Sensibar 8, Adlerschwinge (Fischechse) 8

Besonderheiten: Ksiszif trägt ein Artefakt, das den anderen Ratsmitgliedern erlaubt, durch ihn zu sprechen. So ist er Auge und Zunge in einer viel wörtlicheren Weise, als man vermutet.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Ksiszif kann als Kontaktmann zwischen Menschen und Achaz dienen. Aufgrund seiner Situation hat er Zugriff auf diverse alte Dokumente echsischer Herkunft.

PERSÖNLICHKEITEN DER WALDINSELN UND GHURENIAS

РАМОНЕТО МОПТАРО, PRÄFEKT VON PORT НОПАК

Man nennt ihn 'Colonial-Protector', und er weiß sehr wohl, dass sein pompöser Titel nichts weiter umschreibt, als das Recht, in Frieden auf Aeltikan zu sterben – was sowohl seiner beharrlichen Gemütlichkeit als auch seinem Sehnen, die Rolle eines großen Regenten zu spielen, entgegenkommt. Neben seinen Repräsentationspflichten widmet sich der Gouverneur (geb. 977) den weltlichen Genüssen, und auch seine botanischen Studien dienen nur der Befriedigung persönlicher Wünsche. Denn Don Ramoneto ist dem Alphana verfallen und baut im Garten seiner Villa für den Eigenbedarf an.

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Verwalter, erfahrener Botanikus

Verwendung im Spiel: ein typischer, korrupter Kolonialgouverneur, der den Helden – leicht variiert – an vielen Orten Meridianas begegnen kann. Obwohl als Gegner im Zweikampf ungeeignet, sollte man nicht den Fehler machen, seine Gier oder seinen Geltungsdrang zu unterschätzen.

ΠΑΝΔΟΡΑ ΥΑ ΣΤΡΟΖΖΑ, VIZEKÖNIGIN DER HORASISCHEN ΚΡΟΠ-COLOPIE

Angesteckt vom Entdeckungsdrang der legendären Harika von Bethana, kann die tatkräftige Seeoffizierin (geb. 991) bereits auf Dienstzeiten unter berühmten Kapitänen wie Chetoba oder Quent zurückblicken. Gemeinsam mit der Fürsprache ihres Vaters (die Strozza sind Hausbankiers der Herzöge

von Methumis) haben ihr diese Erfahrungen jüngst ihr hohes Amt, das Kommando über die schwere Schivone *König Barjed* und zahlreiche Privilegien eingetragen – und Nandora ist angetreten, um sich dieser Ehren würdig zu erweisen.

Kurzcharakteristik: kompetente Verwalterin und Strategin, meisterliche Seeoffizierin

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß (Privatvermögen) / immens (Mittel der Krone)

Verwendung im Spiel: Die höchste horasische Autorität vor Ort (in Sant Ascanio) kann als Quelle von Aufträgen gegen die Schwarze Allianz oder Retterin in der Not dienen, wenn die Helden auf der Flucht vor Piraten auf die vizekönigliche Flotte treffen. Oder ihr jüngerer Bruder Lessandro, feierfreudiger Botschafter zu Brabak, benötigt Hilfe (ihre und damit die der Helden).

ΚΥΟΤΟΣ, PRAEFOS VON GHURENIA

Der attraktive, hoch gewachsene Sohn eines Utulus und einer Gardistin der horasischen Kolonien gelangte als Söldner über Umwege in den Dienst des damaligen Praefos und trat nach dessen Ableben seine Nachfolge an. Mit einer Mischung aus Verhandlungen, Zugeständnissen und Gewalteinsatz kontrolliert er seitdem Ghurenia und damit Efferds Tränen und spielt andere Interessensgruppen gegeneinander aus. Dabei ist er darauf bedacht, den noch immer einflussreichen Senat und das Handels-Konsortium nicht zu sehr vor den Kopf zu stoßen.

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer und Söldnerführer, durchschnittlicher, aber hart durchgreifender Despot, brillanter Verhandlungsführer

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 16; Herausragendes Aussehen, Wohlklang, Krankhafte Reinlichkeit

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 11, Überreden 14, Überzeugen 15, Kriegskunst 10, Staatskunst 9; passende Kämpfer-Sonderfertigkeiten

Beziehungen: auf dem Archipel Efferds Tränen sehr groß, ansehnlich innerhalb der Goldenen Allianz, ansonsten hinlänglich

Finanzkraft: groß, doch vor allem in der Bezahlung von Söldnern gebunden

Verwendung im Spiel: Der auf manche Kompromisse angewiesene Alleinherrscher auf einer Insel am Ende der Welt, abseits aller üblichen Seefahrtsrouten, unterhält sowohl Kontakte zu Handelsfahrern der Goldenen wie auch der Schwarzen Allianz und gilt als Vermittler zwischen beiden, wenn andere nichts davon erfahren sollen.

DER SONNENSOHN

Seinen persönlichen Namen hat der Utulus (geb. 987) abgelegt, als das Knochenorakel ihn unter allen Schamanen der Ziminseln auswählte und zur Stimme Obarans machte. Zwei Schritt groß und massig strahlt er eine ungeheure Würde aus, wenn er mit tiefer, wohlklingender Stimme Schiedssprüche



verkündet, Tote zur Ruhe legt oder böse Zauberer verbannt. Sein Vertrauen in Götter und Geister ist groß, seine Menschenkenntnis nicht. Dass einige seiner Neider sich den Kolonialmächten andienen, ist ihm bisher entgangen.

TAHAI

Die kaum anderthalb Schritt große Tahai (geb. 977), eine kompetente Händlerin und meisterhafte Tierkundige vom Volk der Tocamuyac, versorgt Alchimisten mit Exotika des Meeres. Scheinbar unmögliche Bestellungen (Tiefseefische, das Zittern eines Zitterrochen) reizen sie besonders. Ihr Sohn Reri, der Schamane der Sippe, sowie die anderen Kinder und Enkel stehen ihr hilfreich zur Seite. Ihre Preise sind angemessen hoch, so dass sie einiges Geld beisammen haben müsste – und so langsam fragen sich manche, wie man es ihr abnehmen kann.

KABA-TICA

Die Königin der Miniwatu (geb. 967) regiert von Tapam-Waba auf Sokkina aus die Gewürzinseln. Die mittelgroße, füllige Frau mit

der hellbraunen Haut und den grünen Augen kann wegen eines Rückenleidens ihren Palast nur noch in der Sänfte verlassen. Am liebsten möchte sie die Federkrone und das Heilige Ruder an ihre Lieblingstochter Kanuanhe übergeben, was ihr Ältester, Teto-Pahaha Fürst von Iltoken, bisher zu verhindern wusste. Es müsste schon ein Götterbote übers Meer kommen, um die Prinzessin zu unterstützen.

SSARCHA, EIN WANDERNDER WALDINSELACHAZ

Ssarcha wurde bei einer Südseefahrt des Aves-Geweihten Rhayamanthys Saimodos mitgenommen, und fortan folgten sie gemeinsam ihrer Reiselust. Sie wanderten eine Zeit lang durch Südaventurien, wobei Ssarcha von Rhayamanthys einiges über die Menschen und deren Götter lernte. Sogar die Musik vermochte der Geweihte dem Achaz nahe zu bringen, so dass Ssarcha der Einzige seines Volkes sein dürfte, der Flöte spielen kann. Gemeinsam mit Rhayamanthys besuchte er auch einige Städte der Menschen wie Al'Anfa, Brabak und Hôt-Alem. Inzwischen geht man getrennte Wege; Ssarcha blieb auf

der südaventurischen Halbinsel und reist dort weiter umher. Häufiger besucht er nun auch die Dörfer und Städte seiner Artgenossen auf dem Festland oder den Waldinseln.

Geb.: 987

Schuppenfarbe: dunkelgrün mit hellgrünen Zebrastrifen

Augenfarbe: hellbraun

Größe: 2,18 Schritt

Kurzcharakteristik: kompetenter Abenteurer und ein sehr weltoffener und menschenfreundlicher Achaz

Herausragende Eigenschaften: IN 16; Neugier 10

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Wildnisleben 10, Geographie 12, Götter/Kulte 7, Boote Fahren 7, Menschenkenntnis 7, Musizieren 5; Meeres- und Dschungelkundig

Beziehungen: gering (ein paar Kontakte aus der Zeit der Reise mit Rhayamanthys Saimodos)

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Ssarcha kann fast überall im Süden Aventuriens auftauchen. Er kann den Helden – auch als Vermittler zu seinem eigenen Volk – zur Seite stehen, da er ihre Denkweisen versteht.

PERSÖNLICHKEITEN DER WALDMENSCHEN UND UTULUS

ТОПКО-ТАРАМ ВОНАПТОРА,

WALDMENSCHEN-HOCHSCHAMANE

Hinter der Bezeichnung Tonko-Tapam verbirgt sich weniger eine individuelle Person als der Titel des anerkannten Hochschamanen der Waldmenschen, der das Tabu von Gula-gal bewacht. Der gegenwärtige Träger dieses Ehrenamtes ist Bohantopa ('fliegen-Nacht-wo-fließen-Leben') vom Stamm der Mohaha, der von sich selbst sagt, dass er am letzten Tag des großen Regens geboren wurde. Er weiß das deshalb so genau, weil er sich tatsächlich an die eigene Geburt erinnern kann. Als Sechsjähriger erzählte er seiner erstaunten Mutter davon, und der Dorfschamane stellte rasch fest, dass in dem Knaben ein beachtliches Talent zu Traumreisen schlummerte.

Bohantopa, den Kamalug selbst zu geleiten scheint, eroberte 1017 BF den von Borbad entweihten Tempel Gulagal wieder zurück, der den hier verborgenen Kessel der Wiedergeburt nutzen wollte. Das Ansinnen des Dämonenmeisters scheiterte, doch war der Tempel danach lange Zeit von Untoten heimgesucht. Nach dieser Großtat brach er auf und verließ den Regenwald, um den Dämonenmeister selbst zu suchen, traf dabei den Erzmagier Carolan zu Kuslik, kehrte aber schließlich wieder zurück, um sein Volk nicht schutzlos zu lassen. Der Hochschamane ist, wie alle seines Volkes, von kleinem Wuchs, hat aber einen geschmeidigen, wohlgestalteten Körper. In der Zivilisation trägt er einen roten Mantel mit weiter Schleppe und einen Schurz aus Jaguarfell.



Geb.: 981 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendeter Moha-Schamane und meisterlicher Moha-Krieger

Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 15; Gabe Prophezeien 18

Herausragende Talente: Alchimie 12

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: beherrscht neben den mohischen Schamanenritualen weitere Zauber, trägt die Kraft des Großen Jaguars (besitzt AE und KE)

Besonderheiten: Schamanenkeule aus Tigerschenkelknochen, trägt 4 Schrumpfköpfe am Gürtel

Beziehungen: unter Waldmenschen-Stämmen sehr groß, sonst kaum vorhanden

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Der Schamane vertritt die Belange seines Volkes mit all seiner Macht. So kann er je nach Abenteuerverlauf als Verbündeter oder aber auch als Gegner der Helden eingesetzt werden.

HE-SCHE, ABENTEUERER

Der Oijaniha He-Sche (Sonne) wurde von einer Gruppe Abenteurer vor Sklaverei und Tod bewahrt. Gemeinsam mit dem hübschen Jüngling reisten sie nach Thorwal, wo ihm ein eifersüchtiger Betrunkenener das Messer in den Leib rammt. Trotz seiner tödlichen Verwundung zeigte sich die Herrin des Lebens gnädig, und so verehrt der junge Waldmensch die Regenbogenechse ebenso wie den Jaguar und achtet das Leben – auch das der Feinde. Durch wiederkehrende Träume Tsas verfügt He-Sche über beachtliche Fähigkeiten in der Heilkunde. Zurück im Regenwald, hilft der Heiler seinem Volk, wo er kann. Die alanfanischen Granden hat er durch seinen Kampf gegen die Sklavensjäger schon eine hübsche Summe Geld gekostet. Er träumt davon, die Stämme des Regenwaldes gegen die skrupellosen Häscher zu einen.

Geb.: 986 BF

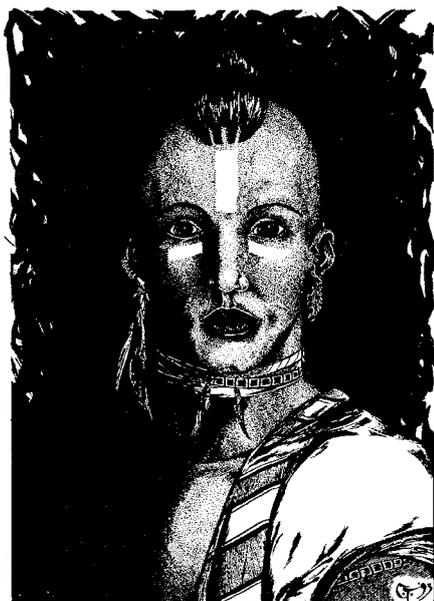
Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Oijaniha-Krieger und Heiler

Herausragende Eigenschaften und Nachteile: CH 17; Neugier, Pazifist

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 18,



Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 13, Hru-ruzat 15

Besonderheiten: Regenbogenechsen-Amulett, das verhindert, dass He-Sche im Kampf einen tödlichen Hieb führt.

Beziehungen: gering (unter den Waldmenschentämmen groß)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: He-Sche kann die Helden um Hilfe bitten, sie offen oder unentdeckt beschützen oder versuchen, sie in seine ehrgeizigen Pläne einzuspannen.

DER 'SPINNEP-MAPP'

1017 BF gehörte Tayawan (Geb. 999) zu den Darna, die Galottas Chimären-Erschaffung am Fuß des Altimont störten (Seite 199f.). Über die grauvollen Ereignisse, die er vielleicht gar als Einziger überlebte, wahnsinnig geworden und völlig verwahrlost, streift er seitdem umher und sucht nach den Fremden,

die er töten muss. Die Bukanier fürchten den Magiedilettanten, der SPINNENLAUF, ARMATRUTZ und CHAMAELIONI beherrscht, meisterlich schleicht und Wurfnetze mit Gift-Dornen verwendet. Wehe dem, der rothaarig oder in einer Magierrobe den Dschungel Altoums betritt.

RA-CAPTE

'Kaltes Herz' (Geb. 1000), eine Frau vom Stamm der Yakosh-Dey, ist die Anführerin des Kriegerbundes Shosho-Chikuta (mohisch etwa: Messerstecher, die viel rauben). Die kompetente Taktikerin und meisterhafte Hru-ruzat-Kämpferin hat schon oft auf brutalste Weise bei den Mohaha, Anoiha, Oijaniha und in mengbillanischen Dörfern Sklaven gemacht und an die Arupanaq in Chorhop verkauft. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann sie wieder zuschlägt – und wann ihre Gegner sich gegen sie verbünden.



MYSTERIA ET ARCANIA

Die Mysterien des Südens sind so vielgestaltig, dass wir nur einen kleinen Einblick gewähren können. Schon bald mag der Dschungel eine weitere, noch ältere Tempelstadt freigeben, eine alanfische Intrige neue Geheimnisse offenbaren oder eine brabakische Kogge zu Inseln vorstoßen, die noch kein Aventurier betreten hat.

Grundsätzlich sind die folgenden Seiten Meisterinformationen, die

Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf einer Kampagne im aventurischen Süden dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

GEHEIMNISSE AL'ANFA

KRYPTOR – DAS GIFTIGE GRAVEN

Ein einschlägig gebildeter Held kann bei einem Besuch im Hesinde-Tempel (Seite 44f.) entdecken, wer der schlangenleibige Kryptor von Sant'Argelion in Wirklichkeit ist. Eine 'heilige' Schriftrolle an seinem Schrein nennt ihn "die göttliche Kobra, deren Biss sogar Götter tötet". Dahinter steckt niemand anderer als die Erzdämonin Charypthoroth, die Unbarmherzige Ersäuerin, die Gegenspielerin Efferds, die der Stadt Charypso und dem ganzen Charypthischen Meer den Namen gegeben hat sowie Ursprung des Piratenkultes der Schwarzen Schlange ist.

DER LEVTHAN-TEMPEL

Levthan ist in Al'Anfa ein angesehener Halbgott und hat im hiesigen Rahja-Tempel mehr als einen Schrein. Deswegen würde kaum ein Bewohner des Schlunds (Seite 46) ausgerechnet hier einen geheimen Tempel vermuten, der den wenigen Mitgliedern als 'Weide der himmlischen Ziege' bekannt ist. Die Eingeweihten hüten ihr Geheim-

nis gut, würden doch die Orgien, die hier gefeiert werden, selbst in Al'Anfa auf wenig Verständnis stoßen. Selemie und Schändung sind an der Tagesordnung, Rauschmittel und Gifte werden ebenso verwendet wie Neunschwänzige Katzen und die 'alanfische Schere'. Ja, selbst Menschenopfer und die Beschwörung von Thaz-Laraanji und anderen niederen Dienern der Erzdämonin Belkelel haben hier stattgefunden.

DAS LABYRINTH

Mit der Arbeit unzähliger Sklaven und schier unerschöpflichen Geldmitteln ließ Bal Honak das berühmte Labyrinth unter dem Rabenfelsen in das Gestein treiben. Offiziell ist es Symbol der tiefgründigen und weit reichenden Macht Borons, in Wirklichkeit aber eine Zuflucht für den Fall einer neuen göttlichen Heimsuchung. Zu diesem Zweck existieren im Boron-Tempel und den Häusern der Granden Niederschriften zu den komplexen Fallensystemen, die den Zugang sichern – jedoch meist nur für jene Bereiche, die dem entsprechenden Grandenhaus zugänglich sind.



Von Hunderten, die der Patriarch als Gefangene, als Opfer an Boron oder zur eigenen Belustigung ins Labyrinth werfen ließ, soll nur die Elfe Sirinda Eulensang entkommen sein, indem sie einen roten Bauschfaden von ihrem Mantel abwickelte und so nicht die Orientierung verlor.

Tatsächlich umfasst das Labyrinth, das vor Fallen strotzt, weit mehr als die geplanten Einbauten Bal Honaks, die die Stadt des Schweigens zu einer wirklich stadtdünnen Anlage gemacht haben. Teils beabsichtigt, teils unwissentlich, baute und entdeckte man damals Verbindungen zu mehr als einem Dutzend unabhängiger Gangsysteme.

Neben einigen Stollen, über deren Herkunft man höchstens spekulieren kann, hat jeder der acht Paläste mindestens einen geheimen Fluchtgang, von denen viele absichtlich oder unabsichtlich ins Labyrinth führen. Auch die alte Zwingfeste ist mit den unterirdischen Anlagen verbunden. Ein beträchtlicher Teil des Labyrinths befindet sich unter der Kontrolle der *Hand Borons*, deren Mitglieder heutzutage seine hauptsächlichsten Nutzer und besten Kenner sind. Aber selbst sie kennen nicht alle Verbindungen und Geheimtüren, und auch sie können die Herkunft der ältesten Gänge nicht klären. Schon die Wudu scheinen einige natürliche Magmakanäle vom Berg Visra bis zum Silberberg verfolgt und erweitert zu haben. Hierbei haben sie mit primitivsten Mitteln Leistungen erbracht, die bei allem Fanatismus und aller Sklavenschinderei niemals einem lebenden Menschen zugeschrieben werden können.

In die Westwand gehauen und von den Siedlern nur verbreitert, verläuft die steile Prozessionstreppe im Zickzack, die zu zwei aus vormenschlichen Zeiten stammenden Komplexen führt. Der vordere hat eine durchgehende Deckenhöhe von mindestens dreieinhalb Schritt. Neben Glyphen des H'Chuchas (der altechsischen heiligen Schrift) und den Überresten von Reliefs, die wohl zum Pantheon der Sterbenden Götter gehören, findet man hier die klobigen Steinrunen, die die Riesen der Zyklopeninseln in ihren Höhlen und an ihren Schmiedewaren anbringen, deren Bedeutung sie jedoch vergessen haben. Noch merkwürdiger ist der hintere Teil, der, obwohl seine Gänge zwei Schritt breit sind, häufig Deckenhöhen von nur einem Schritt oder weniger hat. Manche Kammern sind mit demselben gegossenen, steinharten Sand versiegelt, den man im Dom von Shan'r'trak in den Spinnenbergen der Syllanischen Halbinsel gefunden hat – und wurden bis heute nicht geöffnet.

DIE ARTEFAKTSAMMLUNG HONAK

In den tiefsten Gewölben des Labyrinths lagert einer der bedeutendsten Schätze Aventuriens. Ein drei Schritt hohes Eisentor, das nur durch zwergische Kugellager zu bewegen ist, sichert die Schatzkammer, doch der einzige Schlüssel ist seit Tar Honaks Tod verschwunden. Selbst nach seinem Ableben wurde die Sammlung durch Beute aus dem Kalifat bereichert, die aber nur noch in den Vorräumen gelagert wird, wo stets zwei Mitglieder der Basaltfaust Wache halten.

Gerüchte und Fragmente von Dokumenten besagen, dass sich unter anderem folgende Schätze darin befinden sollen:

- der vergoldete Nullmeilenstein, der bis zu Bosparans Fall im Mittelpunkt des Alten Reiches stand.
- zwei alttulamidische Stadtgötter unbekannter Identität, gefertigt aus Alabaster, Elfenbein, Gold, Saphiren, Amethyst und Lapislazuli;
- eine echte Vardari-Laute des berühmten Belhanker Instrumentenbauers Borsepe Vardari (ca. 800 BF);
- der taubeneigroße Smaragd *Dschungelfeuer*;
- zwei Dutzend Spieluhren und andere Feinmechaniken, wie sie nur von einigen Magiedilettanten des Lieblichen Feldes oder Sorp Sanderwik gefertigt werden können;
- achtteiliges Geschmeide, anhand der Runen als Werk der legendären Zwergenschmiede Aurin und Raurin zu identifizieren;
- ein kupferner Spinnengötze von einem Quader Gewicht aus dem Dschungel von Shan'R'Trak;
- ein Drachenhelm aus tiefblauen Schuppen;

- zwei Klingen aus echter Zyklopenarbeit;
- der versilberte Schädel eines Man'Trak, einer mythologischen Drachen-Mensch-Kreatur;
- Bal Honaks Testament samt aller Pläne für ein aventurienweites Reich Borons;
- eine dreiäugige Maske der güldenländischen Expedition von 433 BF;
- ein weißes Auge, das dem Magiermogul Assarbad gehört haben soll;
- sowie viele hundert weitere Artefakte.

RABENFEDER

Auch das legendäre Schwert Tar Honaks (siehe *Aventurisches Arsenal*, Seite 114) ist seit dem Tod des Patriarchen verschollen. Dieses Meisterwerk aus der Schmiede Saladans von Arivor ging in den persönlichen Besitz Amir Honaks (nicht der Kirche) über und wird an geheimem Ort in der Stadt des Schweigens verwahrt. Die leicht gebogene Klinge aus maraskanischem Endurium ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff mit 112 mengbillanischen Nachtsteinen (schwarzen Diamanten) verziert. Bereits eine leichte Verletzung kann nach Meistermaßgabe zum sofortigen Tod oder der langsamen und unheilbaren Sieche durch Wundbrand oder Starrkrampf führen.

DIE VISRA-VAMPIRE

»Und es steht überliefert, dass der Schweigsame selbst sie hinab bannte in das Reich der Schatten, auf dass sie ewig wachen und nicht ruhen. So zogen sie dahin, und die, die ihnen lieb waren, folgten ihnen in die Dunkelheit.«

—Fragment eines Codex aus der Priesterkaiserzeit, gefunden in der Bibliothek der Stadt des Schweigens

Über viele Jahrhunderte nährte die legendenumwobene *Vampirgrotte* am Hang des Visra Neugierde und Abenteuerlust, aber nur wenige wagten es, die unscheinbare Höhle zu betreten, die sich weit in das Innere des Berges hineinzieht. Manche berichten von einem kalten Hauch, der sie umschloss und ihr Blut gefrieren ließ, andere wollen gar Schatten gesehen haben, die sie umlauerten, während die meisten rein gar nichts bemerkt haben – und einige Wenige auf ewig vom Berg verschluckt wurden.

Tatsächlich handelt es sich bei der Grotte um einen uralten Kultplatz der Wudu, die hier ihrem Totengott Visar huldigten. Auf Geheiß des Gottes begaben sich ausgewählte Priester hinab in den Berg, um ein Geheimnis zu hüten, dessen Wesen ihnen verschlossen blieb. Gefangen in den Stollen wurde ihnen ein ewiges Leben zwischen den Schatten geschenkt. Sie waren nicht tot, aber auch nicht lebendig, genährt durch das Sikaryan, das die Gläubigen bei ihren Opferzeremonien auf den Felsen des schwarzen Berges vergossen. Für die Familien der Priester bedeutete der Gang in die Dunkelheit eine große Ehre, da auch sie geistig an den Wächter-Priester gebunden blieben und diejenigen, die stark genug waren, ihm nachfolgte, während die übrigen dahinwelkten, bis der dunkle Gott sie zu sich nahm.

Mit dem Untergang der Wudu blieb das nachströmende Sikaryan aus, und die Priester-Wächter vergingen im Laufe der Jahre. Doch das Geheimnis der Grotte blieb gewahrt, und immer wieder verloren sich eine wagemutige Questadorin, ein abenteuerlustiger Grandenpross oder ein entlaufener Sklave in die dunklen Gänge, nicht wissend, welche uralten Mächte hier wirken. Nur wenige bestanden vor den strengen Augen des Schweigsamen und nahmen die Stelle der alten Priester-Wächter ein. Nach einer hier verbrachten Nacht in das Dunkel verbannt, ewig an den Berg und die Nacht geschmiedet, aber mit den Kräften der Einflüsterung gesegnet, verharren sie hier, verzweifelt und voller Hass auf ihr Los, dessen wahre Bedeutung ihnen verborgen bleibt.

Prominentestes 'Opfer' ist Admiralissimus Jonnar Wilmaan, der sich nach der Schlacht von Charypso hierher verirrt – und dessen Nichte Mata lange Zeit die Einzige schien, die stark genug war, unter den



Einflüsterungen des Vampirs nicht in Lethargie zu fallen. Die wahren Hintergründe der Grotte waren bislang nur den Patriarchen bekannt, bis Tar Honak dieses Wissen mit in Borons Reich nahm, und heutzutage haben nur noch wenige Personen wie Sannah Wilmaan und Brotos Paligan eine Ahnung von den Schrecken, die hier lauern.

DAS GEHEIMNIS DES MAGIERS

Über viele Jahre hinweg als Gastgeber und Ausrichter allerlei rahjagefälliger Lustbarkeiten geschätzt, hat der Hellsichtmagier *Ragodan* im Laufe der Zeit unzählige Geheimnisse der Reichen und Mächtigen der Stadt gesammelt und archiviert – und seine Aufzeichnungen an verschiedenen Stellen der Stadt verborgen. Seine Neugierde wurde ihm allerdings zum Verhängnis, als sich ein Verwandter Nareb Zornbrechts der Erpressung nicht beugen wollte und den Granden

benachrichtigte. Dies zwang der Magus dazu, die Stadt in aller Eile zu verlassen ...

Heute lebt Ragodan unter falschem Namen in Mirham – und sichert sich seine Pfründe nach wie vor dadurch, dass er zu ausschweifenden Orgien lädt und den Oberen der Stadt mittels Traumkraut und Hellsichtmagie ihre dunklen Geheimnisse entlockt. Noch hat niemand eine Verbindung gezogen zwischen dem verschollenen Magister und Tizio dell'Ombra, dem großzügigen Kaufmann aus Neetha. Aber sollte Zornbrecht davon erfahren, wird es nur eine Frage der Zeit sein, bis Ragodan auch seinem neuen Domizil den Rücken kehren muss. Seine Aufzeichnungen aber, die er in der Eile nicht mit sich nehmen konnte, gelten nach wie vor als verschollen. Und nicht Wenige wären bereit, ein Vermögen zu bezahlen, um an Ragodans Schriften zu gelangen.

VERMÄCHTNISSE DER VERGANGENHEIT – HINTERLASSENSCHAFTEN DER ECHSEN

STÄTTEN DER ECHSISCHEN KULTUR

Der Dschungel hält noch viele Städte, heilige Orte oder Artefakte vor den Blicken der Menschen versteckt. Einige Orte werden von Achaz gepflegt oder bewohnt, während viele auch bei den Echsenmenschen in Vergessenheit geraten sind.

In alter Zeit beherrschten die echsischen Städte *H'Rabaaal*, *Gulagal*, *Nabuleth* und *Raxx'Mal* ganz Südaventurien. Gulagal und Nabuleth wurden etwa 1.200 Jahre vor Bosparans Fall durch die Streiter des Sultans Amr al-Dhubb erobert, H'Rabaaal nur geschwächt. 400 Jahre später wurde jedoch auch H'Rabaaal erobert (Seite 100ff.) und drei weitere Jahrhunderte später von Tulamiden besiedelt. Gulagal wurde zum Tabu der Waldmenschen und Nabuleth, an der Mündung des Jalob gelegen, wurde von den Menschen 669 BF unter dem Namen Tyrinth besiedelt. Nach dem Niedergang der Stadt nach 250 Jahren befinden sich dort nun unter den vom Dschungel überwucherten Resten der menschlichen Besiedlung auch noch die Fundamente echsischer Bauwerke.

In der Nähe von Brabak, an einer Mysobmündung, finden sich die letzten Überreste der Stadt Raxx'Mal und die Trümmer eines alten Observatoriums. Auch diese Stadt wurde durch viele Angriffe der Tulamiden immer wieder an den Rand der Vernichtung gebracht, die sie nur durch den *Kessel von Raxx'Mal* (siehe SRD 55) überstehen konnte. Erst im Jahr von Bosparans Fall wurde sie von Boron-Geweihten aus Mengbilla, welche dort einen Hort des Visar-Unglaubens vermuteten, erobert und zerstört. In letzter Zeit hat Brabak einige Entdecker und Schatzsucher in das ehemalige Stadtgebiet geschickt, um Schätze zu entdecken und zu heben.

Neben diesen berühmteren Orten der Echsen finden sich in ganz Südaventurien, meist im Dschungel verborgen, noch weitere verlassene Stätten, die von Echsenwesen erbaut oder nur benutzt wurden. Zudem gibt es unzählige Schlachtfelder aus dem Zeitalter der Echsen, die verlorene Artefakte verbergen können. Vielleicht ist auch die Legende über die verschollene raxx'malsche Entsatzarmee für H'Rabaaal wahr – und diese marschiert immer noch durch den Dschungel, um eine alte Schuld zu begleichen und alle Warmblüter zu töten ...

RELIKTE DES ZEHNTEN ZEITALTERS

Legenden aus der Zeit der ersten menschlichen Besiedlung erzählen von der großen magischen Macht der Echsen. Einige Geschuppte, wahrscheinlich vor allem die Ssrkhrsechim, banden diese Kräfte in Gegenstände und Orte. In Zusammenhang mit den schlangenleibigen Ssrkhrsechim werden immer wieder die *Dreizehn Kessel der Urkräfte* (SRD 55) erwähnt, die es zumindest in H'Rezxem, Raxx'Mal

und H'Rabaaal gab. Sie wurden jedoch bereits zu altulamidischer Zeit geraubt oder entrückt.

Gerade in letzter Zeit sind Berichte über die *Szepter der Herrschaft* aufgetaucht, mit denen man große Menschenmassen beherrschen und befehligen können soll. Es soll mehrere Szepter geben, die alle verschieden aussehen und vielleicht auch noch über weitere Mächte gebieten.

Die Magie der Echsen basiert auf der Kraft der Edelsteine, und so ist es nicht verwunderlich, dass es unzählige Legenden über beseelte oder mächtige arkane Juwelen unter den Echsen gibt. In den Sümpfen des Mysob erzählen die Achaz von dem *Kristall der Hitze*, der einst ein Teil der Sonne, des Auges der Götter, war und so viel Wärme ausstrahlt, dass sie jeden Kaltblüter in der Eiswüste am Leben halten kann. Die Achaz an der Westseite des Regengebirges berichten vom *Herz der Schlange*, einem faustgroßen Lapislazuli, der eine Gabe der H'Ranga H'Szint sein soll. Es verleiht jedem Wesen, das den Stein herunterschluckt, enorme magische Kräfte, verbrennt jedoch unwürdige Träger von innen heraus.

Bei H'Rabaaal erzählt man sich vom verschollenen *Stab der Seelenerkenntnis*, der den V'Sar-Priestern ermöglichte, alle vergangenen Leben eines Achaz zu erblicken. Er soll vielen Achaz bei der Vervollkommenheit ihrer Seele geholfen haben, verschwand jedoch plötzlich. Einer Legende nach soll er selbst eine Seele haben und nachdem diese vollkommen war, wurde er von V'Sar zurück gerufen. Achaz-Weise berichten davon, dass der Stab von einem Priester versteckt wurde, wobei der eine behauptet, der Priester wolle seine Seelenvollkommenheit von V'Sar erpressen, während andere davon berichten, dass der Priester nur die Anweisungen des Seelenraben befolgt habe und mit der Vollendung seiner Seele belohnt wurde. Die Beschreibung des Stabes trifft übrigens erstaunlich genau auf den Stab des Vergessens der Boron-Kirche zu ...

In H'Rabaaal wurde bis ca. 310 BF *Chk Zsahh* (Kreide der Zsahh) gehütet, die es den Zsahh-Priestern ermöglichte, Umfang und Art der Gelege sowie die zukünftigen Kandidaten für die Priesterschaft zu bestimmen.

UNGEHEVER AUS ALTER ZEIT

Die Achaz am Loch Harodról erzählen, dass sie über das H'Ranga *G'dzill* wachen, das die Gestalt eines riesigen Schlingers hat und auf dem Boden des Loch Harodról schläft. Seine Wächter besitzen ein ehernes Horn, das in der Lage ist, den H'Ranga zu wecken. Doch dieses Risiko werden die Achaz nur in äußerster Not eingehen. Ob sie das Wesen dann auch lenken können, weiß nur die Priesterschaft. Inwiefern G'dzill etwas mit der von dem Hl. Geron erschlagenen Bestie



Harodia, die am Loch Harodröl lebte, zu tun hat, ist nicht bekannt. Vermutlich handelt es sich zumindest bei Letzterer um einen Teilleib des Omegatherion.

Eine weitere Bestie aus den Tagen der Echsen hat vor über 2.000 Jahren Chorhop heimgesucht. Sie wurde *Al'Grodor*, der Eisenschlucker, genannt, und soll so tödlich wie ein Krokodil und ein ganzes Wolfrudel zusammen gewesen sein. Keine Waffe konnte es verletzen, und es tötete wahllos Menschen.

Westlich des Regengebirges erzählen sich die Großwildjäger von der jahrhundertalten Hornechse *Bor Lok*, die über vier Schritt groß und zehn Schritt lang sein soll. Lange Zeit hat Bor Lok etliche Dörfer der Waldmenschen überfallen, fast alle Bewohner vernichtet und wurde so zu einer Bedrohung aller Stämme. Der große Schamane Manaq soll sich daraufhin mit einigen Kriegern aufgemacht haben, um das Monstrum zu finden. Dazu schuf er eine mächtige Waffe: den Flam-

menspeer. Dieser Speer vermochte jede Rüstung wie leichten Stoff zu durchstoßen. Was bei der Jagd geschah, ist nicht bekannt, jedoch soll Manaq allein und ohne Flammenspeer zurückgekehrt sein. Seitdem griff Bor Lok keine Dörfer mehr an, wurde aber noch mehrmals gesehen und man berichtete von einem Holzschaft, der aus dem Rücken der Echse herausragte. Die Achaz, die von Bor Lok wissen, halten sie für einen H'Ranga aus dem Gelege des *Ssad'Navv*.

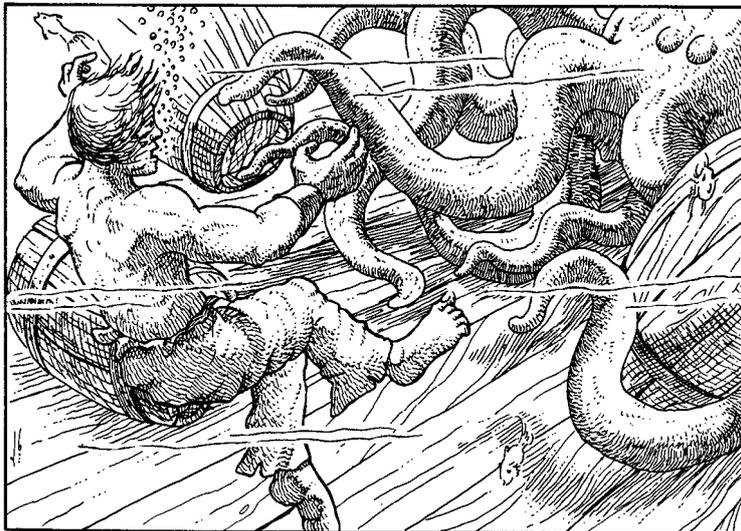
Auf Altoom gibt es eine Legende über die *geflügelte Schlange des Altimont*, einen H'Ranga, der ein Kind des Gottes *Chr'Ssir'Ssr* ist. Man berichtet auch davon, dass das Wesen von einem Greifen in Praios' Auftrag schwer verwundet wurde, aber überlebt haben soll. Gerade im Zusammenhang mit den Gerüchten über ein *Chr'Ssir'Ssr*-Heiligtum im Altimont, die vor einigen Jahren aufgetreten sind, scheinen diese Geschichten einen wahren Kern zu enthalten.

MYSTERIEN ZUR SEE

DIE ΜΑΡΑΚΥΣ – DAS SCHIFF DER SKLAVENBEFREIER

Im Jahr 997 BF wurde Xentokar, der älteste Sohn des Brabaker Kaufmannes Alrik Monesquu, von Piraten gefangen genommen, um Lösegeld zu erpressen. Der entsprechende Brief jedoch wurde von seinem jüngeren Bruder unterschlagen. Xentokar wurde, nachdem man kein Lösegeld für ihn erhielt, an den Schwarzogger Gubbruz verkauft, wo er bis zu dessen Tod auf Schloss Zizirie arbeitete. Danach flüchtete er und kehrte nach Brabak zurück. Xentokar rächte sich an seinem Bruder, von dessen Schandtät ihm die Piraten erzählt hatten. Mit seines Vaters Vermögen baute er eine Thalukke und befuhr das Perlenmeer. Ein Alchimist aus Selem, dem er gegen einige alanfische Söldner beistand, verriet ihm das Rezept für eine alchimistische Tinktur, mit deren Hilfe er seinem Schiff ein gespenstisches blaues Glühen gibt. Viele Seeleute sind zu abergläubisch, um zu überprüfen, ob es sich wirklich um ein Geisterschiff mit zum Untod verdammtter Besatzung handelt, wie das Seemannsgarn berichtet. Xentokars Besatzung besteht aus ehemaligen Sklaven, die den Kampf gegen die Sklaverei mit ebenso viel Inbrunst verfolgen wie er. Zumindest für die Sklavenhändler des Kalifates und Al'Anfas stellt dieses Schiff eine Bedrohung dar.

Es heißt, mit den befreiten Gefangenen sei nie ein Wort gewechselt worden. Man hat sie meist am nächsten Strand abgesetzt oder mit den besiegten Händlern auf dem Schiff gelassen.



DAS LEUCHTEN AUS DER TIEFE DES MEERES*

»Herr Admiral, bei Efferd, Ihr müsst meinen Worten Glauben schenken. Es war so, wie ich es in meinem Bericht geschrieben habe. Die Offiziere und Mannschaften der Karavelle können es beschwören. Wenige Tage, nachdem wir unsere Proviantaufnahme in Brabak beendet und Kurs Richtung Bilku gesetzt hatten, entdeckten wir ein helles Leuchten aus der Tiefe des Meeres. Gut drei Tage verfolgte es uns.«

—Bericht eines horasischen Kapitäns

Bei dieser Leuchterscheinung handelt es sich nicht um ein Ungeheuer, sondern um einen *Demergator*, ein magisches Tauchboot der Nequaner. Den Nequanern, einer güldenländischen Menschenrasse, gelingt es bisweilen, den Efferdwall zu überwinden und die südlichen Meere Aventuriens zu befahren. Sie suchen keinen Kontakt mit den aus ihrer Sicht primitiven Meridianern, sondern forschen nach den Resten des neunten Zeitalters sowie nach Hinterlassenschaften des versunkenen Kontinents Lahmaria.

H'ARTHRIA-LETHA, HÜTERIN DES MEERES*

Bereits in echsischen Glyphen wird von H'Arthria-Letha berichtet, der Hüterin des Meeres. Bei ihr handelt es sich um eine gigantische Qualle, die aus Myriaden Einzelwesen besteht. Ihre nesselbesetzten Ten-

takel sollen eine Länge von vielen Hundert Schritten erreichen. Jedes einzelne Wesen trägt zur Intelligenz und den mythischen Fähigkeiten der Hüterin bei. Seit vielen Jahrhunderten treibt sie mit den Strömungen durch die südlichen Meere, immer auf der Suche nach Gleichen ihrer Art und dem Ort ihrer Geburt. In ihrer Nähe halten sich häufig große Fischschwärme auf, die bei der Hüterin Schutz vor Räufern suchen, in ihrem Leib soll eine Neckerkolonie leben. Nur in Ausnahmefällen sucht H'Arthria-Letha Kontakt zu den Meridianern, da sich die menschliche Gedankenwelt über alle Maßen von ihren Vorstellungen unterscheidet.

takt zu den Meridianern, da sich die menschliche Gedankenwelt über alle Maßen von ihren Vorstellungen unterscheidet.

DIE UTHURISCHE ROSE*

Die Efferdsblüte, auch Uthurische Rose genannt, soll seit Beginn der Schöpfung auf den Weltmeeren treiben, etliche Schritt, nach manchen Quellen sogar zwanzig oder gar hundert Schritt durchmessen und das Elixier des ewigen Lebens enthalten. Ihr Duft erfreut Götter, und der hypnotischen Farbenpracht ihrer Blüten kann niemand widerstehen. Von elementaren Wächtern und Wesen des Meeres ist die Rede, die Unbefugte hindern, sich ihr zu nähern.

Gesehen hat sie noch niemand, und so bleibt sie vor allem eines: das Ziel unzähliger Questen in die Weiten der Südsee.



DIE ALTEN

Das Logbuch der brabakischen Karavelle *Korisande* berichtete von geheimnisvollen Ruinen auf den Inseln des Südmeerarchipels. Insbesondere auf der 'Verbotenen Insel' (Seite 129f.) stießen die Expeditionsteilnehmer auf umfangreiche Katakomben, die von den Alten errichtet wurden. Jene zaubermächtigen Wesen waren menschenähnlich und trugen auf ihrer Stirn ein drittes Auge.

Auch die güldenländische Expedition im Jahr 433 BF, die mit drei Schiffen in die Goldene Bucht einlief, steht mit ihnen in Zusammenhang. Zuvor besuchten sie das Südmeerarchipel, um Artefakte und Schätze der Alten – der mythischen Gründer ihres Imperiums – zu bergen, bevor sie mit ihren Schiffen gen Al'Anfa getrieben wurden. Ein großer Teil der geborgenen Gegenstände versank mit den Schiffen, die von Kriegern der Priesterkaiser verbrannt wurden. Der Verbleib der übrigen Artefakte und Kostbarkeiten, die die güldenländischen Gesandten und Forscher mit sich führten, ist ungeklärt.

A'TALL

Das vor mehr als 3.000 Jahren untergegangene A'Tall war eine Insel und gleichnamiges Reich der maritimen Flüchtlinge – vor allem die nun von Efferd verfluchten Blauen Mahre – des im Neunten Zeitalter zerstörten, sagenhaften Reiches Lamahria. Im Jahr 1001 BF entdeckte die *Korisande*-Expedition 800 Meilen südlich Kap Brabaks letzte Überreste der a'tallschen Kultur.

Ein ewiger Sturm, erzeugt durch das mächtige Artefakt *Herz des Sturms* (siehe SRD 54) sowie ein jährliches Menschenopfer zu Ehren des Gottdrachens schützten seit etwa 9000 v.BF die Insel vor dem Zugriff Pyrdacors. Die Gewalten des Zweiten Drachenkrieges sorgten dafür, dass die Kontrolle über das Artefakt verloren ging, es zerbarst und der nun ungebändigte Sturm zerstörte A'Tall. Menschliche Sklaven der maritimen Herrscher, die auf A'Tall eine eigene Kultur gegründet hatten, retteten sich auf das aventurische Festland, errichteten an Stelle der Stadt Altaia eine erste Siedlung und vermischten sich mit Tulamiden und Waldmenschen. Mit sich brachten die Flüchtlinge Bruchstücke des Herz des Sturms, die heute über Aventurien verstreut sind. Es gibt Sagen darüber, dass es mit ihnen dereinst möglich sein soll, A'Tall wieder vom Meeresgrund zu erheben. Andere behaupten, dass sich aus ihnen eine furchtbare Waffe formen lasse.

CH'RABKA – DIE MUTTER DER SCHLÜNDE*

»Fast drei Wochen trieben wir bereits in unseren Beibooten. Die Wasservorräte gingen zur Neige, so dass uns die sengende Sonne mehr und mehr zusetzte. Am Mittag des neunzehnten Tages spürten wir einen starken Sog an unserem Boot ziehen. Tasehe zog sich hoch und blickte über das Meer. "Ch'Rabka", murmelte sie entsetzt, und ihre dunkle Haut wurde aschfahl. Wir anderen rafften uns auf, um zu sehen, was unserer sonst so tapferen Moha einen solchen Schrecken eingejagt hatte. Anfangs war es nur ein kleiner Strudel zwischen unseren zwei Booten, doch aus den Tiefen des grünblauen Wassers stieg ein roter Fleck empor und wuchs, und ebenso gewann der Strudel an Größe und Kraft. Entsetzt versuchten wir, dem Schlund des Strudels zu entkommen, doch entgegen aller Vernunft folgte er uns, und schließlich geriet das zweite Boot in seinen Griff und wurde in die Tiefe gezogen. Noch lange hallten die verzweifelten Rufe von Jesaria, Abriego und den Zwillingen in unseren Köpfen nach. Bis zum nächsten Morgen hielten wir die Position, doch das Meer gab weder die Leichen noch die Überreste des Bootes frei.«

—Kapitän Belsarius Süderstrand, Süderstrands abenteuerliche Fahrten; ca. 645 BF, Ausgabe bei Stührmann & Mezzani von 1023 BF

Als 'Mutter der Schlünde' übersetzen die Seeleute der Charyptik den echsischen Ausdruck *Ch'Rabka*. Sie verstehen darunter ein Ungeheuer, das für Mahlströme und kurzzeitige Strudel verantwortlich ist. Tatsächlich entstehen diese tückischen Strudel, die man nur in

der Charyptik beobachten kann, ebenso plötzlich, wie sie wieder verschwinden. Sie verfolgen ihre Opfer zielsicher bis zu einer Stunde lang und erreichen in seltenen Fällen eine Größe und Kraft, der auch Karavellen und Thalukken nichts entgegenzusetzen haben. Ob es sich bei Ch'Rabka um ein gewaltiges Meereseungeheuer, Charyptoroths Macht oder ein gänzlich anderes Phänomen handelt, ist unbekannt.

MOUOUN

»Strudel sind ihre Hände, Gischt ist ihr Mund, eine Stadt aus Korallen ihr Herz. Ihr Atem ist Ebbe und Flut. Ihre Gnade sind ihre Gaben, ihr Zorn ist Orkan.«

—Reto Sandström, Großmeister des Wassers des Elementaren Konzils im Raschtulswall

Als Mououn, 'Mutter Meer', ist sie den Risso bekannt, als MunOn den güldenländischen Nyamaunir, einem seefahrenden Katzenmenschenvolk. Wissende würden sie eine Gigantin nennen, geboren an den Anfängen der Zeit aus der Kraft beseelter Elemente und dem Schmerz und der Kraft der sterbenden Sumu. Es heißt, Efferd war ihr Bruder, bevor er der fünften Sphäre zustrebte, Charyptoroth ihre gefallene Schwester. Nominoru, ein weiterer Bruder, fand nach selbigen Legenden keine Aufnahme in Alveran und rebellierte seitdem mit anderen Göttern gegen die alveranischen Herrscher.

In ihrem Inneren berge Mououn eine Stadt, heißt es weiter, die aus den versunkenen Schiffen aller Zeiten, aus fortgespülten Häusern, Korallen und Algen bestehe. Ein Teil ihrer Essenz ging auf die Stadt über und so kann man sie besten Gewissens als lebendig bezeichnen. Auserwählte und vermeintlich Ertrunkene aller derischen Völker und Rassen leben hier, um ihrer Retterin und Herrin zu dienen.

Im Spiel können die Charaktere – vorerst – nur mit den 'Ausläufern' Mououns Bekanntschaft machen: der unerwarteten Rettung aus einem vernichtenden Sturm, aus charyptider Bedrohung, mit orakelnden, fremdartigen Boten und Abgesandten der Gigantin oder im Fiebertraum mit einem wirren Konglomerat aus Schiffresten, Algenflecht, von riesigen Meeresspinnen gewobenen Luftblasen-Domen und anderen Grausamkeiten.

INGERIMMS SCHLUND – CHAP TABUNGAPA

Im Jahr 1014 BF entdeckte eine Forschungsexpedition im Inneren des Vulkans Chap Tabungapa auf der Waldinsel Sorak einen vergessenen Ritualplatz zwergischer Geoden. Geschaffen wurde er einst von sieben Geoden, die ihr Leben der Beantwortung der einen Frage widmeten: Welchen Preis hat der erste Geode Brandan Sohn des Brodosch mit Angrosch, dem Schöpfer der Zwerge, vor über 5000 Götterläufen ausgehandelt, um Pyrdacors Macht zu brechen?

Als der Vulkan ausbrach, musste die Expedition ihre Untersuchungen abbrechen. Ob der Ritualplatz dabei zerstört wurde, blieb ungeklärt. Ebenso unklar ist, wie die – Wasser meidenden – Zwerge hierher kamen, ob es ein magisches Portal gibt oder ob sie die Insel durch das feurige Element erreichten. Tief verborgen in abgeschlossenen Kavernen des aktiven Feuerberges ruht nun die Hinterlassenschaft der Geoden. Einige zwergische Runentafeln gelangten jedoch auch mit dem Ascheregen an die Oberfläche Soraks. Verborgen unter der Ascheschicht finden sich ferner Diamanten, Edelsteine und Halbedelsteine, die beim Ausbruch zum Vorschein kamen.

PACAMUYADA – DER VERFLUCHTE STAMM*

Zu den Sonnenwenden erscheint zwischen Nikkali und Token ein Eiland, in dem es Nahrung im Überfluss gibt und auf dem die unbeschreiblich schönen und wohlgestalteten Pacamuyada leben. Dieser 'von Satinav verfluchte Stamm' wurde alten Tayas der Tocamuyac zufolge einst von Kamaluq hierher verbannt, da sie seines Auftrages mü-



de geworden waren, den Wald vor den Eindringlingen zu beschützen. Doch nur hier können die Pacamuyada leben, denn während jenseits ihrer Gestade ein halbes Jahr vergeht, vergeht auf der Insel ein halbes Menschenalter. Ein Pacamuyada, der zum rechten Zeitpunkt die Insel verlässt, wird daher seine Familie und Freunde kaum wiedersehen, denn genau wie er welken sie dahin, während für ihn 'Draußen' nur ein einziges Jahr vergeht.

Doch die meisten Pacamuyada wollen ihr Eiland gar nicht verlassen. Denn was würde man sich anderes wünschen können als den ewigen Frieden einer Südmeerinsel, tropische Früchte und ewigen Sonnenschein? Das mögen auch Abenteurer denken, die Pacamuyada entdecken. Sobald die Insel jedoch wieder in ihre Sphäre entschwindet, beginnt der rapide Alterungsprozess der Waldmenschen, während für die Eindringlinge die Zeit normal weiter zu laufen scheint. Obst welkt in den Händen dahin, neu gewonnene Freunde schwinden dahin – ein Leben auf Pacamuyada bedeutet ein Leben in hastiger Einsamkeit.

MYSTERIEN ZU LAND UND IM REGENWALD

DER STERBENDE STAMM

Ehemals beherrschten die Tinzamehas (mohisch: tapfere Farbwechsler) die ganze Halbinsel von Al'Anfa. Während des Manakus-Aufstandes wurden sie praktisch ausgerottet. Keine 50 Tinzamehas überlebten das Massaker. Heute teilen sich die Sklavenhändler und die Anoiha ihr Stammesgebiet.

Seit damals haben sich die letzten Tinzamehas zunächst in die wenigen Dschungelflecken der Halbinsel von Al'Anfa, dann in die Berge zurückgezogen, um spurlos zu verschwinden. Sie fischen mit Harpune und Netz, jagen mit Blasrohr, Bogen und Schlinge. Sie leben an Stellen, die sie wegen ihrer Unzugänglichkeit ausgesucht haben, an den Schluchtenrändern des oberen Hanfla. Ihre kleinen Wohnhütten und Vorratsschuppen sind sorgfältig mit frischem Laub getarnt. Beim Durchstreifen des Geländes springen sie von Felsblock zu Felsblock, wo ihre nackten Füße keine Abdrücke hinterlassen. Sie waten Wasserläufe hinauf und hinab und machen Bergbäche zur Landstraße. Sie klettern die senkrechten Wände des Hanfla an Seilen aus Seidenlianen hinauf und hinab und schleppen auf demselben Weg auch ihre gefangenen Fische sowie kunstvoll geflochtene Körbe mit Trinkwasser hinauf. Als letztes Relikt des Stammesstolzes verblieb der Brauch, bei der Mannbarkeitsprobe in eine der Plantagen einzudringen und aus der Fülle von Nahrung und Ausrüstung gerade so viel zu stehlen, wie man unbehindert tragen kann, auf dass es den reichen Eroberern nicht auffallen möge. Das damit verbundene Tabu verbietet den Stammesmitgliedern im Fall einer Gefangennahme, irgendetwas über die Existenz der Tinzamehas zu verraten. Genau das ist die Erklärung für die zahlreichen Gerüchte über die Kopfjäger mitten in Al'Anfa, über Gefangene, die starben, ehe man sie foltern konnte, und möglicherweise auch über die Zuflucht, den geheimen Ort, an dem sich entflozene Sklaven verbergen und in Frieden leben können.

FUO-SEY – DIE VERLORENE STADT DER AFFEN

»Es kam, wie es kommen musste: Unter der Last aller Tugenden, denen kein Sterblicher und kein Unsterblicher genügen kann, zersprang der mächtige Stein der Weisheit, und Myriaden von Splittern regneten in die Schöpfung. Jede Kreatur, die von einem der göttlichen Splitter berührt wurde, besaß von nun an die Gabe der Klugheit und der Neugier und war ausgestattet mit der Sprache, die ihr Gewalt über die unbelebte Welt verleiht. Überdies verfügte sie über Drang und freien Willen, sich für eine der göttlichen Mächte zu entscheiden und sich durch ein würdiges Leben auf die Unsterblichkeit an ihrer Seite vorzubereiten.«

—aus der Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

DAS GROßE KANU

Die Sagen der Miniwatu drehen sich um das 'Große Kanu' mit dem Segel des Vogels, das in Zeiten des Umbruchs erscheint und göttergesandte Helden bringt. Stammesgründerin Wapiya entstieg einem solchen, Königin Kaba-Ticas blashhäutiger Vater desgleichen. Auch die Königin selbst erhielt einst Besuch von einem Abenteurer unter dem Zeichen des Paradiesvogels. Prinzessin Kanuanhe mit den tulamidischen Glutaugen entstammt dieser Verbindung, und auf ihr ruht deswegen die Hoffnung des Volkes.

Die Idee dahinter ist: Abenteurer reisen manchmal mit einem Paradiesvogel auf dem Segel. Kaba-Tica ist die Tochter von Vikko Stoerbrandt. Kanuanhe ist die Tochter von Ruban dem Rieslandfahrer. Kanuanhe ist aber nicht die Älteste ihrer Mutter; es gibt also Ärger bei der Thronfolge. Helden, die mit einem entsprechenden Schiff ankommen, könnten großen Einfluss entfalten – eventuell auch Helden, die unter dem Adlerbanner der Horas segeln.

Etwa 80 Meilen südwestlich von Nasha findet sich Fuo-Sey, die Stadt der Riesenaffen. Nur wenige Dschungel- und Bergbewohner kennen die oben zitierte Legende und könnten vermuten, dass die Affen tatsächlich von einem Splitter des Steins der Weisen erleuchtet wurden – oder ob es ein anderes hesindegefälliges Juwel war, das ihren Geist wandelte.

Die Riesenaffen von Fuo-Sey schufen unter ihrem König Sha-Zul und ihrer Königin Mey-Iao ein Königreich. Doch eines Tages wurden Juwel und Königin geraubt. Die Affen verloren ihre Intelligenz und zerstreuten sich in alle Himmelsrichtungen. Allein Sha-Zul blieb mit einigen Riesenaffen zurück und wacht über die zerfallende Stadt. Da es haar- und schwanzlose Zweibeiner waren, die einst den Splitter stahlen und seine Gemahlin entführten, reagiert der König der Affen äußerst feindlich auf menschliche oder elfische Meridianer. Abenteurer, die ihm den Aufenthaltsort Mey Iaos mitteilen können – sofern es zu einer Verständigung käme –, würde er hingegen reich belohnen.

ANCCHIR – DIE STADT DER KATZEN

Umgeben von den hohen Zinnen des Regengebirges liegt inmitten eines geschlossenen und zu Land unzugänglichen Talkessels Ancchir. Von diesem Hochtal aus herrschten katzenhafte Wesen einst über die Gebirge und Wälder Meridianas.

Ancchir bedeckte einst beinahe das gesamte Tal und bot Tausenden Gryphonen des fünften Zeitalters eine Heimat. Umgeben von natürlichen Wällen und uneinnehmbaren Mauern widerstand sie selbst den Angriffen der Unaussprechlichen, die nach den Katzenmenschen die Welt beherrschen sollten. Ihre Türme und Tempel, deren rosenknotenförmige Spitzen weit in den Himmel ragten, waren einzigartig. Ein Großteil der Pracht- und Sakralbauten wurde aus Jade, Alabaster und grünem sowie blauem Marmor errichtet. Auch die Häuser der Bewohner waren geprägt vom kulturellen und materiellen Reichtum der Stadt. Im unzerstörten Zentrum der Stadt stehen neben der imposanten, türlosen Stadtfestung prachtvoll erhaltene Tempel voller Sphingen-, Greifen-, Jaguar- und Luchs-Statuen. Sollten sich Abenteurer Zutritt zu der verlassenen Stadt verschaffen, so können sie viele Entdeckungen über die ehemalige Hochkultur der Katzenwesen machen. Doch gewarnt seien jene, die sich an den Schätzen der Ancchiraner bereichern wollen. Das Hochtal scheint auf die feliden Räuber Meridianas eine faszinierende Anziehung auszuüben. Selten finden sich so viele Raubkatzen, die in relativer Harmonie miteinander leben, jeden Eindringling jedoch als willkommene Beute betrachten.



DIE ZITADELLE DER GEISTER

»Die Vollendung jeglicher *Invocatio* aber ist in den jenseitigen Konzilsburgen zu finden, verbunden und gekettet durch Stränge von Kraft: im Konzil der Geister (die Wudu-Festung im Regengebirge) am Weltenpuls, im Konzil der Elemente (der Drachen Monasterium im Raschtulswall) am Weltennabel und im Konzil der Dämonen (das auch älteste Völker nie zu greifen vermochten) im Ehernen Schwert am Weltenrand.«
—aus Wege ohne Namen, *Brabaker Abschrift, Kaiser-Menzel-Zeit, Übersetzung aus dem Zelemya*

Mit Hilfe der halb verrotteten Gründungsakten der Dunklen Halle der Geister zu Brabak können Wagemutige im nördlichen Hochland von H'Rabaaal zu den Ruinen des vor über 800 Jahren untergegangenen Konzils der Geister gelangen. Die von Grauem Mohn bewachsenen Mauerreste erwecken den Eindruck, die ehemalige Zauberschule sei zum größten Teil vom Nichts verschlungen worden. Doch die Macht der Zitadelle selbst ist ungebrochen. Bereits in der Umgebung der Höhlen, die sich madengleich in den Berg winden, schwillt das Heulen der Geister und das Stöhnen gepinigter Seelen an. Wer in den Irrgarten hinabsteigt, befindet sich bereits auf halbem Weg ins Totenreich. Katakombenartige Gangsysteme, schummrige Mumienhöhlen, Schwindel erregend tiefe Spalten voller Gebeine, umherhuschende Nebelfetzen, Tropfsteingefängnisse für allzu böse Geister, hohle Stimmen aus den Wänden und die fühlbare Gier der Toten nach Blut und ihr Neid auf die Lebenden zeigen deutlich, dass dies kein Ort für das Leben ist. In den Tiefen der Zitadelle schließlich öffnen sich Pforten in das eigentliche Reich des Todes, die Vierte Sphäre, bewacht von Dienern der Tötengötter.

Bei allem jenseitigen Schrecken ist dies keine Heimstatt für Dämonen, die hier kaum Macht haben. Es ist die Welt der Geister. Die Schamanen der Waldmenschen lassen hier Geister in sich einfahren, suchen Kontakt mit Ahnen und hinterlegen in den Eingängen der Höhlen Gefäße mit darin eingesperrten Satuulen. Vor allem die Letzten der Wudu mit ihrem Visar-Glauben opfern hier ihre Gefangenen, trennen Seelen und Körper und erheben Letzteren zu einem willenlosen *Tschumbi* ('ohne Empfindung-stehen-bleiben'; zwar leitet sich das Garethische *Zombie* vom *Moha*-Ausdruck ab, steht aber für einen untoten Diener *Thargunitoths*, während *Tschumbi* einen lebenden Körper ohne *Tapam* bezeichnet).

SHAN'R'TRAK – STADT DER SPINNENGÖTZEN

»Uralt war der güldene Skorpion, den mir ein Händler in Brabak zeigte. Ein kostbares Stück war es, das er in Händen hielt, mit almadinernen Augen und einem silbrigen Stachel. Niemals wieder sah ich solch seltsame Zeichen wie auf seinem Panzer, und seltsam war auch, dass er sich von Brabak aus, einem eigenartigen Kompass gleich, immer nach Osten richtete, die Zangen voran.«
—*Rhayamantys Saimodos, Geweihter des Aves; neuzeitlich*

In den Spinnenbergen, etwa 50 Meilen nördlich von Höt-Alem, liegt Shan'r'trak – eine Ruinenstadt, wie sie fremdartiger kaum sein kann. Von nichtmenschlicher Hand wurden Höhlen und lichtlose Schächte für ebenso nichtmenschliche Bewohner in die Wände jener Schlucht geschlagen, aus der der Fluss Tirob entspringt. Eigenartig rote Fußspuren, die eine beunruhigende Kälte ausstrahlen, lassen vermuten, dass die Stadt während einer ungewöhnlichen Brandkatastrophe zerstört wurde.

Heute siedelt hier ein großer Teil der Waldmenschen vom Stamm der Keke-Wanaq. Zahllose Spinnennetze und -fäden, die sich vor vielen Höhleneingängen und dicht an dicht durch die Schlucht spannen, zeugen davon, dass sie sich die Stadt mit Spinnen jeder Art und Größe teilen. An manchen Stellen findet sich das Symbol einer Flammensäule mit zwei Augen, und weder Waldmensch noch Spinne suchen diese Stätten gerne auf.

Inmitten des Tals erhebt sich ein kegelförmiger Dom aus gegossenem, doch steinharten Sand. Durch den größten aller Eingänge, zwischen den Beinen eines mit blauem Chalzedon überzogenen Spinnenstandbildes hindurch, geht der Besucher an aufgehäuften Schädeln vorbei, in deren Augenhöhlen die Keke, die halbintelligenten Glücksspinnen, lauern. Ihr giftiger Biss kann jeden Eindringling binnen Kürze töten (siehe das Kekeyatonba-Gift in **SRD 119**). Das gewaltige Innere der sonderbaren Siedlung öffnet sich einer Arena gleich nach unten und birgt das unheimlichste aller Geheimnisse von Shan'r'trak. Die Tayas der Keke-Wanaq nennen die wohl ein Dutzend Schritt durchmessende, himmelblaue Spinne *Takehumba* ('ewig-Spinne-Wache'), die hier seit Urzeiten an einem Gefängnis aus Spinnenfäden webt, aus dem sich *Kebunganaq* ('Spinne-grausam-töten-mit Krallen') zu befreien versucht, ein kaum minder großer, jadegrüner Skorpion. Er ernährt sich von den Spinnweben und den Spinnen, die ihm zu nahe kommen. Er zerreißt sie mit seinen Scheren, das Gift seines Stachels zerfrisst sie, doch noch ist die Kraft der Spinne nicht erlahmt. Die Kriegsgefangenen der Keke-Wanaq dienen der Spinne nicht selten als Nahrung. Sie verwebt deren Haare mit in ihre Fäden, um ihr Gewebe zu stärken.

Ob sie die Göttin oder Hohepriesterin einer untergegangenen Zivilisation oder aber eine Tierkönigin der Spinnen ist, die hier einen gefallenen Gott oder einen Mogul der Skorpione festhält, der seine Seele verpfändet hat, wissen auch die Tayas nicht zu erzählen. Noch heute herrscht in den Spinnenbergen ein Krieg, in dem die Spinnen und ihre menschlichen Verbündeten Shan'r'trak gegen die Skorpione der Umgebung verteidigen.

GULAGAL – TEMPEL DER ROTEN JAGUARE

Allen Festlandstämmen ist ein Tabu gemein, das auf Manaq zurückgeht: das Verbot, gegenüber Nicht-Waldmenschen über Gulagals Geheimnisse zu sprechen. Vielleicht ist dieses Tabu so mächtig, weil es noch jung oder allen Stämmen gemeinsam ist. Vielleicht aber bewirkt auch Manaqs Macht, dass schon der Versuch selbst eines erzwungenen Verstoßes gegen das Tabu zum Tod geführt hat. Warum dies so ist, gibt Beherrschungsmagiern und Magiethoretikern bis heute Rätsel auf.

Spätestens seit dem Manakus-Aufstand vor etwa 350 Jahren gilt der Tempel der Roten Jaguare von Gulagal als das spirituelle Zentrum der Waldmenschen und als eines der größten Mysterien des Dschungels. Damals verlieh Manaq den Mohaha – auf deren Stammesgebiet der Tempel liegt – die ehrenvolle Aufgabe, ihn zu bewachen.

Erst zu Kaiser Retos Zeiten gelang es einer Expedition thalusanischer Händler, bis zum Tempel vorzudringen und ihn zu skizzieren. Die zwei Überlebenden wurden bald von Krankheiten dahin gerafft. Die Hesinde-Geweihte Tai Ogul, welche die Skizzen und Reiseberichte später publizierte, starb binnen eines Jahres an den Folgen eines Vipernbisses – in Kuslik, wo es für gewöhnlich weit und breit keine Vipern gibt.

Der Tempel liegt – wie allenfalls einigen Dutzend Blasshäuten bekannt ist – etwa 120 Meilen nördlich des Oberen Mysob, am Südweststrand des Regengebirges. Der Name *Gulagal* ('blau-Erhebung' und eine unbekannte Silbe) beschreibt ein Zikkurat, eine Stufenpyramide, aus bläulichem Kalkstein, obwohl das nächste Kalkgebirge weit entfernt ist. Das Zikkurat hat nur 27 Schritt Basislänge, ist sehr steil und hat eine asymmetrische Form mit Treppenaufgängen auf der Nordseite (die Kulthandlungen scheinen stets nach Süden gerichtet gewesen zu sein). Jede Stufe der acht im Zickzack aufwärts führenden Treppen ist drei Spann hoch. Der zu überwindende Abstand beim Besteigen der Treppen ist demnach etwa dreimal so groß wie für sämtliche Menschenvölker notwendig und gebräuchlich.

Insgesamt hat die Pyramide fünf Ebenen, auf denen zwanzig rostrote, humanoide und aufrecht stehende Jaguare thronen. Wer sie einmal sah, dem wird die Vermutung gekommen sein, es könne sich bei diesen um Golems handeln.



Seit Manaqs Zeiten wird der Tempel stets von 20 der besten Krieger der Mohaha bewacht. Es darf allerdings bezweifelt werden, dass sie sich bei ihrer Wacht in der Pyramide selbst aufhalten. Zweimal jährlich werden die Wächter (je ausgewählter Sippe ein Mann und eine Frau) ausgewechselt. Bei den beinahe 200 Sippen der Mohaha bedeutet das, dass jede Sippe nur alle fünf Jahre ausgewählt wird. Naturgemäß wird der Krieger, der die Sippe für ein halbes Jahr vertreten darf, mittels eines Wettkampfes bestimmt. Auch ist es Tradition, einen gefangenen Feind mitzuführen, um ihn in Gulagal zu opfern.

Mit den auserwählten Wächtern ziehen alle Mohaha, die im Kampf schwer verwundet oder vergiftet wurden oder an Krankheiten leiden, gemeinsam nach Gulagal. Dabei singen sie das berühmte Todeslied, das auch alanfanischen Sklavenhaltern zuweilen zu Ohren kommt. Sie steigen auf die höchste Ebene des Tempels und springen in den großen Kessel Goparaq. Einige sterben bei dem Sturz, alle anderen steigen völlig gesundet aus dem Gefäß.

Es ist für die wenigen aventurischen Historiker und Archäologen, die um das Geheimnis um Gulagal wissen, eindeutig, dass der Tempel nicht von den Waldmenschen errichtet worden sein kann, zumal sein Alter auf etwa 8.000 Jahre geschätzt werden muss. Doch welches Volk die übermannsgroßen Steinquader gesetzt hat, und welchem Kult sie einst gedient haben, bleibt weiterhin im Dunkeln. Erstaunlich ist auch das genaue Abbild Gulagals am anderen Ende Aventuriens: die Eispyramide der Grimmfrostöde.

KUN-KAU-PEH – DAS TAL DER GEISTERSPINNE

Der zweite allen Waldmenschentämmen heilige Ort, den Manaq einem der großen Stämme unterstellte, ist das heilige Tal *Kun-Kau-Peh* ('heilige-Dinge-nach-denen-gesucht-wird').

Kun-Kau-Peh liegt an der Westseite des Regengebirges, in der Nähe des Petolo-Passes, im Gebiet der Oijaniha, die auch ein Dorf am Eingang des Tales haben und von dort aus ihren heiligen Wachdienst versehen. Am Ende liegt die Ruinenstadt *Kokanu* ('essen-Hand-Insel'), die wahrscheinlich von einer echsischen Hochkultur terrassenförmig an den Hang gebaut wurde. Dem Taya zufolge war sie schon verwaist, als die ersten Waldmenschen im Kun-Kau-Peh auftauchten. Hier liegt ein uraltes Schwarzes Auge unbekannter Herkunft.

Zentrum des Kultes ist die Geisterspinne *Takehe* ('ewige-Spinne-Silberfaden'), die hier seit mindestens dreitausend Jahren lebt. Das Taya lehrt, dass sie ein Diener Kamaluqs ist und Herrin ihrer tausend kleinen Schwestern, die die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und die Tapams in ihre Körper einweben. Reißt einer der silbrig glänzenden, filigranen Schnüre, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Oberhaupt des Kultes ist die Schamanin der Geisterspinne, die *Take-Ca* ('Schwester der Ewigen Spinne'), die seit Generationen aus den Reihen der Oijaniha kommt und nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter in geistigen Kontakt mit dem Tier treten kann. Diese Aspekte des Kultes lassen vermuten, dass es sich bei der Takehe um ein einzigartiges Elementarwesen des Humus und Lebens und bei dem Ritus um ein druidisches Ritual handelt.

Viele Waldmenschen suchen die Take-Ca mit der Bitte auf, einen Tapam-Namen für ihr Kind, eine Weissagung oder

Heilung zu erhalten. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg ins Kun-Kau-Peh ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Dem Tabu zufolge hat er damit überall freies Geleit und muss seinerseits alle Feindseligkeiten unterlassen. Sich aus einer Kriegsliste mit der Spinne zu zeichnen und damit Manaqs Tabu zu brechen, hat bis heute kein Waldmensch gewagt. Der Kult konkurriert mit dem der Keke-Wanaq bei Hôt-Alem, die sich schon aufgrund ihres Namens als Wächter der Spinnen darstellen.

GRON'GU'MUR – DIE VERBOTENE HÖHLE

Die Höhle von Gron'gu'mur liegt auf der Ostseite des mittleren Regengebirges im Land der Anoiha. Nicht erst seit Manaq ist dieses Bergvolk mit der Bewachung betraut, denn die Höhle von Gron'gu'mur – der Name ist weder mohischen noch echsischen Ursprunges – ist eines der größten Tabus der Waldmenschen. Selbst die ausgewählten Krieger betreten die eine Meile lange Schlucht nicht, an deren Ende die Höhle liegt, die seit einem Murenabgang schwer zugänglich ist. Angeblich wird das Tabu von Kamaluq selbst bewacht. Wenn man das uralte dazugehörige Taya richtig deutet, so beschwor hier in den letzten Tagen der Echsenherrscher ein Überlebender der Leviatanim die 'Katzendämonin' Aphasmayra. Die permanente Bindung erzeugte ein Tor in die Niederhöhlen. Eine uthurischer Sphinx, eine der von Praios verstoßenen Gryphonen, die erst ihr Schicksal finden müssen, ehe sie ins Paradies der Greifen aufsteigen dürfen, besiegte und tötete den Leviatan. Er bannte die Niederhöhlenkreatur, ohne das Tor aber völlig versiegeln zu können. So legte er sich – wie es jene uralte unsterbliche Rasse oft tut – zum Schlaf und wartet darauf, dass jemand versucht, das Tor von einer der beiden Seiten zu durchbrechen. Die Anwesenheit zweier so mächtiger katzengehaltiger Wesen seit Urzeiten musste natürlich im Licht des Kamaluq-Kultes verstanden werden – vielleicht ist sie sogar eine der Wurzeln, die zu seiner Entstehung geführt haben.

KARA'IRI'ITIR – DAS PLATEAU DER FEINDE

Im Hochland von H'Rabaal treffen seit jeher die Kulturen von Achaz und Waldmenschen aufeinander. Große Kriege wurden hier geführt, um die sklavenhaltenden Echsen aus den Wäldern des Jaguargottes Kamaluq zu vertreiben. Inmitten der Bergkette erhebt sich am südöstlichen Ufer des Loch Haradur mit 6.200 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel des Regenwaldes, den die Napewanha unter dem Namen Kara'iri'itir kennen, obwohl der Name nicht mohischen Ursprunges ist. Mächtige Gletscher ziehen sich von hier aus die Berghänge hinab und kalben im Loch Haradur, weshalb diese Region für die kaltblütigen Echsen kaum zugänglich ist. Der Gipfel des Kara'iri'itir erweist sich als lang gestrecktes, von ewigem Eis bedecktes Plateau. In Gletscherspalten eingeschlossen, finden sich hier die eingefrorenen Körper und Geister ganzer Armeen von Echsen. Die meisten von ihnen sind Achaz – doch es gibt auch andere, erschreckendere. Mit Gewissheit lässt sich nicht sagen, ob die hier eingeschlossenen Leiber wirklich tot sind. Seit den Tagen Manaqs sind hier immer wieder neue Höhlen mit eingefrorenen Achaz entstanden. Wie diese gespenstische Umgebung entstehen konnte, können sich noch nicht





einmal Saurologen und auf Waldmenschen spezialisierte Historiker erklären. Nur die Legenden der Achaz in H'Rabaal berichten noch über die schreckliche Macht, welche ein katzenköpfiger Gottdrache einem geheimen Zusammenschluss von Schamanen verschiedener Waldmenschenstämme verleihen kann – Macht, um die Diener Pyrdacors bis zu dessen Rückkehr im verlorenen Element zu bannen. Bewacht wird dieses Tabu fast ausschließlich von den zu höchster Ehre gelangten Tapams verstorbener Schamanen und von jungen Kriegern, die die Geschichte von dem gespenstischen Ort an ihre Angehörigen weitergeben.

CHAP MATA TAPAM UND H'REZHEM – DAS TAL DER ECHSENGÖTTER

Sechs Tagesmärsche südöstlich von Brokskal erhebt sich inmitten der nördlichen Ausläufer des Regengebirges ein pyramidenförmiger Gipfel aus schroffen Basaltsäulen, dessen Kuppe ein fast ebenes Plateau bildet. Die Chirakahs nennen diesen Ort *Chap mata Tapam* ('Bergfrisst-an-Seele') und er ist für sie und alle anderen Waldmenschen tabu. Eine verwitterte Treppe windet sich hier hinauf zum Berggipfel. Die Stiege wird gesäumt von Heiligtümern von acht Echsengötterheiten, die diese mit Flüchen gegen alle Warmblüter bewachen. Nach 3315 Stufen erhebt sich schließlich ein prächtiges Tor, das gänzlich mit rituellen echsischen Symbolen eines längst vergessenen Zeitalters bedeckt ist.

Was sich auf der anderen Seite dieses Tores befindet, davon wissen in neuester Zeit nur die Teilnehmer der Phileasson-Expedition zu berichten. Flugechsen kreisen dort über den schwülwarmen Nebelfeldern eines Talkessels, aus dem das Brüllen todbringender Riesenechsen zu vernehmen ist. Hier leben Echsenpriester, die eine ihrer letzten großen Tempelstätten unterhalten. Die stark untereinander rivalisierende Priesterschaft residiert in dreistufigen Terrassenanlagen, die mit Darstellungen aus der Hochzeit der Echsenkulte geschmückt sind.

Allein die Existenz dieser Götter ist eines der von den Kirchen der Zwölf am besten gehüteten und verleugneten Geheimnisse, so dass bereits die Namen dieser Götter in den Ohren vieler Priester ein Sakrileg darstellen. Der ewig jungen Zsahh ist ein Wasserfall geweiht, dessen sich im Sturz ständig veränderndes Nass den Echsen heilig ist. Der Kultplatz des mordlüsternen Kr'Thon'Chh besteht aus einem großen, gepflasterten Platz, der auf zwei Seiten von gemauerten Tribünen begrenzt ist, von denen aus die Gläubigen dem blutigen Werk eines gewaltigen Schlingers beiwohnen – Menschenopfer sind keinem der Götter so heilig wie Kr'Thon'Chh. Das Heiligtum der todbringenden Chr'Ssir'Ssr befindet sich in düsteren Felshöhlen, während die nachtblaue Charyb'Yzz in einem mit Algen bedeckten Teich am Ende des Tales verehrt wird. Der vielgestaltigen H'Szint sind in asymmetrischen Mustern stehende Steine geweiht, die reich verziert sind und zugleich als Sternwarte und Himmelskalender dienen. Einzigartig ist das Heiligtum der ewigen Kha, die von ihrer telepathisch begabten Priesterschaft in Form der gewaltigen Landschildkröte Xangyam verehrt wird. Schließlich steht dort eine Ruine, deren Mauern geschmolzen und dessen Andenken vernichtet wurde. Kein Priester kann – oder will – heute mehr den Namen dessen aussprechen, dem hier einst gehuldigt wurde.

Die Achaz vom Loch Harodröl schicken oft Heranwachsende für eine gewisse Zeit zum Dienst in das Tal der Tempel. Aus ihnen erwählt die Priesterschaft manchmal einen Adepten, der sich dann auf immer dem Dienst eines Tempels verschreibt. Für berühmte Jäger unter den Achaz gilt es als besondere Ehre, ein oder zwei Jahre in der Wache eines Tempels zu dienen. Auch die meisten Priester sind einfache Echsensmenschen. Ausnahmen bilden die Priesterschaften des Kr'Thon'Chh und des Chr'Ssir'Ssr. Hier wird die Wache vollständig aus Marus gebildet, und selbst einige Priester gehören dieser Rasse an. (Mehr zu den Achaz-Göttern finden Sie in *WdG 199ff.*)

DER ELEFANTENFRIEDHOF

Eines der größten Mysterien der Waldmenschen ist der Elefantenfriedhof, der in einem Berg aus Salz oder am Grunde eines kristallklaren Sees im Gebiet der Panaq-Si liegen soll. Questadores suchen seit Jahrzehnten nach diesem geheimnisumwitterten Ort, an dem sie sagenhafte Schätze aus Elfenbein vermuten. Gefunden aber haben sie bestenfalls den Tod.

KAPA KI-TUR†

Die Darna auf Altoum wissen folgendes Taya zu erzählen:

»Da ging Groß-wie-zwei-Mann in die Berge, die waren wie ein Wald aus Steinen. Immer höher hinaus zog er, denn er suchte sein Tapam, das ihm verloren gegangen war. Als er die Berge hinter sich gelassen hatte, stand er bereits vor den nächsten, denn wie die Häute einer Zwiebel sind die Felsen auf diesem Land. Dort, wo zwei und noch mal zwei Wasser in den See aus Silber fallen, schwamm der einsame Krieger. Er wählte sein Tapam gefangen im Nass, also tauchte er tief hinab. Da aber betrat er einen Wald, der war unter Wasser, und groß und nachtblau. Viele Nipakau wohnten dort, und nachdem er mit allen gekämpft hatte, führten sie ihn zu seinem Tapam. Er hatte aber Gefallen dem Ort gefunden, und so beschloss Groß-wie-zwei-Mann, im Wasserhain eine neue Heimat zu finden. Du kannst ihn besuchen, denn gerne zeigt er Freunden den Wald unter Wasser. Doch gib Acht, denn viele fanden ihn auch sehr schön und blieben.«

Traut man dem Taya, so wird man besagten See im zentralen Altimont finden. Bei den beschriebenen Nipakau handelt es sich um ein Feenvolk, das mit süßen Verlockungen in die Unterwasserwelt einlädt. Die Feen allerdings lassen niemanden freiwillig wieder gehen, der ihr Reich einmal betreten hat.

ALTAÏA

Altaïa (Fußnote: Eigenschaftswort: altaïsch; Bewohner: Altaïer; auch: Altaia, altaïsch, Altaier) lag auf Altoum im Tal des Ianur. Die von einem Herzog formal im Namen der damaligen mittelreichischen Provinz Trahelien regierte Stadt hatte zu ihren besten Zeiten ca. 1.300 Einwohner, 50 Gardisten und Tempel von Hesinde, Tsa, Boron und Efferd. Bergbau (Obsidian, Kupfer, Zinn, Schwefel, Jade), Einschlag von Edelhölzern und Handel mit den Waren der eingeborenen Darna (Jade, Kräuter, Gewürze) besicherten Altaïa Reichtum.

Die Bevölkerung bestand aus den Nachkommen exilierter Mittelreicher und südländischer Siedler aus Trahelien, Charypso und Dörfern an der Küste. Sklaverei gab es nicht; Arme waren jedoch verpflichtet, für Unterkunft und eine Mahlzeit am Tag für den Herzog zu arbeiten, wenn sie keine andere Arbeit fanden. Aventurienweit bekannt war Altaïa als Wallfahrtsort, seit man 796 BF in einem Steinbruch die *Leuchtende Kugel der Hesinde* gefunden hatte (siehe dazu *SRD 54*). Zudem befand sich ein Orakel auf einer Insel im Ianur, das den Göttern Efferd, Hesinde und Phex zugeschrieben wurde und zu würdigen Besuchern sprach. Eine weitere Attraktion war der 'kochende Efferd-Tempel' mit seinen heißen Quellen.

1017 BF wurde die Stadt zerstört: Unter der Leitung des späteren Heptarchen Galotta erschufen Anhänger Borbarads am Fuß des Altimont eine Chimäre aus Krakenmolch, Nebelspinne, einem jungen Purpurwurm und einem Azzitai. Das Ritual geriet außer Kontrolle, als Krieger der Haiyu und Darna angriffen. Die Chimäre entkam, vernichtete Altaïa und verging dabei selbst (nachzulesen im Roman *Und Altaïa brannte*). Sechs Monate später fand eine Expedition des bornischen Freiherrn Erborn von Hinsinken nach eigenen Angaben keine Überlebenden vor und berichtete von gebrandschatzten Trümmern und zahllosen Leichen in kemschen Waffenröcken – eine Behauptung, die von allen Diplomaten sorgfältig ignoriert wurde. Am schwersten zerstört waren das Orakel und der Hesinde-Tempel. Die Leuchtende Kugel und das Orakel von Altaïa waren verschwunden.



GESCHICHTE ALTAÏAS

ca. 1000 v.BF: Tulamidische Zedrakken erreichen Souram und Al'Toum; Gründung zumindest eines Tempels namens Al'Taia.

ca. 550 v.BF: Das Diamantene Sultanat gibt seine Kolonien im Süden auf.

761 BF: Herzog Kynos von Cres, aus dem Mittelreich verbannt bzw. fortgelobt, macht das Dorf Altaïa zur Stadt.

1017 BF: Zerstörung Altaïas durch Borbarads Schergen



Seitdem wuchern die Gerüchte, was geschehen sein könnte. Zwar brechen immer wieder Wagemutige von Charypso aus auf, um die Wahrheit ans Licht zu bringen, und vielleicht noch einige Schätze zu finden, aber die wenigsten kehren zurück. Manche erzählen von Stämmen, die Krieg um das unerwartet frei gewordene Land führen, andere fügen Achaz oder gar Ziliten als kriegsführende Partei hinzu, oder auch ein Rudel Schlinger, das in der Wärme der Thermalquellen seine Jungen großzieht. Trotzdem wird die Stadt, die Altaïas Seehafen war und am Zwischenhandel gut verdiente, sicherlich noch weitere Expeditionen aussenden.

DIE RUINEN VON TERKUM

»Höchstblöblicher Herr; untertänigst ersuche ich Euch, das Gebiet von Terkum mit einem Bann zu belegen. Dort wurde jüngst erneut ein im Geiste höchst verwirrter Mensch aufgegriffen – und dies ist nun bereits der dreizehnte derartige Fall binnen eines Götterlaufs.«

—die Bürgermeisterin Sahama Ijahata von Mehyt an den Gouverneur König Mizirions II.

»In der toten Stadt der Blasshäute leben die Toten und sterben die Lebenden.«

—Sprichwort der Keke-Wanaq

Die Ruinen von Terkum, etwa 70 Meilen nordöstlich von Khefu, sind der geheimnisvollste und gefährlichste Ort Kemis. Einstmals bezeichnete dieser Ort die Kemi-Hauptstadt Terkum, eine wahre Perle inmitten dichten Waldes, von der aus zahllose Dynastien regierten. Feld- und Raubzüge wurden gegen die Waldstämme geführt, und Terkum sah so manchen Triumphzug eines Kemi-Königs, der beladen mit Gold und Silber, zahllose Sklavinnen und Sklaven im Tross, aus den 'Barbarengelieten' heimkehrte. Neben vielen weisen

und guten Herrscherinnen waren auch üble Despoten und Tyrannen auf dem Kemi-Thron zu finden, doch erduldet das Volk diese mit Gleichmut. Die grausame Herrschaft des Königs Neskara II. aber ließ schließlich die Geweihtenschaft aufbegehren, so dass der Despot anordnete, den Hohepriester Sabar zu verhaften. Nach tumultartigen Unruhen und lokalen Aufständen gab der König jedoch nach und ließ den Priester weiter gewähren.

Sabar zog sich für mehrere Monde in den Tempel zurück und beschwor dann nach Gebeten, Selbstgeißelung, Meditation und Opfern jenen Boron-Fluch, der noch bis heute wirksam ist. Jener Herrscher, sei er Frau oder Mann, der dereinst die Hauptstadt Terkum verlieren wird, soll an diesem Ort auf ewig mit seinen Getreuen die letzte Schlacht gegen die 'Barbaren' kämpfen. Schließlich konnte die Armee des Nefers Setepen IV. dem Ansturm der Waldmenschen nicht mehr widerstehen, und so verlor der König das Reich. Seit dieser Zeit wollen die Berichte nicht enden, die in den verfallenen Resten der Stadt Terkum kämpfende Untote, nach Erlösung flehende Geistwesen und auf ewig verdammte Gespenster gesehen haben wollen. Ob unter der Ägide der Kaiser aus Bosparan oder unter der Herrschaft der Brabaker Könige, immer wieder wurden Versuche unternommen, das Rätsel um die Ruinenstadt zu lösen – doch der Fluch wirkt bis heute fort.

WEITERE MYSTERIEN

Im Gebiet der Oijaniha gibt es tief im Dschungel eine verborgene, domartige Felsenhöhle. Dort steht die *Zornige Rondra von Garbokan*, eine geschnitzte Rondra-Statue, die gegen einen Greifen kämpft. Zur Zeit der Priesterkaiser fanden hier Chorhoper Rondra-Gläubige vor der Verfolgung Unterschlupf. Gleichfalls findet sich in den Wäldern der Oijaniha eine an die hundert Schritt große Felsformation, die auf den Betrachter wie übergroßer Totenschädel aus Stein wirkt. An dieser Stelle besiegte der legendäre Häuptling Manaq die Al'Anfaner. Seit dieser Zeit gilt der Ort als ein Tabu für die Dschungelmenschen. Bei den Stämmen des östlichen Regengebirges wird die Sage des großen *Baccanaq* überliefert, der eines Tages die versklavten Dschungelmenschen befreien und in das Paradies führen wird. Er ist an einer Narbe, die sich aus vier parallelen Striemen zusammensetzt, zu erkennen. Ein großes Tabu liegt über den so genannten *Yakushi*, den vom Roten Pfeilfrosch bewohnten, heißen Quellen der Yakosh-Dey, in denen sie sich nach Kriegszügen waschen. Sie sollen an mehreren Orten verborgen im Regenwald liegen. Questadores munkeln vom Smaragdpalast *Zul'Marald*, einer uralamidischen Ruinenstadt, während die Waldmenschen selbst angeblich nach den "Algengärten, denen die Blasshäute entspringen" suchen, um ihrem Oberhäuptling endlich zu sagen, dass sein Volk nicht weiter über Kamaluqs Land herfallen soll. An einem schneebedeckten Gipfel von der Form einer Faust soll ein Wasserfall aus einer Gletscherhöhle dröhnen, der anstatt nach unten, in die Höhe zu einer Wolkenstadt der Anoiha fließt.

DRACHEN DES SÜDENS

Das Regengebirge ist das Hauptsiedlungsgebiet der **Riesensindwürmer**, von denen über ein Dutzend hier ihre Territorien haben. Und da jeder der dreiköpfigen Drachen ein Gebiet von bis zu 100 Meilen Durchmesser beherrscht, gibt es zwischen Mengbilla und Sylla kaum ein Fleckchen, über das nicht zuweilen der Furcht erregendste aller Schatten gleitet. Dann ertönt der Warnruf "Kauraq!" ('überdeisch stark-beinahe vernichten'; in der Regel die Warnung vor einem Drachenangriff). Am bekanntesten sind *Meridianthur* aus dem nordwestlichen Gebirge, der zuweilen auch über Chorhop fliegt, die ungewöhnlich friedfertige *Tano-Wapihaya* im Hochland von H'Rabaal und der von den Anoiha als Gott verehrte *Ykkan dil* (siehe S. 154) nahe des Passes von Sorbur, unweit der Königsstadt Mirham.

Manche munkeln, im Nordosten des Gebirges hause der geheim-

nismwitterte *Vitrador* in seinen unterirdischen Laboratorien. Tatsächlich aber hat der 'Drache der Alchimie' seinen Hort jenseits des Loch Harödröl.

Östlich von Nasha hat hingegen ein von den Weißen *Mohaschlucker* genannter Purpurwurm sein Revier. Südwestlich des Fouhad suchen Schatzjäger nach der Höhle des grausamen Purpurwurms *Glowsil*, der vor zweieinhalb Jahrtausenden von der Kaufmannstochter Arika getötet wurde.

Der bekannteste Drache der Waldinseln (auf denen vor allem Fünkeldrachen leben) ist *Perafir*. Das uralte Purpurwurm-Weibchen reißt im östlichen Altoum und auf den Souram-Inseln häufig Herdentiere, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Es heißt, dass es in seinem Hort die Karfunkel toter Drachen bewahrt. Und manchmal, so sagen es die



Bewohner der Inseln, mischt sich in das traurige Klagen des Windes kurz vor einem Sturm die Stimme der Drachin. In den Bergen und Klippen der Küsten am Meer der Sieben Win-

de sowie den westlichen Hängen des Regengebirges horsten etliche **Westwinddrachen** und unter dem Blätterdach der Regenwälder sind **Meckerdrachen** und **Funkeldrachen** keine Seltenheit.



EMPFOHLENE LITERATUR

Weitere Inspirationen und ausführliche Beschreibungen von 'Zuständen wie in Al'Anfa' finden Sie in jeder Bibliothek unter den Stichworten: Borgia, Messalina, Elagabal, Caligula, Spartacus, Medici. Empfehlenswert sind auch Episoden aus der späten römischen Kaiserzeit sowie der byzantinischen und chinesischen Geschichte. Auch

zu Piraten, Dschungelbewohnern und Schatzsuchern gibt es einige Literaturempfehlungen und Inspirationsquellen, die wir hier in einer Auswahl für Sie zusammengestellt haben:

Irdische Literatur

für das südaventurisches Flair

- Sueton: Caesarenviten
- Tacitus: Annalen und Historien,
- John Maddox Roberts: SPQR-Romane
- Henry Morton Stanley:
- Wie ich Livingstone fand
- Hugh Thomas: Die Eroberung Mexikos
- Henry Rider Haggard:
- Allan-Quatermain-Romane
- David Coringly (Hrsg.): Piraten – Fluch und Schrecken auf den Weltmeeren
- Angus Konstam:
- Atlas der Beutezüge der See
- Robert Louis Stevenson: Die Schatzinsel
- Joseph Conrad: Herz der Finsternis
- Edgar Rice Burroughs: Tarzan
- Arthur Conan Doyle: Die vergessene Welt
- Daniel Defoe: Robinson Crusoe
- Karl May: Die Sklavenkarawane
- Karl Gröning: Geschmückte Haut – Eine Kulturgeschichte der Körperkunst
- Rafael Sabatini: Captain Blood

Musikvorschläge für die

Untermalung des Spiels in Südaventurien:

- südamerikanische Tribals
- African War- & Cultural Dances (Tribal)
- Daniela Mercury:
- Feijão com arroz (brasilianischer Pop)
- Madreus:
- Ainda (portugiesische Vokalmusik)
- Klaus Badelt:
- Fluch der Karibik (Filmmusik)
- John Barry: King Kong (Filmmusik)
- John Carpenter: The Fog (Filmmusik)
- Stewart Copeland: Rapa Nui (Filmmusik)
- John Debney:
- Die Piratenbraut (Filmmusik)

- Danny Elfman: Planet der Affen (Filmmusik)
- Jerry Goldsmith: Congo (Filmmusik)
- James Horner: Der Sturm (Filmmusik)
- James Newton Howard: Dinosaur, Waterworld (Filmmusik)
- Elton John / Hans Zimmer: El Dorado (Filmmusik)
- Erich Wolfgang Korngold: The Sea Hawk (Filmmusik)
- Ennio Morricone: The Mission (Filmmusik)
- Michael Nyman: Das Piano (Filmmusik)
- Miklós Rózsa: Ben Hur (Filmmusik)
- Vangelis: 1492 – Conquest of Paradise (Filmmusik)
- John Williams: Jäger des verlorenen Schatzes, Jurassic Park, Hook (Filmmusik)
- Hans Zimmer & Lisa Gerrard: Gladiator (Filmmusik)

Filme als Anregung für die Ausgestaltung des südaventurischen Flairs

- Sandalenfilme: Gladiator, Spartacus, Ben Hur, Die letzten Tage v. Pompeji, Quo Vadis
- Orgienfilme: Il Decameron, Eyes Wide Shut, Das große Fressen
- Piratenfilme: Meuterei auf der Bounty, Captain Blood, Der Rote Korsar, The Black Swan, Fluch der Karibik, Hook, Des Teufels Admiral
- Dschungelfilme: The Mission, Tarzan (diverse), Gorillas im Nebel, Anaconda, Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten, Fitzcarraldo, alle Indiana Jones-Filme, La Muralla Verde, Papillon, Mosquito Coast, Ultimo Mondo Cannibale, Das Piano, Rapa Nui, King Kong (1933), Herz der Finsternis, Apokalypse Now, Der Smaragdwald

- Conquistadoren-Filme: Aguirre – Der Zorn Gottes, 1492: Conquest Of Paradise

DSA-Abenteuer im aventurischen Süden

- Das Schiff der verlorenen Seelen; Küste bei Brabak (1984)
- Die sieben magischen Kelche; H'Rabaal (1984)
- Verschollen in Al'Anfa; Al'Anfa, Schloss Zizirie stromaufwärts des Hanfla (1985)
- Das Grauen von Ranak; Ranak (1986)
- Die Fahrt der Korisande; Südmeer (1987)
- Die Insel der Rizzo; Südmeer (1988)
- Der Bund der schwarzen Schlange; Südmeer (1989)
- [die letzten vier überarbeitet als Sammelband Lockruf des Südmeers (2001)]
- Wie der Wind der Wüste; nördliches Regengebirge, Loch Harodröl, Achaz (1991) [Neuaufgabe in: Die Phileasson-Saga (1999)]
- Der Götze der Mohas; Mengbilla, westlicher Regenwald (Soloabenteuer, 1991)
- Im Dschungel von Kun-Kau-Peh; Chorhop, westlicher Regenwald, Waldmenschen (1993)
- Stunden der Entscheidung; Al'Anfa (Soloabenteuer, 1994)
- Bishdariels Fluch; Regenwald, Al'Anfa (1996)
- Das Dschungelgrab; Regenwald (Soloabenteuer, 1996)
- Die Mondbilberkugel; Regenwald (Soloabenteuer, 1997)
- Der Ring der Seelenlosen; Al'Anfa (1999)
- Der große Baccanaq; Hochland von H'Rabaal (Soloabenteuer, 2000)
- Die Herren von Chorhop; Chorhop (Kampagnenhintergrund, 2002)



- An den Quellen des Harotrud; östlich des Loch Harodröl [im Abenteuer-Sammelband Fluch Vergangener Zeiten, 2002]
- Golgaris Ruf; Boron-Kirche, Granden [im Abenteuer-Sammelband Leicht verdientes Gold, 2002]
- Der Pfad der Geister; Altoum [im Abenteuer-Sammelband Pfade des Lichts, 2004]
- Questadores; Abenteuer in Südaventurien, die Anthologie zu dieser Regional-Spielhilfe, erscheint 2004

DSA-Romane zum aventurischen Süden (alle Heyne-Verlag)

- Karl-Heinz Witzko: Treibgut (1996); Al'Anfa
- Hans Joachim Alpers: Hinter der eisernen Maske (1996), Südmeer; Ghurenia
- Hans Joachim Alpers: Flucht aus Ghurenia (1997); Südmeer, Ghurenia
- Hans Joachim Alpers: Das letzte Duell (1998); Südmeer, Ghurenia [als Sammelband: Die Piraten des Südmeers (2001)]

- Bernhard Hennen: Das Gesicht am Fenster (1997); Al'Anfa
- Momo Evers: Und Altaia brannte (1999); Altaia
- Bernhard Hennen: Die Nacht der Schlange (2000); Al'Anfa
- Karl-Heinz Witzko: Westwärts, Geschuppte! (2002); Al'Anfa, Brabak
- Alexander Wichert: Sand und Blut (2002); Al'Anfa
- Heike Wolf, Anja Jäcke, Alexander Wichert: Rabengeflüster; Al'Anfa (i.V. 2004)



INDEX

A'Tall	17, 130, 195	Aldenia	111	Arachnor, Prinz	105	Basaltfluss	121	Jassandra	40, 174
Aarabaaal, Arkhan	42	Aldyra, Festo von	19	Aragoja, Messalia di	53, 99, 186	Basaltkolosse	124	Padrigo	174
Áaresy	127, 163	Alemitische Bucht	7-8	Aranian	76, 78, 120	Basar	111, 114	Rahjadan	70, 174, 176
Achaz	17f., 100, 102, 122f., 127, 167	Alena Perval-Kariner	176, 181	Arcan'Szin-Tempel	97	Basilus der Große	22	Valeria	174
Meisterinformationen	193	All'Anfang	33	Archaische Handwerker	171	Bastan Munter	26, 33, 138	Villa	49
Rat in H'Rabaaal	189	Allgemeines Hand- und Halsrecht	66	Archipel der Risso	129	Bastrabun ibn Rashtul	18, 33	Yaslinda	91
Stammeskrieger (Profession)	171	Allianz,		Arena	59, 111	Bastrabuns Bann	33	Bootsbauer (Professionsvariante)	171
Achazrat von H'Rabaaal	189	Goldene	32, 75ff., 80, 85, 96, 119, 120	Arena, Könige der	59	Batonga	58	Bor Lok	194
Achazviertel	95	Schwarze	31f., 34, 75, 77, 80, 85, 124	Arganstrauch	15	Batonga-Prim	57	Borbarad	32
Adamantenkonvoi	61-62	Alligator	14, 122	Argiope Paligan	177	Bauen	83	Bornland	30, 32, 34, 76-77, 119
Adamantenland	8, 19, 29, 125	Almosar	107	Aria Paradisa	36, 174	Bauer (Professionsvariante)	171	Boron	66, 109
Adamantina	124	Alphana	23-24, 33, 58	Arika die Drachentöterin	19, 33, 46	Baumleben	10	Boron-Ritus, Al'Anfaner	27
Adario Effren del Urioste	182	Alpheus Norat	188	Ariakon I.	29, 188	Baumstinker	14	Boron-Tempel	90, 104, 111
Adel	81, 94	Alrik, Kaiser	26-27, 34	Ariakon III.	29	Beleman	7	Boronlieb, Siringa	183
Admiral-Vikos-Sieg	30	Alrik Gerbelstein	110	Aristokratie	51	Belen-Horas	10	Boronliebe Zornbrecht-Hauberach	180
Admiralität	91	Alrik Monesqu	194	Ariavor, Saladan von	48	Belenas	20, 22-24, 33, 208	Boromähnen	56
Adnan Zeforika	105	Alrik von Terilia	118	Arkhan Aarabaaal	42	Belhanka	120	Boronschwinge	41, 73
Aektikan	31-32, 34, 123, 163	Alschera, Dendra	186	Armada, Schwarze	30, 73	Belmarblatt	110	Boronsgrund	126
Kasam'Utulu von	121	Alschera, Zulhamin	112, 115	Arrati	6, 7, 75, 103	Belsarius Süderstrand	26, 33, 129	Boronskinder	94
Aeniko	125	Altaia	28, 32, 34, 121, 195, 199	Arratistan	6	Ben Aram	118	Boronsotter	14
Affen	14	Orakel	28, 199	Arsenal und Neue Stadttor, das	48	Benbukku	161	Boronsrabben, Ordenshaus	49
Ak'Taran, Menchal	187	Alte	130, 195	Arupanaq	106	Benbukku	32, 34, 123, 124, 120	Boronsrad	127
Akademie der Vier Türme	28, 104	Alter Kai	97	As-Shabija al-Charypsodor	19, 33	Benbukkulen	123, 124	Boronstrommel	41, 60, 65
Akapukoho	156	Altimont	16, 120, 159, 199	Ascanio Numapataupo...	122	Beni Novad	28	Boronwein	58
Akbashi, Kerim	111	Geflügelte Schlange	194	Ascino von Malur	122	Beni Szintai	24, 33	Borse	40
Al'Anfa	7, 19-21, 23, 25-31, 33-34, 106, 109, 119	Altoum	8, 19, 25, 28-29, 33, 98, 119-120, 134, 153, 156, 159, 199	Asnianen	7	Benivilla	111	Bosparanisches Wurzelziehen	65
Halbinsel von	36	Grafschaft	24	Askanisches Meer	118	Berg, Leomar vom	32	Brabaci	59, 83
Imperium	31, 35	Strafe von	8, 20	Asleif Phleasson	117	Bergungstauer (Profession)	170	Brabak	7, 9, 20, 22-25, 29-30, 32, 33-34, 78, 86-87, 98, 116, 120
Kolos	25-27, 40	Altoum-Winde	119	Astaroth	8, 95	Berlilis	89	Gauklergouverneur	28, 34
Königreich	26	Altstadt	43	Audenzia	87, 88	Baradia du	92	Großer Brand	25
Krieg gegen das Kalifat	31-32	Alveran, Brücke nach	58	Aufseher (Professionsvariante)	172	Kaskor du	128	Brabakdrift	129
Meisterinformationen	191	Alveranis	14	Aufstieg, gesellschaftlicher	78, 79	Bettler	89, 129	Brabaker Admiral	91
Patriarch	67	Alwinas Sprung	37	Aurandis, Jacomo	127	Naomi du	89, 90	Brabaker Baracken	41-42, 52, 54
Schwarze Pest	27	Amato Ugolinez-P.	47, 70, 177, 178	Aurelia	7, 24, 33	Natalina du	89-90	Brabaker Bilderpostille	59, 80, 84, 92
Thorwaler	25, 26	Ambala	138	Aurelian Bonareth	174	Besitzzeichen	53	Brabaker Handel	87
Triumvirat	32, 34	Ameisenbär	14	Außenpolitik	76	Bestattung	67	Brabaker Kreuzer	84
Al'Anfaner Katze	56	Amene-Horas	32, 34, 76, 124	Avocado	140	Bethana, Harika von	9, 120, 127	Brabaker Markt	91
Al'Anfaner Ritus	27, 29	Amir Honak	32, 34-35, 46, 49, 61, 68, 69, 173, 176	Azila Alinea Ulaiman	114, 187	Betrunkener Papagei	98	Brabaker Schweiß	140, 150
Al'Bor	24, 111	Amira Honak	173	Azzaph Charazzar	88, 100, 102, 189	Bibliothek	63	Brabaker Sumpf	87
Schwarze Klängen von	74	Amirato Delezar	188	Azzim, Ya'ra al	48	Bienen	13	Brabaker Wurzeln	15
Al'Gorton	28, 104	Amoshi Tiljak	43, 70, 180	Baccanaq	200	Bilderpostille	59, 80, 84, 92	Brabaker, der	88
Al'Grodor	194	Amr al-Dhubb, Sultan	19, 33	Baclkin, Vater Rupart	45	Bilku	19, 32, 124	Brabakien	22, 24-25, 33
Al'Mada	22	Anchir	196	Badoc	42	Birken	41	Brabellbakker, Schmalzirion	56
Al'Pläne	94, 127	Andalkan, Schlacht von	32	Bahamuth	129	Blasenbrand	97	Brandula Korten	48
Al'Sulem	179	Andegaster	78	Bal Honak	siehe Balphemor	Blaue Mahre	17, 195	Bräuche	85
Al'Taia	19, 33	Andergaster	120	Balesh, Nurim ya	125	Blaue Rochen (Otta)	29-30, 34	Brauerei	48
Al'terk, Goryn	65	Andikan	126	Bal-Honak-Arena	44, 60, 78	Blutfisch	15	Bremsen	13
Al'Toum	19, 33	Andra Paligan	123	Balphemor Honak	29-31, 34, 49, 103, 173	Bluthund	53, 125	Brigelossa, Elea	21
Al'Varania	179	Anfelsine	140	Bal	48	Blutiger Rotz	150	Brigon-Horas	43
Alanfanische Fremdenlegion	26, 72	Angstgift	15	Balura, Gutshof von Mirham	48	Boa	14	Brin Tycho	8
Alanfanische Prophezeiungen	25	Ankbesti	108, 187	Banane	140	Boabungaha	141	Brokat	62
Alanfanische Wasseruhr	46, 65	Anoiba	138, 141, 154	Baradia du Berlilis	92	Bocadilio	89	Brokschal	118, 199
Alanfanischer Fliegenleim	58	Anpa-Hah	141	Barbarenholz	61	Marsila	92	Brotos Paligan	69, 177-179, 193
Alanfanischer Schnitt (Mode)	54	Anterroa	8, 120, 127	Barber, Mizirions	74	Bodar, Kaiser	28, 34	Brücke nach Alveran	58
Alanfanisches Messer	75	Antherin Kugres	177, 182	Barjed (König)	189	Bohantopa	190	Bruderschaft der Sklavenmeister	111
Alara von Gareth-Paligan	31, 76, 177	Anwesen der Perval	42	Barla Orokand	90	Bohrwurm	129	Brüllaffen	14
Alchimisten	110	Anwesens des Arkhan Aarabaaal	42	Basalroland	88	Bonareth	49, 59, 174	Bu-Luk	166
(Professionsvariante)	172	Aphasmayra	198	Basaltfaust	67-68, 72, 73	Aurelian	174	Bücher, Goldene	102
Aldar, Kernal ibn	24, 108	Arachnac	141	Ordenshaus	49	Doriano	174	Bucht, Goldene	7, 20, 36, 45, 62, 119
Aldec Praiofold II.	24					Emilia	174	Bujonapi-Hu	96, 128, 163



Bukanier	131, 134	Dolgur Kugres	69, 177	Seefahrt	65, 177	Gewerberecht	110	Halle der Erleuchtung	44, 63
Bukanierin	60	Domizil des Großen Theatralo	42	Thaumaturgie	65	Gewürzinseln	8, 121, 163	Halle der Geister	25, 27, 91
Bukopi	166	Donna-Naomi-Insel	129	Falter	14	Ghurenia	8, 96, 127, 128	Halle der tausend Lüste	43
Bund der Chespuh Sebáyt-netjeri	95	Doriano Bonareth	174	Famerlor	93	Hafen	97	Hamarro	99, 185
Bund des Kor	41, 72	Drache, Goldener	18	Familienoberhaupt	56	Leuchtfeuer	96	Hammerfaust	30, 86, 88
Bund des Roten Salamanders	27, 129	Drachen	200	Fana	51-52, 54, 79	Persönlichkeiten	189	Barsotia Marby-	88
Bund der Schatten	184	Drachenmarkt	46	Fanadillo	60	Ghulshev von Elem	22, 23	Hjaldar	91, 188, 189
Bund unseres Herrn Nandus	182	Dragan Wilmaan	179	Faulenzervogel	14	Gift bei den Waldmenschen	141	Torgal	29, 30
Bunter Eunuch	58	Drehtisch	75	Faultiere	14	Giffürst, Horun der	42	Villa	92
Burdaq	150	Dreivölkerschlacht	22-23, 33	Fernhändler	109	Giftmord	108	Hammerhai	115
Bürgergeld	110	Dreizehn Kessel der Urkräfte	19, 193	Fest der Freuden	57	Gilder der Beleuchter	97	Hand Borons	30, 67, 73, 74, 192
Bürgerrecht	110	Dritte Dämonenschlacht	32	Festina	119	Gilden	108-109	Hand (Sternbild)	9
Bussard	14	Dröl	28-29, 33, 117	Festo von Aldyra	191	Gilia Karinor	176	Hand- und Halsrecht, Allgemeynes	66
Calmoa Kugres	177	Helario III. von	28	Festumere Colonialcompagnie	119, 122	Gill, Hesindiane	62	Handelsgut	84
Campo Arenal	105	Dromone	41	Festunginsel	39	Gladiator	47, 59-60	Handelsprütor	107
Carolan zu Kuslik	190	Dschimbas	7	Feuermeer	8, 129	Gladiator, der Nasse	60	Händler (Professionsvariante)	170
Casa Bellarte	105	Dschungelfeuer	62, 192	Fieber	124	Glaubenswahrer im Rat d. Zwölf	177	Handwerker (Professionsvariante)	171
Casa Bocadillo	92	Dschungelstämme	10, 154	Finstersonne	9	Glockenvogel	14	Hanflla	18, 37, 45, 46
Cavalliera Horanthe	56	Dschungeltiger	14	Firdaylla Sandoz	91	Glowasil	19, 33, 200	Hardenstein, Corrad von	25, 33
Cessarilo Paligan	63, 177-178	Dublonen	28, 62	Firdayon-Bethana	124	Glücksspiel	106	Harika ni Coalgha	9, 120, 127
Ch'Rabka	195	Dujar	111	Cusimo von	124	Glücksspinnen	157	Harika-Expedition	8
Ch'Ronch'Ra-Tempel	97	Dukaten	84	Perainhilf von	124	Gnorgl	105	Harodia	20, 33, 194
Chabab	6, 75	Dukatengarde	28, 71, 76	Firun-Tempel	46	Goldene Allianz	32, 75-77, 80,	Harotrud	6
Chamallah, Kalif	30, 34	Hymne der	56	Fischechen	14		85, 96, 119-120	Harpuniere (Professionsvariante)	170
Chamelehs	14	Dulhug Ankbesi	108, 187	Fischer	59	Goldene Bücher	102	Harpyien	87
Chamib al Etda	64	Dunkle Halle der Geister	25, 27, 91	Fischer (Professionsvariante)	170	Goldene Bucht	7, 20, 36, 45, 62, 119	Hasrabal	20
Chamir	7, 103-104	Duridaya Karinor	176	Fischhetzer	60	Goldene Stadt	129	Haus der Sonne	124
Chanya 'a'Mout'peketer' Al'Pläne	185	Edas	118	Fischreier	14	Goldener Drache	18	Haus der Spiele	105, 107
Chap mata Tapam	167, 199	Edsel Sohn des Eman	47	Flammenspeer	194	Golf von Khofu	7	Haus der Unsterblichkeit	46
Chap Tabungapa	195	Efferaine H'Rordin-Kugres	41, 177	Fleckenhai, Gift	141	Golgari	27, 34, 41, 50, 66, 73	Haus mit Turm	43
Charazzar	30, 88, 100, 102	Efferd-Tempel	41, 90	Fledermäuse	14	Golgari (Schiffsname)	31	Hausegeborene	52
Azzaph	88, 100, 102, 189	Efferdblüte	194	Fledermausinsel	126	Golgariten, Ordenshaus	90	Hautmaleereien	144
Essirta	88, 102, 189	Efferds blutige Tränen	96	Fliegende Schlange	58	Goparaq	198	Havarie, Große	29, 34, 105
Residenz der	92	Efferds Tränen	96, 127-128, 163	Fliegenlein, alanfanischer	14	Gorm	96	Havarie von Hylailos	108
Solphan	128	Efferdsruh (Hotel)	43	Florios	175	Goryn Al'terk	65	Hedonia	129
Zaraphine	91, 102, 189	Eierschlangen	14	Folsina	175	Grabfrosch	15	Hehler (Professionsvariante)	170
Charyp'Yzz	168, 199	Eigennamen	59	Horigan	175	Grabskräle	49	Heilige Elida (Schiffsname)	30
Charypso	19, 25, 28-30, 33-34, 98	Eiland der Gefahren	siehe Insel d. G.	Immu	69, 175	Grafenstadt	46	Heilige Elida XVI	89
Schwarze Schlange von	76, 98	Einauge, Kapitän	25	Oboto	175	Gran Dorada	36, 176	Heilige Esse	48
Seeschlacht von	30, 34, 98	Einsame Wacht	48	Ogdan	175	Gran Paligana	36, 177	Heilige Halle	48
Charyptik	8, 75, 119, 127	Eisen	61	Tirion	49	Granden	51-52, 69, 79	Heilige Stadt	100
Charypto	134	Eiserne Maske	96, 186	Villa	175	Grandessa Silberstein	56	Heiliger Strohsack des Nandus	92
Charyptoroth	129, 191	Eisinger, Thorn	48	Flobfriede	165	Grauen Perlen	100	Hela-Horas	23, 33
Cháset	120, 127, 163	Eispyramide der Grimmfrostöde	198	Floßsprache	164	Grokko	97	Helasgabel	6
Chespuh Sebáyt-netjeri, Bund der	95	Eitriger Krötenschemel	141	Flug der Zehn	26, 99	Gron'gu'mur	138, 154, 198	Helario von Dröl	28
Cheriacha	58	El Harkir	31, 121	Folsina Florios	175	Großadmiralität	41	Hellingner, Tarion	45
Chi'Rsa	127	El'Arrat	118	Fort Zornbrecht	180	Große Havarie	29, 34, 105	Heptarchien	76, 78
Chirakah	153, 160	El'Halem	111	Fouhad	7	Große Lotterie	106	Heerschafft	62
Chk Zsahh	193	El'Hamad	97	Frachthafen	40	Große Seuche	27, 34	Herzog-Eolan-Universität	83
Chorhop	19, 20, 22, 24,	El'Rek	98, 186	Fran-Horas	21, 33, 114	Großemir	109	He-Sche	190
	29-30, 33-34, 105, 109	Ela XV. Setepen	32, 87, 93-95, 184, 188	Franteritas Uthari	188	Großer Markt	117	He-Sche-Nepa-Pe	14
Chorhoper Heller	84	Elea Brigelossa	41	Freibeuter	72, 130, 131	Großer Mysob	90	Herz der Schlange	193
Chorhoper Schatzkammer	105	Elefantenbaum	15	Fremdenlegung, Alanfanische	26, 72	Großer Schwarzer	168	Herz der Sturms	195
Chr'Ssir'Ssr	102, 194, 199	Elefantenfriedhof	199	Freuden, Fest der	57	Großes Kanu	196	Hesindiane Gill	62
Chroniken von Ilaris	64	Elefantenpfade	14	Fröberti	97	Großsultan Elem	22, 108, 116	Hesinde-Tempel	44, 101
Cirraku, Pyramide des	85	Elem	19, 23, 33, 116	Frynn, Salamandra	187	Groß-Elem	116	Hesindes leuchtende Kugel	28, 199
Ciszak'Nr	18	Ghulshev von	22-23	Füchse	105	Groszer aventurierischer Atlas	8, 31	Hetmann Hyggelik	29, 34, 108
Codex Corvinus	67, 95	Großsultanat	22, 33	Fuldigor	25	Grüne Hölle	37	Hevane Karinor	176
Codex Mizirion	91	Elenvina, Isora von	32	Funkeldrachen	201	Grüner Koloss	15, 65	Hexeninsel	7
Codex Pax Aventuriana	66	Elfenbeintraum	58	Fuo-Sev	196	Gryphone	17, 196, 198	Hiatta von Ilmenstein	92
Colonial-Concordat	119	Elfenhaus	42	Fürchtenichts	127	Guachakabu	9	Hieronymus Tarlos	48
Comari, Methellessa ya	63	Elgarth	186	G'd'zill	167, 193	Gubbruz	168, 194	Hildemara von Wehrheim	24, 108
Conchobair, Raidri	31	Elida von Salza	41, 86	Ga-Ga	17	Gubernator	56, 71, 107	Himmelsnadir	9
Condominium Benbukkula	120	Elisa Windbrecht	91	Gaidar, Taron	44	Guelmo de Sylphur-Hardebrand	91	Hinsinken, Erborn von	199
Corapia	20, 22-25, 28-30, 33-34, 105	Elisafett	168	Galeeren, Schw.	27, 29, 38, 41, 50, 60	Giudobaldo Quintone	188	Hirte (Professionsvariante)	170
Cornio, Jesodoro	91	Elyana	42	Galek Wilmaan	179	Gujan, Stover	91	Hjaldar Hammerfaust	91, 188, 189
Corrad von Hardenstein	25, 33	Elyena	42	Galotta	199	Gulagal	18-19, 26, 32-33, 138, 150,	Hochland von H'Rabaal	7
Corvicanerbund	94, 95	Emilia Bonareth	174	Ganaches	97		155, 190, 193, 197	Hof der Laternen	108
Cres, Kynos von	28, 200	Emirat von Mirham	19	Gangreb	7	Guldener Mysob	91	Hoher Rat	35, 53, 61, 68-69, 109
Cron-Condominium Tocana	120	Emmeran Tralopper	41, 90	Gängslocken	45	Güldenländer	20, 33	Hoher Rat, Sitz des	48
Cron-Cond. Neu-Bosparan	32, 120	Entersäbel	115	Garden	72	Güldenlandexpedition	24, 33	Hohnlacher	14
Crongefängnis Tashcar	127	Erbe	56	Gareth	14	Gürteltiere	14	Höllenkraut	15, 140-141
Cronmark Nova Meridiana	120	Erborn von Hinsinken	199	Alara von Gareth-Paligan	31, 76, 177	Gurvan	24	Holzschnitzer (Profession)	172
Cuori	19-20, 108, 111, 138, 166	Erhebung der Toten	124	Hal von	31	Gurvan Praiobur II.	25, 33	Honak	173
Curator aquae	175	Erste Seuche	20	Reto von	30, 31	Gütiger Perval (Hotel)	98	Amir 32, 34f., 46, 49, 61, 68f., 173, 176	
Cusimo von Firdayon-Bethana	124	Eslam I.	25, 33	Garnison des Schwarzen Bundes	41	Gydeon Sulcimen von Nierenfeld	186	Amira	173
Custos Coloniae im Rat der Zwölf	180	Eslam IV.	28	Garten der Himmlischen Ruhe	104	H'Arthria-Letha	194	Bal(phemor)	29-31, 34, 49, 103, 173
Dagon Lolonna	98, 133, 185	Eslam V.	28	Gärtner (Professionsvariante)	171	H'Estin, Ratonos	47	Karin	173
Dalamides Karinor	176	Eslam, Kaiser	108	Gasse	43	H'Rabaal	9, 18-20, 22, 29-31, 33,	Tar(quinio)	31-32, 34, 68, 93, 173
Dalganow, Stane	122	Esmeralda della Monte	46	Gatamo	83		100, 138, 167, 193	Yasmina	174, 181
Damian von Shoy'Rina	103	Esse, Heilige	48	Gauklergouverneur von Brabak	28, 34	Achazrat	189	Honigameisen	140
Dämonenschlacht, Dritte	32	Esse, Meisterin der	48	Gekkos	14, 58	Echsenreich	18	Horasreich	76, 77, 120, 123
Dämonenschlacht, Zweite	24, 33	Essen, Silberne	47	Gedörertes	38	Hochland	7	Horasschwalbe (Schiff)	20
Darians Nessorio	47	Esggewohnheiten	57	Geflügelte Schlange des Altimont	194	H'Ranga	100, 102	Horigan Florios	175
Darion Paligan	31, 177	Essirta Charazzar	88, 100, 102, 189	Geister, Zitadelle	197	H'Ranngar	129	Horneschen	14
Darna	28, 34, 138, 159	Eulensang, Sirinda	30, 192	Geisterklippen	126	H'Rezzem	19, 167, 168, 193, 199	Horun der Giffürst	42
Dasselblätter	15, 36, 140	Eunuch, Bunter	58	Geisterspinne	138, 151	H'Rordin-Kugres, Efferaine	41, 177	Höt-Alem	8-9, 22, 24-25,
Delazar, Amirato	188	Euqitor	60	Gelber Pfeilfrosch	15	H'Szint	102, 199		29-32, 33-34, 116, 177
Dell'Omar, Tizio	193	Everja	166	Geld	84	Ha-Jekk-Nahoh	13	Refardeon II. von	116, 187
Delphin-Manuskript	129	Ewige Sprache	141	Generalstab, Residenz	91	Habled ben Cherek	53	Höt-Elem	22, 33, 116
Denrdra Alschera	186	Ewige Wiedergeburt	47	Geraucis, Reederei	30, 89	Hadrokles Paligan	24, 33, 177	Hotel Efferdsruh	43
Deredan Karinor	176	Exklusivvertrag	104	Gerabald, Kaiser	24, 33	Hafen	40, 83	Hotel Zum Weißen Einhorn	45
Desinformation	74	Exoticahandel	109	Gerbelstein, Alrik	110	Hafenfestung	90	Hruruzat	141
Desrét	94	Fakultäten der Universität	64, 179	Gerdenwald, Rukus	115	Hafenmeisterei	40	Huka-Hey	165
Diamantenes Sultanat	19-20, 33, 103	Al'Gebra	64, 179	Gerlita Ullhart	29, 179	Hafenprütor	107	Hundemarkt	47
Dindymos Tiljak	180	Alchimie	63, 182	Geron der Einhändige	19-20, 33	Hahatonwan	139	Huntas I. von Shoy'Rina	27, 34, 103
Dirham	62	Jura	63, 180	Geschichte von Meridiana	33	Haie von Sylla	114, 131	Hüttenbauer (Profession)	172
Dirion Dirial von Zornbrecht-L.	180	Krieg	65, 176	Gesellschaftlicher Aufstieg	78, 79	Haiflotte	110	Hyggelik	29, 34, 108
Disdychonda	15, 141	Medizin	64, 175	Gesetze	66	Haipu	28, 34, 156	Hylaria Phraisop	23
Djåset	94	Naturkunde	64	Gespensterturm	41	Hal von Gareth	31	Hylberia Phraisop	86
Dodotuko	126	Philosophie	63	Getreide	61	Halbinsel, Al'Anfa	36	Ibckla	124, 162



Ibn'Baloth	9	Losan	176	Kriegshafen	41, 42	Manaq	26, 53, 138, 155, 194	Möwenschwärme	40
Ibonka	125, 162	Malane	176	Kriegsprätor	107	Manaq's Vergeltung	46	Mumbana	166
Ibonkosi	163	Ramin	174, 176	Kriegsrecht	112	Mandarine	140	MunOn	195
Ilara	120	Shantalla	70, 176, 181	Kristall der Hitze	193	Manene	162	Muntagonus, Rakorium	31
Illeon Sonnenanz	42	Velvenya	27, 34, 176	Krokodillero (Profession)	172	Mango	140	Munter, Bastan	26, 33, 138
Ilmenblatt	58	Villa	49	Krone des Südmeers	127	Mangroven	118, 121	Muräengarde	116
Ilmenstein, Hiatta von	92	Karjunon Silberbraue	65	Kronen	84	Mangrovensümpfe	13	Murenbreker	97
Itok-Knolle	15, 122	Karte des Parinor Ress	26	Krypton	45, 191	Mantikor, Tempel des	48	Musik	56
Itoken	29-30, 121-122, 161, 163, 190	Kartoffel	15	Ksiszif	102, 189	Maraskan	18, 78, 120	Mysob	6-7, 18
Ilvat	124	Kasam'Utulu	123, 163	Kucanha	138	Maraskantempel	41	Mysobien	7, 22, 24, 33, 86
Immuell Florios	69, 175	Kaskor du Berilis	128	Kugel, Hesindes leuchtende	28, 199	Marbo-Tempel	48	Achaz	167
Imogena, Terza	91	Katamaran	148	Kugres	49, 61, 176	Marbos Odem	57, 58	Mysob-Sümpfe	7
Importzoll	61	Kataphrakten	18, 20, 33	Antherin	177, 182	Markt, Großer	117	Mysobvipere	14
Ingerimm-Tempel	48	Kaucas	40, 119	Calмора	177	Märkte	38	Mysobwellen	91
Ingerimms Schlund	195	Kaucatan	119	Dolgur	69, 177	Marktplatz	97	Mythen des Regenwalds	16
Ingrimsport	121	Kaufleute, ortsfremde	61	Efferaine R'Hordin-Kugres	41, 177	Marschland	12	Nabuleth	18-19, 22-23, 27, 33, 193
Inseele	187	Kcht'l	127	Salix	176, 177	Märtyrer v. Heiligen Berge Visar	71	Naacan-Ne	141
Insel der Gefahren	129, 163	Kebunganaq	197	Villa	49	Marus	17-18, 168	Nachnamen	84
Insel der Geister	125	Kehala	165	Kukris	15, 75, 141	Marsila Bocadilio	92	Nachtsschwarze Herrin	192
Insel der Ruwangi	129	Kehata-He	165	Kun-Kau-Peh	138, 151, 198	Marustan	18	Nachtstein	162
Insel der Verdammten	127	Keke	157, 197	Kupeq	141	Mata-mata-kiran	13-14	Nachwuchs	73
Insel der Zyklopen	129	Keke-Wanaq	141, 157, 197-198	Kurtisanen	110	Mattenflechter (Profession)	172	Nahema	32
Inselkette der Waldinseln	119	Kekeyatomba	197	Kuslik, Carolan zu	190	Meckerdrachen	201	Namen	59, 83
Inseln der Feuerberge	8	Kelche, Sieben magische	31	Kynos von Cres	28, 200	Meer der Sieben Winde	6, 119	Tocamuyac	148
Inselstadt	95	Kelmon	141	La Floretta	175	Mein Leben auf d. Insel (Buchtitel)	26	Utulus	148
Intrigen	79	Kemhaven	124	La Kugrella	177	Meister der Spiele	107	Waldmenschen	147
Iocanda Pailos	76	Kemi	7, 18-19, 21-23, 30-32, 33, 72, 78, 83, 93, 117, 120, 123-124	La Perainaya	175	Meister der städtischen Kloake	107	Nandora ya Strozza	120, 122, 189
Irato Ugolinez	178	Achaz	167	Labyrinth	30, 50	Meisterin der Esse	48	Nandus, Heiliger Strohsack	92
Irrlehren	95	Ela XV von	32, 87, 93-95, 184, 188	Meisterinformationen	191	Melyssa Zeforika	107	Naomi du Berilis	89, 129
Irschan Perval	42, 46, 63, 65, 70, 173, 176, 181	Persönlichkeiten	184	Laguan	95, 123	Menchal Ak'Taran	187	Napewanha	100, 138, 141, 144, 155
Irsgrim, Janana	28	Keraldische Rothen	127	Laguana-Orden	32	Mengbilla	19, 22-25, 28-29, 32	Nardes	24
Iryanleder	100	Keraldischen Strände	127	Lakau	164	Großemirat	23, 29	Nareb Emano Zornbrecht	70, 180
Ismaban	21, 115	Kerim Akbashi	111	Lamahria	17, 168, 195	Sezession	29	Nasenflöte	146
Isora von Elenvina	32	Kerker, der kleine	48	Lamaria	180	Sultanat	24	Nasse Gladiatoren	60
Istina	28, 111	Kermal ibn Aldar	24, 33, 180	Langhaus	144	Mengbiller Wahn	15	Nasal-Horas	20, 33
Ius Meridiana	45, 63, 66, 69	Kessel der Urkräfte	19, 193	Lanisto	59	Mengbiller Würgeknoten	75	Natalina du Berilis	89, 90
Jacamo Aurandis	127	Kessel der Wiedergeburt	19, 190	Lassenheim, Rahjane	187	Menzel, Kaiser	24, 33	Naumachien	60
Jaccino Ulfhart	47	Kessel von Raxx'Mal	19, 193	Lastenträger (Profession)	172	Meridia	6, 28	Navar von Rabenstein	181
Jade-Jaguar	104	Kette	41	Laubhütte	14	Geschichte	33	Nebelspinne	121
Jadegeld	84	Keulenbeil	164	Leconista	47	Vizekönigreich	24, 25	Nebelwald	12, 120-122
Jadeskorpion	157	Kha	199	Legenden des Regenwalds	16	Meridianische Halbinsel	6	Necker	17
Jagd	56, 59	Kha-Tempel	102	Legionen, Schwarze	71	Meridianthur	200	Nemeka	21
Jagd-Gubernatoren	56	Khefu	8, 23-25, 31-32, 95, 98	Lequane	14	Merion, Saranya	91	Nemekath	22
Jaguar	14	Golf von	7	Leichenblasser Prophet	21	Merkan von Al'Anfa	32	Nemekathäer	22
Jaguar-Inseln	130	Khöm	18	Lessandero ya Strozza	189	Mes'Kha-ré	94	Nenc-Nibunga	166
Jaguartempel	26, 32	Khöm-Krieg	31-32, 34, 77, 113	Leomar vom Berg	32	Messalia di Aragoja	53, 99, 186	Neseraka II.	200
Jahrhunderwelle	124	Khunchom	18	Leuchtende Kugel d. Hesinde	28, 199	Messe, alanfanisches	75	Nessirio, Darianis	127
Jakush-Dej	160	Khunchomer Korrespondenz	20, 33	Leuchteur Ghurenias	96	Methessa ya Comari	63	Neu-Bosparan	32, 34, 125
Jalob	7, 18, 27, 33, 75, 94, 103	Kiefernzweige (Sternbild)	9	Leuchtturm von Sylla	8, 21	Methumis	120	Cron-Condominium	120
Jamina, die Schöne	45	Kinder des Wassers	122	Levitanium	17-18, 127	Metuant, Oederin du	32, 112-113, 182	Neuer Tempel	49
Janana Irsgrim	28	Kirachin, Yezemin al	106	Levthan-Tempel	191	Meuterei	133	Neu-Hylailos	129
Janda Zornbrecht	180	Kirchenorden	72	Levthanslurch	15	Mey-lao	196	Neu-Ranak	129
Jassandra Bonareth	40, 174	Klabinto	97	Lex Imperia	22, 33	Mherwed	31-32	Neu-Vinay	130
Javalasi	32, 122	Kleidung	54, 82	Lhasor	111	Mietechsen	89	Neu Bilderpostille	59, 80, 84, 92
Jecatoias	166	Kleiner Rat der Executoren	68, 69	Libellen	174	Mikkam	122, 163	Neu-Coalgaha, Harika	9, 120, 127
Jeslam ben Sharif	106	Kleintierzüchter (Profession)	170	Libra Bonareth	14	Militär	71	Nierenfeld, Gydon Suleimen von	186
Jesodoro Cornio	91	Klippstein, Gero	42	Liebliches Feld	20, 28, 32, 40, 108	Minisepen	84, 162	Nirman	22
Jhrhrha	18	Klipstein, Saranya	182	Liga Freier Reiche	140	Miniwatu	29, 34, 119, 122, 163	Nikkali	29, 121, 134
Jilaskan	25	Knochenmann	104	Limone	87	Minlo	128	Nilaya	147
Jonnar Wilmaan	30, 179, 192	Kobra	14	Lithosophen	177	Mirham	7, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 33-34, 75, 80, 103, 106	Ninivica	182
Kaba-Tica	122, 190, 196	Koloss von Al'Anfa	25-27, 40	Liturgienmeister	102	Emirat	19, 22	Niobara	25
Kacha, König	18	Kokan	157, 198	Lks'Khn	198	Magierakademie	28, 32, 104	Nipa	10
Kahemaha	151	Kokosnuß	140	Loch Haradrud	6, 13, 20	Mirhamer Brautwerbung	21	Nipakau	151
Káhet Ni Kemi	93	Kommandantur der Stadtgarde	48	Loch Harodról	167, 199	Mirhamer Seidenliane	15, 141	Nisut Ni Kemi	31, 184
Kaiman	14	Kondor	14	Lolonna, Dagon	98, 133, 185	Mirhamer Tor, altes	48	Niiona von Selem	25
Kaiser-Debrek-Linie	6, 75, 119	König des Südens	26, 28, 30, 34	Lorfas	111	Mirhamionette	27, 68, 103	Ninorinur	95
Kaiserin-Amene-Land	127	König von Al'Anfa	27	Lorien Taubblatt	41	Mironimus, Toton	92	Nonagon	185
Kaiser-Raul-Land	8	König-Kacha-Archipel	120, 127	Loris	14	Mir-Theniok	122	Norat, Alpheus	188
Kajubo	156	Könige der Arena	59	Lotos, Schwarzer	50, 54, 68	Miskaras Pestilenzen	64	Nordask	7, 20, 108
Kakadus	14	Königin vom Südmeer	32, 34	Lotterie, Große	106	Mitspieler-Intrige	79	Nordaskanien	7, 24
Kakao	155	Königlich Brabaker Kanzlei	91	Löwen von Thalusa	116, 117	Mohaska	15, 140, 149	Norgrok	130
Kaku-Galoyak	165	Königlich Brabaker Schatzkammer	91	Löwen, Schwarze	44, 73	Mohassin	144	Nordmeerflotte	61
Kalanduez, Orelio	90	König-Mizirion-Atoll	128	Löwenhelm	25	Mohazich	143	Nosfan	120, 127
Kalkfelsen	96	Königspalast	91	Löwenherz, Rondralieb	182	Mohiseh	59, 146	Nostria	78
Kamaluq	14, 150, 198	Königsschloß, das weiße	103, 104	Lr'Zzkrot	92, 167, 168	Mohaha	138, 141, 144, 155	Nostriacus, Thamos	25
Kamaluq's Tatze	58	Königstreue	105	Lucan Queseda	182	Mohaq-Haarschnitt	144, 160	Nova Meridiana, Cronmark	120
Kammerjäger (Profession)	172	Konvoi-Erlass	27, 34	Lucio ter Ubrecht	71, 181	Mohaschlucker	200	Numapataupo-numutapoto, A.	122
Kandiswurz	15	Kopffagd	151	Luloa	13, 142, 144	Mohaska	15, 140, 149	Numesi	123-124, 163
Kannemünde	32	Kopfprämie	53	Luloa-Maler (Profession)	171	Mohassin	144	Nurim ya Balesh	125
Kanu	148	Korallentaucher (Profession)	170	M'iiku'an	17	Mohazich	143	Nuvak	126
Kanu, das große	196	Korellin	120	Mada Basari	114	Mondlicht, Saga	42, 173	Nykal	9
Kanuanhe	190, 196	Korisande	8, 74, 88, 129, 168, 195	Madas Auge	24	Monesquu	194	Obaran	161, 162
Kanutepeku (Profession)	171	Korisande von Pailos	48	Maffia Vellia	91	Xentokar	194	Oberster Richter im Rat d. Zwölf	107
Kap Brabak	7, 20, 90-91, 105	Korobar	91	Magazine	41	Montano, Ramonento	123, 189	Oboto Florios	175
Kap der Stürme	7, 20	Kors Heimstatt	112	Magierakademie der	73, 130-131	Monte Damnato	6	Obra-Floras	23
Kap Sanin	124	Korsaren	73, 130-131	Vier Türme zu Mirham	28, 32, 104	Monte, Esmeralda della	46	Observatora Mercaturae	176
Kapa Ki-Tür	199	Kor-Tempel	68	Magiergraf von Edas	118	Monte, Monthu I.	93	Obsidianklippen	38
Kaperbrief	131	Korten, Brandula	48	Magierkrieg	25	Mossaffchen	14	Obsidiansäule	123
Kaper-Taktiken	133	Kossike	19, 124	Magiermogule	19	Mordpilze	15	Obsidiantafel	67
Kapitän Brabacciano	25, 33	Kr'Thon'Chh	168, 199	Magistra Kryptographicae	179	Mordranken	15	Oda Treublatt	42
Käpt'n Krak	168	Krabbenbucht	7	Magnus Pölberra	91	Mahlstrom	119, 125	Oederin du Metuant	32, 112-113, 182
Kara'iri'tür	138, 156, 198	Krabbenalat	66	Mahrestrom	17, 195	Mahre, Blaue	17, 195	Offene Hand	44
Karim Honak	173	Krak, Käpt'n	168	Malane Karinor	176	Malatuda	7	Ogdan Florios	175
Karinor	52, 176	Krakenkönig	130, 168	Malkillah ibn Hairadin	28	Morob	7	Ohzara	111
Alena Perval-Karinor	176	Krakenkönig	130, 168	Malur, Ascino von	122	Morundi, Solarcon di	117	Ojanaha	138, 144, 154
Dalamides	176	Krakenkönig	130, 168	Manakus	26, 194	Moskitos	13, 58	Oktere	96
Deredan	176	Krakenkönig	130, 168	Manakus-Aufstand	26, 34, 138	Mouon	168, 195	Oligarchie	108
Duridanya	176	Krakenkönig	130, 168					Olruk-Horas	21, 22
Gilia	176	Krakenkönig	130, 168					Olverja Kendrifari	29
Hevane	176	Krakenkönig	130, 168						

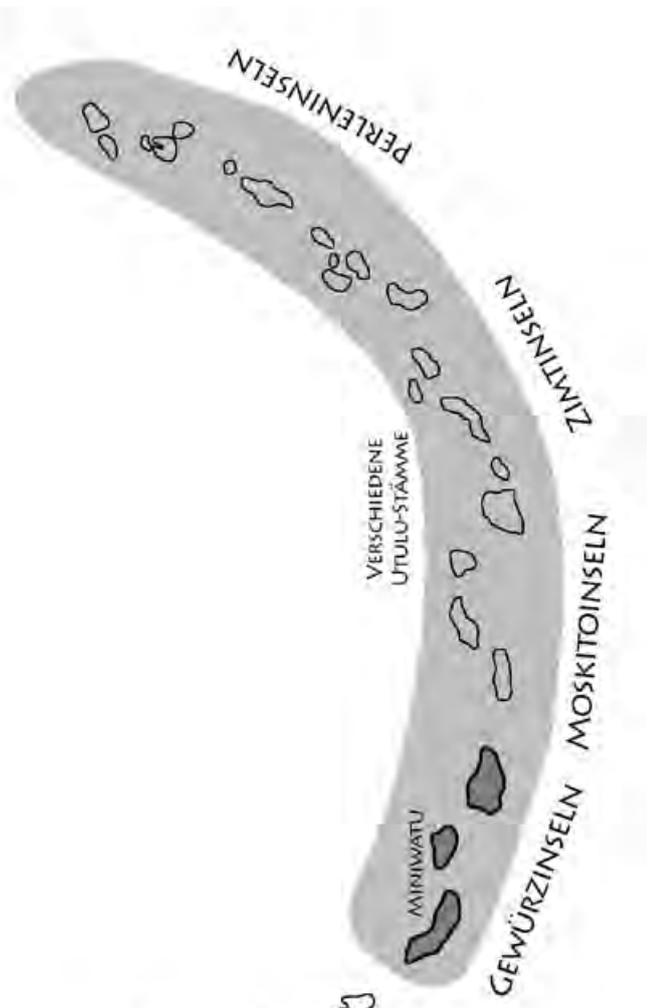
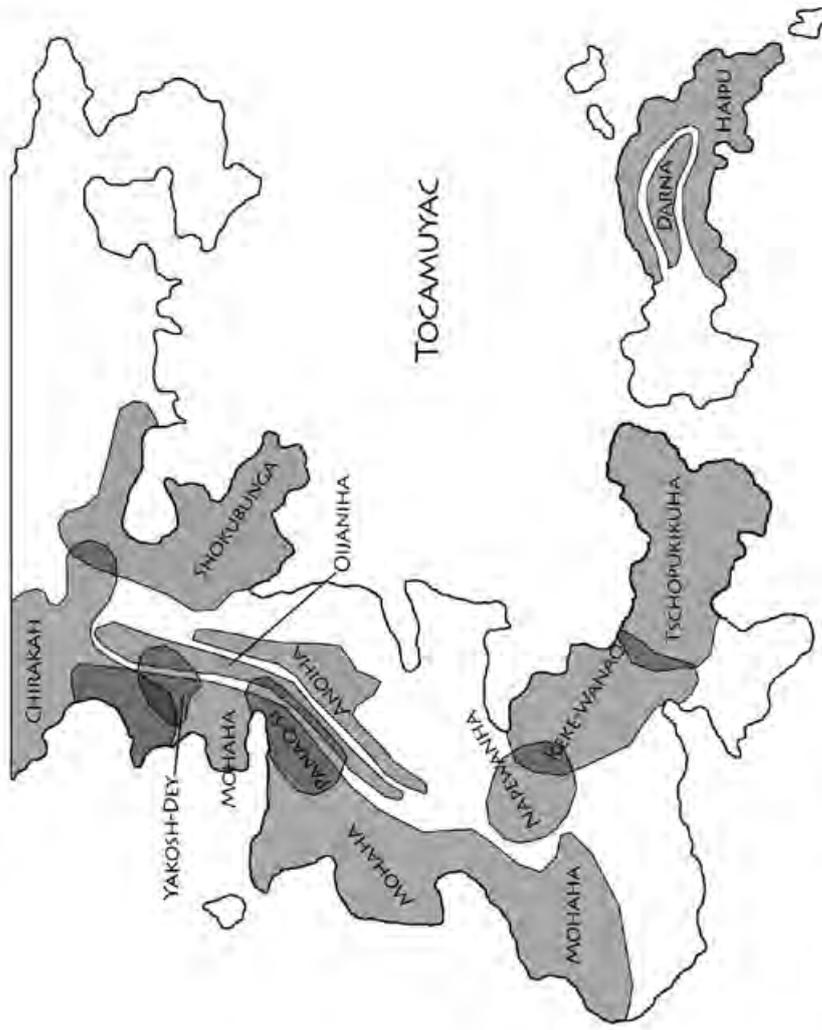


Ombar, Tizio dell'	193	Phecadio von Punin	21	Ratanor H'Estin	47	Sandoz, Fiorella	91	Seide	35, 54, 62
Omegatherion	194	Phex-Tempel	44, 90, 114	Rateral Sanin XII.	171	Sanfte Pirat, der	99	Seidenkarawane nach Mengbilla	61
Ongalobullen	14	Phileasson, Asleif	118	Rattenfänger (Profession)	32	Sanin I.	20, 33	Seidenlaine	15, 141
Onychophagus, Schüler des	85	Phileasson-Saga	118, 199	Rattmenschen	52	Sanin II.	20, 33	Seidenmalergasse	45
Opal	62	Pflanzer (Professionsvariante)	171	Raul, Kaiser	24, 33	Sanin III.	8, 20, 33	Seidenspinne	62
Opalthron	26-27, 34	Phraisop		Rauschkraut	57, 58	Sannah Wilmaan	70, 178-179, 193	Seilergasse	47
Opfer	74	Hylaria	23	Rauschmittel	57	Sant Ascanio	122, 189	Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakrale	43
Orakel von Altaia	28, 199	Hylberia	86	Raxx'Mal	19, 33, 193	Santa Marbo	177	Selem	7, 19, 25, 28, 32, 75
Orazal-Lianen	58	Phranya Yalma Zornbrecht	32, 180f.	Raz'Thon	183	Saphirna	125	Seeschlacht vor	29, 34
Orchidee (Bordell)	108	Phyllis, die einarmige	105	Re'Cha	123	Saranya Merion	91	Selemer Pech	61
Orchidee, Schwarze	41, 73	Pilze	15	Reederei Geracuis	30	Sargasso	129	Selemferkel	14, 41
Ordenshaus der Boronsraben		Pinnacht	36	Refardeon II. von Hôt-Alem	116, 187	Sargasso-See	129	Selemgrund	6, 7, 58, 119
Ordenshaus der Basaltfaust	49	Piranha	15	Reformbewegung	95	Sarkisal-Strand	7	Seng, Ruttelbert	45
Ordenshaus der Golgariten	90	Pirat, der Sanfte	99, 185	Regenbogenstaub	58	Sarkisian Zeforika	107	Sesh'shemet (Profession)	172
Ordenshaus zum Schwarzen L.	44, 73	Pirantentum	80, 98, 117, 126, 130-131	Regengebirge	6, 10, 33, 100, 103-104	Satinav (Sternbild)	9	Setepen	8, 31
Oreal	62	Planke	99	Reich des Jade-Jaguar	167	Satinavs Weltenbuch	90	Seto	125
Oreljo Kalanduez	90	Platz der 66 Laster	111	Regengrolme	168	Satuul	151	Setokan	119, 126
Orientierung im Regenwald	15	Platz der 99 Tugenden	111	Regenhorn	6	Savertin, Salpikon	63, 65, 104, 184	Sezession Mengbillas	29
Orokand, Barla	90	Plutokratie	51	Regenwald	10	Saya di Zeforika	91	Sha-Zul	196
Oron	61	Pokallos	53, 183	Mythen	16	Scarano, Quenion	43	Shahane	20, 113
Osdask	6, 25	Pölberra	91	Orientierung	15	Schamanismus	149	Shamata	156
Padrigo Bonareth	174	Pomeranze	140	Regenzeit	12	Schamaschtu	129	ShanR'Trak	157, 197
Pästumai	94	Port Corrad	7, 25, 29, 32, 33-34, 72, 75, 106, 112, 182	Regulator	71	Schankwirts	110	Shantalla Karinor	70, 176, 181
Pacamuayada	195	Port Emer	8	Reich des Jade-Jaguar	107	Scharlachkatzen	57-58	Shanya	114
Pahaha	144	Port Honak	32, 34, 123, 189	Reichsacht	24	Schatten, Bund der	184	Shataknolle	15
Paktupetepeq	165	Port Peleiston	121	Reichsreform	28	Schattenkabinett	28	Shatakwurz	36, 96
Pailos	67	Port Stoerbrand	30, 34, 120, 122, 164	Reisen im Regenwald	16	Schattenkrieger von Fasar	74	Sheranbil V.	22
Pailos, Iocanda	76	Port Visar	36, 72, 174	Reiter	60	Schicksalsbucht	7	Sheyrazada	21
Pailos, Korisande von	48	Port Zornbrecht	7	Religion	66, 95	Schildkrötenpanzer	101	Shila	20-21, 33, 113
Pala	114	Porto Korisande	130	Reri	190	Schillboot	148	Shinthr	18
Palakar	22, 67	Porto Naomi	129	Residenz der Charazzar	92	Schlacht in der Tränenbucht	32	Shokubunga	141, 161
Palastinsel	39	Pracfos	96	Residenz des Generalstabs	91	Schlacht von Andalkan	32	Shosho-Chikuta	191
Paligan	24-25, 31, 33, 49, 177	Pracfos	96	Ress, Karinor	26	Schlacht von Olbris	30	Shoy'Rina	25, 36, 68
Alara von Gareth-Paligan	31, 76, 177	Pracfos thesauri	179	Reto, Kaiser	30	Schlangen	14	Damian	103
Amato Ugolinez-P.	47, 70, 177, 178	Pracfecta urbana	173	Rhayamanthys Saimodos	190	Schlange von Altimont	194	Huntas I.	27, 34, 103
Andra	177	Pracfecta externa	177-178	Rhonda I.	22	Schlangenfurch	153	Themodates	33, 183
Argiope	177	Pracfectus ludi	177-178	Rhónda IX. Setepen	32, 93, 185	Schlinger	14	Shurin	141, 161
Andra	123	Pracfectus militaris	174	Rhudainer, Handelshaus	25, 29, 34	Schlund	30, 46-47, 52	Sieben magische Kelche	31
Brotos	69, 177-179, 193	Präfecten	76	Ribunga	85	Schmalzirion Brabbelbakker	56	Siebenstreich	22, 31, 33
Cessario	63, 177-178	Praios, Kirche des	68	Richtweise, Alte	43	Schmetterlinge	14	Sighelm, Kaiser	24, 33
Darion	31, 177	Praios-Tempel	117	Riesenaffen	14, 169	Schmuggel	104, 126	Silberberg	27, 30, 48-49, 51
Goldo	76, 177-178	Praiosruh	8	Riesenfaultiere	14	Schnappschildkröte	15	Silberberger	36, 38
Hadrokles	24, 33, 177	Praiosandelholz	161	Riesenkaiman	14	Schnitt, alanfanischer (Mode)	54	Silberberger Rohal	47
Iocanda Cosseira dyll Teremon	177	Praioskrokodil	161	Riesenkrokodil	14	Schnittner	72	Silberberger Tür	49
Rondrigan	177	Riesenschildkröten	200	Riesenschildkröten	14	Schrägaufzug	45	Silberberger Würfelspiel	26
Villa	49	Riesenschlange	14	Riesenschlange	14	Schreiber (Professionsvariante)	172	Silberbraue, Karjunon	65
Paligan-Therme	43, 56, 177	Riesenspiegel	15	Riesenspiegel	15	Schroffen	97	Silberne Essen	47
Palmenpark	46	Rieslandfahrer, Ruban der	8, 31, 34, 129, 196	Riesenspiegel	15	Schrumpfkopf	151	Silberwind, Sirlon	42
Palmschneider (Profession)	172	Rijßen, Yaquiria ter	29, 34, 125	Rieslandfahrer, Ruban der	8, 31, 34, 129, 196	Schule der Variablen Form	28	Silem-Horas	23
Palmpfeife	14	Ringe (Sternbild)	9	Rings	49	Schüler des Onychophagus	85	Silem-Horas-Straße	25
Pampelmuse	140	Risso	17, 129, 168	Rings	49	Schutzbünde	52	Sin-Ra	13
Pan	14	Archipel der	21	Ritter und Ritterinnen des Raben	91	Schutzprätor	107	Siral	36, 50, 96, 119
Panaq-Si	158	Ritter und Ritterinnen des Raben	90, 117	Ritterstube	95	Schwager, der böse	56	Sirinda Eulensang	30, 192
Panzerschneide	129	Ritterstube	108-109	Ritterstube	91	Schwammtaucher	129	Siringa Boronlieb	183
Panzereiter	103	Rochen, Blaue (Otta)	29-30, 34	Rochen, Blaue (Otta)	29-30, 34	Schwarzarm	170	Sirlon Silberwind	42
Papageien	14	Rochs	125	Roderick von Weyringhaus	187	Schwarzbart, Kapitän	25	Sittenlosigkeit	51
Papaya	140	Rohal der Weise	25, 33	Rohal der Weise	25, 33	Schwarze Allianz	32, 34, 75	Sitz des Hohen Rates der Zwölf	48
Para-Tek-Tapam	165	Rohalszeit	25	Rohalzeit	25	Schwarze Armada	77, 80, 85, 124	Sklaven / Sklaverei	51f., 59, 80f., 97
Paradiesvogel	14, 17	Rolo	163	Rohalzeit	25	Schwarze Galeeren	27, 29, 38, 41, 50, 60	Erkennungszeichen	53
Parinor Ress	26	Rondra-Tempel	47, 117	Rohalzeit	25	Schwarze Klängen von Al'Bor	74	Heimliche Sklaverei	53
Pass von Sorbur	7, 154	Rondralieb Löwenherz	182	Rohalzeit	25	Schwarze Legionen	71	Preis	53
Pata-Pata	56	Rondralieb Löwenherz	182	Rohalzeit	25	Schwarze Orndra-Heiligkeit	41, 73	Sklaven-Aufseher (Profession)	172
Patras	36	Rondralieb Löwenherz	182	Rohalzeit	25	Schwarze Perle	32, 35, 62, 68, 76	Sklavenauktion, große viertägige	53
Patriach von Al'Anfa	67	Ropjew	105	Rohalzeit	25	Schwarze Perle, Korsaren der	131	Sklavenflucht	53
Pei-Pei-Asseln	161-162	Rose Tigermaul	105	Rohalzeit	25	Schwarze Perle, Korsaren der	131	Sklavenhändler	39
Pekldon	19, 124	Rose Tigermaul	105	Rohalzeit	25	Schwarze Pest	27	Sklaveninsel	109
Peleidon de Sylphur	30, 32, 87, 90, 188	Rose von Beilunk	129	Rohalzeit	25	Schwarze Pyramiden	21, 37	Sklavenjammer	56
Pellione de Sylphur	91	Rose, Schwarze	186	Rohalzeit	25	Schwarze Rose	186	Sklavenmarkt	44, 108, 111
Pemnikan	141	Rote Harika	9, 120, 127	Rohalzeit	25	Schwarze Schlange	76, 98, 129f., 186f.	Skorpion	71, 182
Perafir	200	Rote Jaguare	18, 91, 150, 197	Rohalzeit	25	Schwarze Stämme	153	Skorpionkriege	19
Perainapfel	140	Rote Pfeilblüte	15	Rohalzeit	25	Schwarze Stämme	153	Skrechu	18
Peraine	68	Roter Jaguar, Tempel des	26, 32, 138, 155, 197	Rohalzeit	25	Schwarze Witwe	74	Smaragd des Südens	95
Perainhilf von Firdayon-Bethana	124	Roter Salamander	27, 92, 129	Rohalzeit	25	Schwarzer Brand	97	Smaragd	62
Peri I.	18	Rubine (Sternbild)	9	Rohalzeit	25	Schwarzer Bund des Kor	41, 72	Smaragd	95
Peri II.	93	Rud II.	24	Rohalzeit	25	Schwarzer Löwe, Ordenshaus	44, 73	Sohn des Lichts	90
Peri III.	31-32, 93, 95, 184	Ruhestand	181	Rohalzeit	25	Schwarzer Lotus	50, 54	Sokkina	29, 121-122, 161, 163, 190
Perle, Schwarze	32, 35, 62, 68, 76	Ruhständer	115	Rohalzeit	25	Schwarzer Mann	17	Solarcon di Morundi	117
Perlen	62	Rukus Gerdenwald	115	Rohalzeit	25	Schwarzer Pfeifer	58	Söldner	71, 110
Perlen, die Grauen	100	Runddorf	44	Rohalzeit	25	Schwarzer Rabe, Orden des	67, 72	(Professionsvariante)	172
Perleninsel	124	Runden	197	Rohalzeit	25	Schwarzer Turm, der	46	Söldnerameisen	13, 17
Perlenmarkt	43	Rupert Backlin	45	Rohalzeit	25	Schwarzgeier	14	Söldnerinsel	45, 47
Perlenmeer	6, 103, 126	Ruttelbert Seng	45	Rohalzeit	25	Schwarzogel	168	Söldnerlieder	56
Persönlichkeit	51	Rutin	183	Rohalzeit	25	Schwert des Südens	122, 126	Söldnermarkt	45
Persönlichkeiten	173	Ruwani	159	Rohalzeit	25	Schwert	60	Solphan Charazzar	128
Perval	42, 52	Ruwangi	129, 163	Rohalzeit	25	Schwert der Reinen Lehre	95	Sonne von Brabak	89
Alena Perval-Karinor	176, 181	Sabar	200	Rohalzeit	25	Schwimmdock	41	Sonnenbruder	162
Anwesen	42	Säbelkönigin	31	Rohalzeit	25	Schwimmende Stadt	166	Sonnenpanther	165
Irschan	42, 46, 63, 65, 70, 173, 176, 181	Rakorium Muntagonus	31	Rohalzeit	25	Schwinge, Borons	41, 73	Sonnensohn	123-124, 162, 163, 189
Viviane	174, 176, 181	Ramin Karinor	174, 176	Rohalzeit	25	Sechs Kelche	105	Sonnenstadt	116
Pescator	59	Ramonento Montano	123, 189	Rohalzeit	25	Secutor	60	Sonnentanz, Illeon	42
Pest, Schwarze	27	Randolph von Rabenmund	28	Rohalzeit	25	Sedy	94	Sorak	19, 124, 195
Petolo-Pass	6	Rasfelda	106	Rohalzeit	25	Seadler v. Beilunk (Schiffsnames)	31	Sorbur, Pass von	7, 154
Pfahlbau	105	Rastafan ibn Thabarullah	106	Rohalzeit	25	Seadler-Expedition	120	Souram	19, 25, 33, 121, 134, 156
Pfandhaus Phyllis	105	Rastullah-Tempel	106	Rohalzeit	25	Seefahrer	110	Souram-Straße	121
Pfeifenkraut	15	Rastullah-Verehrung	68	Rohalzeit	25	Seekriegszeug	65	Speikröte	15
Pfeifer, Schwarzer	58	Rat der Kapitäne	98	Rohalzeit	25	Seeräuberei	130	Spiegel der Schwarzmagie	92
Pfeilfrosch, Gelber	15	Rat der Zwölf	27, 32	Rohalzeit	25	Seeschlacht	60	Spiegelnde Strafen	59
Pferdeschwemme	45	Custos Coloniae	180	Rohalzeit	25	von Charypso	30, 34, 98	Spinnen-Mann	191
Pferdezucht	56	Glaubenswahrer	177	Rohalzeit	25	vor Selem	29, 34	Spinnenberge	94, 197
Phecadia	125	Oberster Richter	180	Rohalzeit	25	Seeschlangen, Fürstin der	129	Spinnengötzen	197
		Sitz	48	Rohalzeit	25	Sewölfe	122	Sprache	83
				Rohalzeit	25	Schoyawah	139	Mohisch	59, 146



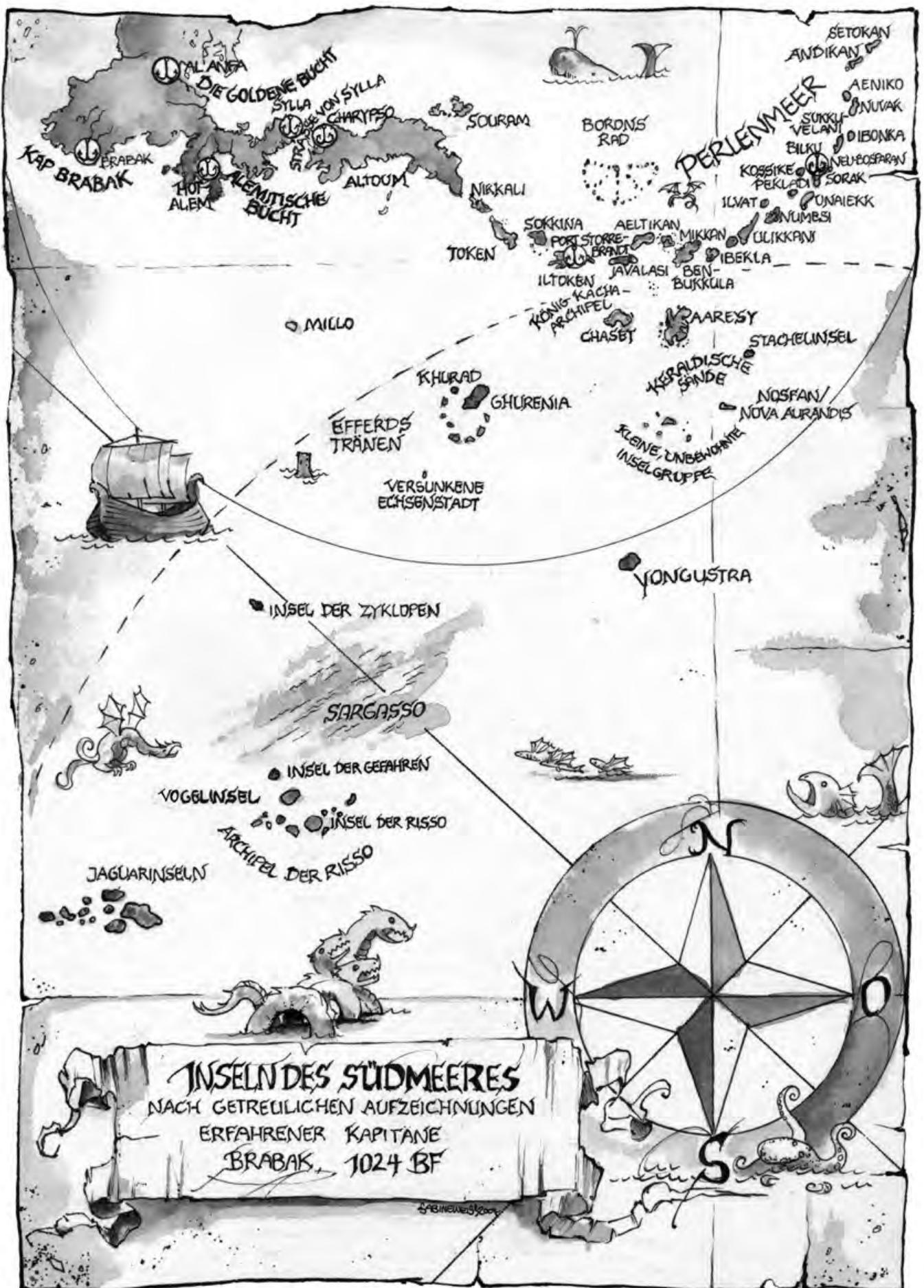
Tocamuyac	164	Tabak	15	Tocamuyac	10, 119, 164	Vasquez, Zephirina	71	Galek	179
Springaffe	14	Tabu	152	Namen	148	Vater Rupart Backlin	45	Jonnar	30, 179, 192
Sarcha	190	Tachik	14	Sprache	160	Vellia, Maffia	24	Mata Al'Sulem	179-180, 192
Ssrkhrschim	17, 193	Taft	62	Tocana, Cron-Condominium	120	Verbotene Insel	130, 195	Sannah	70, 178-179, 193
St. Argelion	44	Tag des Großen Schlafes	68	Todesesche	183	Verlorene Stämme	160	Villa	49
St. Geron	47	Tag des Wassers	41	Todeslied	144, 198	Velvenya Karinor	27, 34, 176	Windbrecht, Elisa	91
Stab der Seelenerkenntnis	193	Tagelöhner (Professionsvariante)	172	Tokahe	143	Versiegelte Pyramide, die	102	Wissenschaft	62
Stab des Vergessens	67, 193	Tagsablauf	81	Token	29, 121-122, 161, 163	Verwaltung	82	Wohnen	83
Stachelinsel	128	Taha-Tawa	165	Tokenpassage	121	Veteranen	73	Wolfsratten	14
Stadt		Tahai	190	Tolak, Kaiser	26, 34	Vey	7	Wracktaucher (Profession)	170
der Affen	196	Tai Ogul	197	Tonko-Tapam Bohantopa	190	Viel-Bunt-Flügel-das-Strum-sät	17	Wudu	21-22, 33, 103, 116, 165
der Katzen	196	Take-Ca	198	Tor, Altes Mirhamer	48	Vier Weise	124	Wunder	47
der Schwarzen Schlange	98	Takehe	151, 198	Torgal Hammerfaust	29, 30	Vikko Stoerrebrandt	122, 163, 196	Wurara	15, 140-141
der Spinnengötzen	197	Takehumba	197	Torhaus der Zwingfeste	49	Villa Bonareth	49	Würfelmeister	107
der weißen Paläste	103	Tal des lebenden Wasser	17	Tote Gasse	97	Villa Desidera	47	Würgebeutel	15
der Wissenschaften	59	Talukk	148	Tote See	126	Villa Florios	49	Würgeschlange	14
des Schweigens	38, 49, 51, 67, 74	Tango-Tsch-Ha-Tanga	17	Toteninsel	121, 162	Villa Hammerfaust	92	Wurzelziehen, Bosparanisches	65
des Schweigens, Tempelgarde	67	Tano-Wapihaya	200	Totenkopffischen	126	Villa Hermetica	46	Xangyam	199
Goldene	129	Tanz am Hanfstrick	131	Toton Mironimus	92	Villa Karinor	49	Xentokar Monesqu	194
Stadtgarde	38, 72	Tapam	151	Trahelien	24, 29-32, 33-34	Villa Kugres	49	Ya'ra al Azzim	48
Kommandantur	48	Tapam-Waba	122, 163, 190	Tralloper, Emmeran	41, 90	Villa Paligan	49	Yakosh-Dey	106, 144, 160
Stadtthaus	42	Tapamname	147	Träne der Sternkonkubine	104	Villa Ullhart	49	Yakushi	200
Stadtrat	105	Tapferkeit	90	Tränenbucht, Schlacht in der	32	Villa von Horun dem Giftfürsten	42	Yaq-Hai	152
Stadtwache am Kommandant	175	Tar Honak	siehe Tarquinio	Tränenmeer	126	Villa Wilmaan	49	Yaquiria ter Rjßen	29, 34, 125
Stadtwache am Sklavenmarkt	44	Tares	122	Traumkrauthändler	110	Villenviertel	42	Ya'Dasham	8, 118
Ställe	60	Tar-Honak-Platz	43	Travia-Bund	45	Vinay	30, 92	Yarum-Horas	22
Stammes-Achaz	10	Tarion Hellinger	45	Travia-Nacht	45	Visar	21, 192	Yarumsstab	22
Stammeskrieger, mohischer	60	Tarlos, Hieronymus	48	Travia-Tempel	45	Visarberg	21	Yash'Hualay	18
Stammeskrieger (Profession)	171	Taron Gaidar	47	Treublatt, Oda	42	Visarberg-Rebellen	181	Yaslinda Bonareth	91
Stand	80	Tarquinio Honak	31f., 34, 68, 93, 173	Triumphbogen	48	Visaristen-Sekte	31	Yasmina Honak	174, 181
Stane Dalganow	122	Tashcar, Grongefängnis	127	Triumvirat von Al'Anfa	32, 34, 68	Visra	7, 33, 48, 67	Yezemin al Kirachin	106
Steilklippen	87	Tatze, Kamaluqs	58	Trockenwald	12	Visra-Vampire	192	Ykkandil	154, 200
Stern von Selem	33, 103	Taubblatt, Lorion	42	Trollmops	56	Vitrador	200	Ylcha	94
Sternenhimmel über dem Süden	8	Taurus	115, 186	Tsa-Tempel	47, 102, 114	Vitus Werdegast	31	Yongustra	128
Stoerrebrandt, Vikko	122, 163, 196	Tauschhändler (Profession)	170	Tsaiane Ullhart	70, 179	Viviane Perval	174, 176, 181	Yu-Tsantas	13
Stokkvis	56	Taya	137, 139	Tsantsa	151	Vnaiekk	124	Yug-Z'Guul	127
Stoyer Gujan	91	Tayer der Anoihas	17	Tschal'an	171	Vogelinsel	129	Yulag-Horas	21
Stolz von Al'Anfa	50, 68	Tayawan	191	Tschokola	155	Vornamen, männlich	84	Zaraphine Charazzar	91, 102, 189
Strafe	66	Tempel der Marbo	48	Tscholouq	159	Vornamen, weibliche	83	Zeforika	30, 89
spiegelnde	59	Tempel der Rahja	43, 90, 114	Tschopukikuha	141, 144, 157	Vulkan, der Schwarze	36	Melyssa	107
Straße von Altoum	8, 20	Tempel der Rondra	47, 117	Tschumbi	21, 197	Waffen der Waldmenschen	141	Saya di	131
Straße von Sylla	8, 20	Tempel der Travia	45	Turm des Rouhal	105-106	Wahn der Verfolgung (Buchtitel)	24	Zenkauskas, Waldron	90
Strozza, Lessando ya	189	Tempel der Tsa	47, 102, 114	Turm des Schweigens	105-106	Währung	84	Zenubal	25
Strozza, Nandora ya	120, 122, 189	Tempel des Arcan'Szin	97	Turupa	120	Wahjd	17, 22-23, 31, 33, 119, 127	Zephirina Vaskez	71
Stufenpyramiden	18	Tempel des Ch'Ronch'Ra	97	Tuur-Mhakaq	85	Waldelefant	14	Zeremonienmeister	98
Sturmfelsenberge	94	Tempel des Mantikor	48	Tycho, Brin	8	Waldinseln	8, 119, 126, 161	Zerforika, Adnan	105
Sud	97	Tempel des Praios	117	Tyrinth	27, 29, 118, 193	Persönlichkeiten	189	Zerforika, Sarkisian	107
Südask	7, 105, 160	Tempel des Rastullah	106	Tziktzal	184	Utulu	78, 121-122, 124, 141, 161	Zikkurat	17
Südaskanien	7, 24	Tempel des Roten Jaguar	26, 32, 138, 150, 155	Überleben im Regenwald	16	Waldinselachaz	168	Ziliten	17, 100, 102, 124, 167, 168
Südcharpytik	127	Tempel von Licht u. Dunkelheit	90	Ubrecht, Lucio ter	71, 181	Waldisch	162	Zimmetbaum	161
Südelemitische Halbinsel	7, 12, 23, 106	Tempelgarde	72	Ucuria	120	Waldmenschen	137, 139	Zimtiniseln	8, 94, 120, 123-124, 162
Süderstrand, Belsarius	26, 33, 129	Tempelhofen	50	Ugolinez, Irato	178	Gifte	141	Zitadelle der Geister	197
Süderstrands abenteuerl. Fahrten	26	Tempelherfen	59, 67	Ugolinez-P., Amato	47, 70, 177, 178	Herkunft und Aussehen	139	Zithabar	58
Südkap	91	Tempelrufer	49	Ukhraban	22, 116	Krieg und Kampf	142	Zizirie	168
Südmeer	6, 119, 129	Tempeltor	171	Ulainam, Azila Alinya	114, 187	Namen	147	Zoll	61, 119
Südmeerzeder	120	Tempelwache (Profession)	180	Ullhart	49, 179	Persönlichkeiten	190	Zollprätor	107
Südwind	92	Teresch Zornbrecht	118	Ullhart	29, 179	Stämme	153	Zorgan-Pocken	31
Südkuvelani	8, 29, 34, 125, 162	Terilia, Alrik von	13	Gerlita	47	Stammeskrieger (Profession)	171	Zornbrecht	49, 180
Suldokan	131, 186, 187	Termiten	91	Jaccino	70, 179	Verständigung	142	Amosh Tiljak	180
Sulman al-Nassori	19	Terza Imogena	190	Tsaiane	105	Waffen	141	Boronliebe Zornbrecht-H.	180
Sulman al'Venish	92	Teto-Pahaha	23	Unau, Kalif von	105	Villa	26, 78	Dindymus Tiljak	180
Sultanschese	14	Thalusa	25	Ulikkani	123-124, 162, 163	Waldmenschentamm	130	Dirion Dirial von	180
Sümpfe der Seelen	108	Thamos Nostriacus	56	Umgekehrter Sklavenmarkt	115	Waldron Zenkauskas	130	Zornbrecht-Lomarion	180
Sumpfmenschen	165	Theater	181	Unabhängigkeitserklärung	48	Walkir Zornbrecht 26f., 34, 72, 138, 180	129	Fort	180
Sumu-ca	16	Theatralo	42	Unau	32	Walkönig	13	Janda	180
Sumurrer	18	Domizil	29	Unterschicht	81	Wandelnde Perücken	13	Nareb Emano	70, 180
Sumus Schale (Sternbild)	9	Themodates von Shoy'Rina	33, 183	Unterwasserjäger (Profession)	170	Wapiya	29, 163, 196	Phranya Yalma	32, 180-181
Sumus Tränen	125	Theokratie, plutokratische	68	Unwissbares (Sternbild)	192	Warane	14	Teresch	180
Sündenpfehl der Westküste	109	Thiration De Sylphur	29	Universalschule	44, 178	Wasser	16	Zornbrecht	26-27, 34, 72, 138, 180
Süßholz	15, 140	Thorn Eisinger	48	Fakultäten	siehe Fakultäten	der Regenzeit	12	Walkir	26-27, 34, 72, 138, 180
Süßkartoffel	15	Thorwal	76, 77	Universitätsviertel	44, 46	Tag des	41	Zornbrechter Bluthund	56
Svelinya-Horas	20	Thorwaler in Al'Anfa	25, 26, 33	Unterschicht	81	Tal des lebenden	17	Zornige Rondra von Garbokan	200
Sylla	8f., 20ff., 29f., 32, 33f., 98, 113	Thorwaler im Süden	29	Unterwasserjäger (Profession)	170	Wasserbüffelhirt (Profession)	170	Zsahh	102, 199
Harani von	98, 115	Thuan-Horas	21, 114	Unwissbares (Sternbild)	192	Wasseruhr, Alanfanische	46, 65	Zuckerbäcker	106
Leuchtturm	8, 21	Thuan-Horas-Bastion	124	Urioste, Adario Effren del	8	Wehrheim, Hildemara von	24, 108	Zul'Marald	200
Syllander Taler	84	Tidenhub	119	Usim-Horas II.	23	Weide der himmlischen Ziege	191	Zulhamin Alschera	112, 115
Syllanische Halbinsel	8, 12, 21-22, 157	Tiefseegehul	129	Uthuria	19, 33, 119, 124, 129, 138	Weisheiten des Güldenens,	102	Zum Weißen Einhorn (Hotel)	45
Achaz	167	Tierzucht	56	Uthurische Rose	129, 194	die 1664 x 1664	103-104	Zum Wilden Kasier	91
Syllanischer Turmsturz	21, 33	Tigerjagd	56	Utulumba	161	Weißes Königsschloss	103-104	Zweite Dämonenschlacht	24, 33
Syllarak	115	Tigermaul, Rose	15	Utulus	78, 121-122, 124, 127, 137, 139, 144, 153	Werdegast, Vitus	31	Zweite Seuche	74
Sylphur	7, 88	Tiik-Tok-Holz	61, 122	Ullhart	49, 179	Werf	41, 106	Zweiter Fingers Tsas	23
Guelmo de Sylphur-Hardebrand	91	Tiljak	43, 70, 180	Herkunft und Aussehen	148	Werkstätten des Roten Salamanders	92	Zwergaffen	14
Mizirion III. de	87, 121, 188	Amosh	180	Namen	148	Werkzeugmacher (Profession)	171	Zwergdrache	122
Peleision de	30, 32, 87, 90, 188	Dindymos	166	Persönlichkeiten	190	Wespen	13	Zwingfeste	49
Pellione de	91	Tinkeka-Pao-Pa	165, 196	V'Sar	67	Westwinddrachen	201	Torhaus	49
Thiration	29	Tinzameha	175	Va'Ahak	36-37, 118	Weyringhaus, Roderick von	187	Zwölfgötteredikt	23
Szepter der Herrschaft	193	Tirion Florios	8	Valeria Bonareth	174	Wiedergeburt, die ewige	47	Zyklopenauge	9
Szinto	7, 31, 108	Tirob	193	Vampirgrotte	37, 192	Wildfänge	44, 53	Zze'Tha	8
Tä-Haya	146	Tizio dell'Omar	193	Vasallenstadt	77	Wilmaan	49, 179	Zzzzz	127
						Dragan	179	Zzzzt	123

Texterstellung und -bearbeitung: Frank Wilco Bartels (Mengbilla, Mirham, Kolonien, Imperium), Björn Berghausen (Höt-Alem), Peter Diehn (Ghurenia, Südmeer-Inseln, Mysteria et Arcana), Uta Enners (Sylla, Charypso, Piraten, Primer Südstädte), Momo Evers (Regenwald, Chorhop, Mohisch), Christian Hellinger (Mysteria et Arcana), Anja Jäcke (Al'Anfa), Casten-Dirk Jost (Völker Meridianas, Mysteria et Arcana), Stefan Küppers (ergänzende Texte, Mysteria et Arcana), Olaf Michel (H'Rabaal, Echsen und ihre Geheimnisse), Judith Rau (Rauschmittel), Niklas Reinke (Waldmenschen und Utulus, Universität von Al'Anfa, Mysteria et Arcana), Perry Steven (Kemi-Reich, Inselkolonien, Allianzen, Mysteria et Arcana, Professionsvarianten), Stephanie von Ribbeck (Altaia, Darna, Haipu, Miniwatu, Shokubunga, Waldinsel-Utulus, Professionsvarianten), Mark Wachholz (Geschichte des Südens, Königreich Brabak, Meere und Inseln), Anton Weste (Wunder des Himmels), Alexander Wichert (Al'Anfa, Mysteria et Arcana), Heike Wolf (Geographie, Al'Anfa, Das Leben in den Städten des Südens, Port Corrad, Charypso, Mysteria et Arcana); alle (Personen)

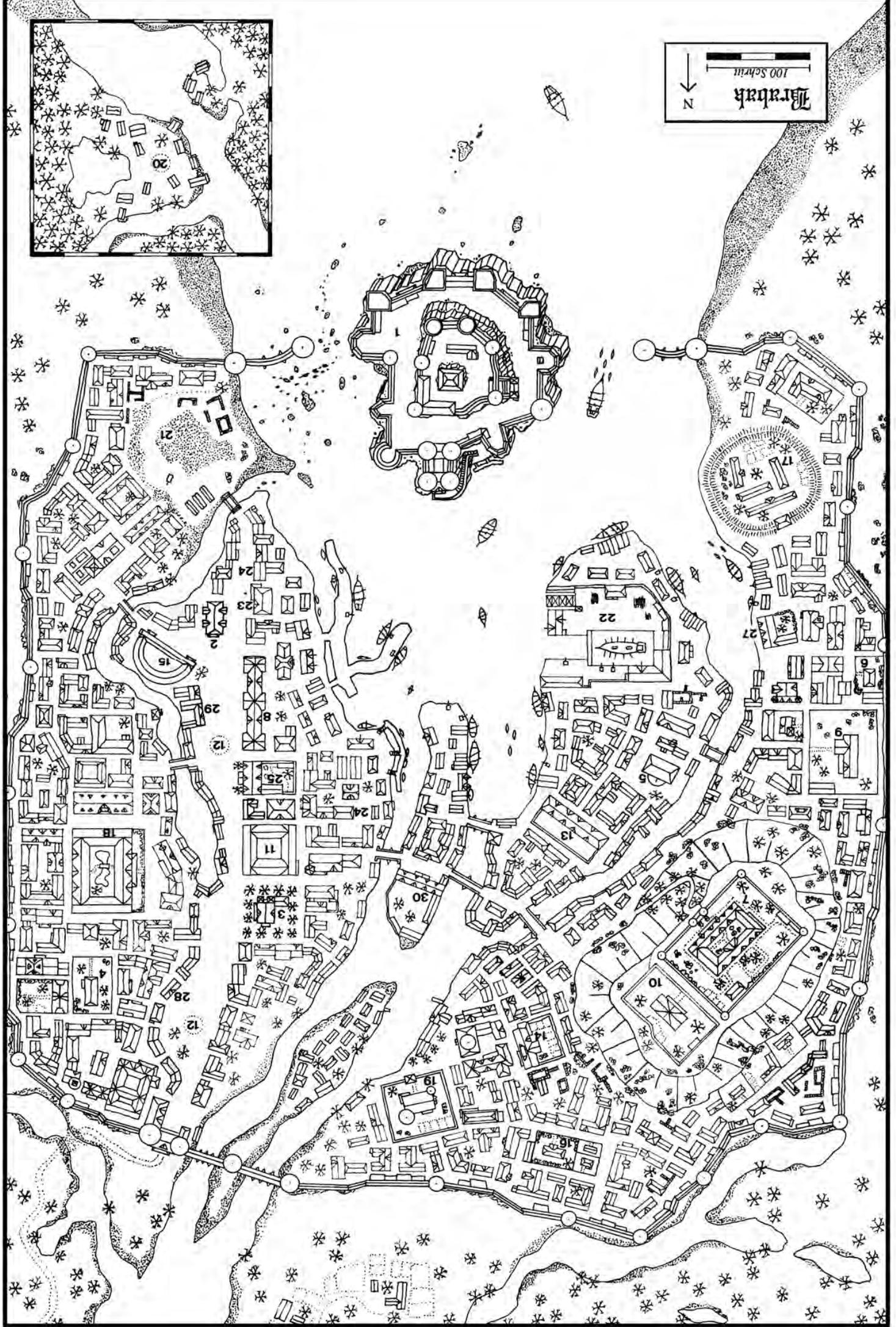


STÄMME DER WALDMENSCHEN UND UTULUS

DIE ÎNSELN DES SÛDMEERS

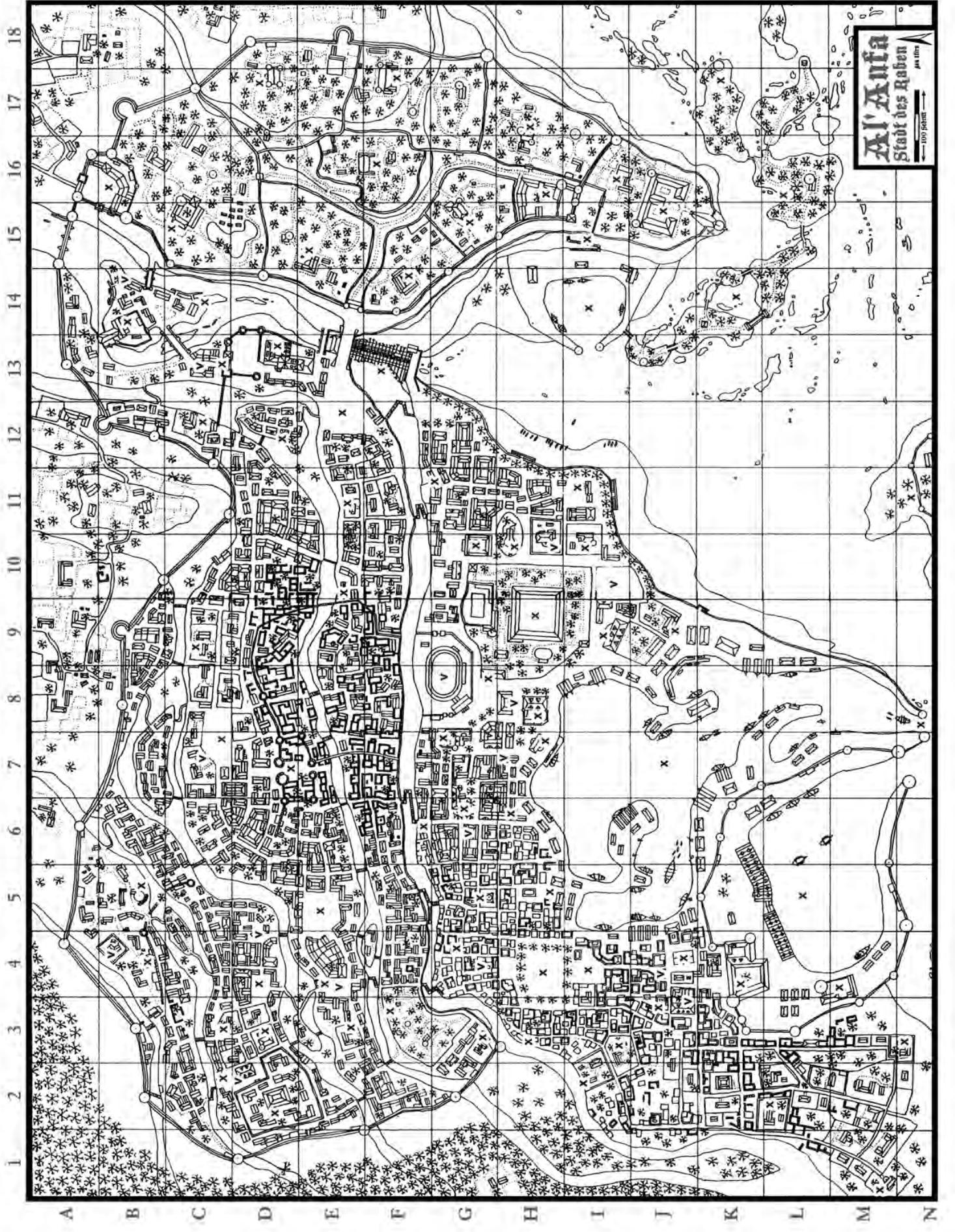


100 Schritt
N
↑



Legende

- Alte Rindweise 110 V
- Anwesen des Adhuan Ananah N 1 X
- Awensen Royal L 2 X
- Arsenal und Neura Stahur B 16 X
- Bal-Honak-Arena G 8 V
- Blitze H 6 X
- Der Neue Tempel J 15 X
- Der Sitz der Hohen Rats der Zwölf D 11 X
- Die ewige Wiedergeburt (Cue-Tempel) J 15 X
- Die offene Hand (Phee-Tempel) H 8 V
- Domizil des Großen Theatralo M 1 X
- Dreiecksmarkt E 5 X
- Eiffel-Tempel 14 X
- Eingang zum Labyrinth 15 X
- Eifelhaus 15 X
- Fruchtbaum 17 X
- Garision des Schwarzen Bundes des Kor M 4 X
- Gegenstratum 13 X
- Geis Klippstein J 3 V
- Großadmiralität K 4 X
- Günstig Bahra von Mirhan B 4 V
- Harmonizerer H 7 X
- Halle der tausend Lobre (Balje-Tempel) H 10 X
- Haus der Unsterblichen D 7 X
- Haus mit Turm 110 X
- Heside-Tempel SaurArgeloh D 2 V
- Hochalen B 5 X
- Hotel "Eifernd" 19 X
- Hotel "Zum Weiden Erlahner" D 3 X
- Handmarkt C 7 X
- Kolles N 8 X
- Kommandantur B 14 X
- Kreuzplanen L 5 X
- Markantempel 14 V
- Mehamer For C 11 X
- Ordenshaus der Bommeln 116 X
- Ordenshaus zum Schwarzen Löwen G 7 X
- Pilgrim-Tierne H 10 V
- Palmepark F 5 X
- Perfomarkt H 4 X
- Preldschewne D 1 V
- Rabentelken K 15 X
- Rosine-Tempel Sankt Genon G 3 X
- Schlagung F 15 X
- Schwarze Turm E 4 X
- Seidenmalerpatte D 4 X
- Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakale G 5 X
- Silberberger Bahal C 7 V
- Silbermüsel N 11 X
- Slavemarkt D 9 X
- Südemarkt E 12 X
- Stadthaus G 10 X
- Stadtwache am Slavemarkt G 8 X
- Tac-Ronald-Platz 14 X
- Tempel der Marbo C 14 X
- Tempel der Tavia C 3 X
- Tempel des Jagennim D 4 X
- Tempel des Letshan (gehaut)
- Tempel des Mandouren B 11 V
- Tempelplan 14 X
- Universitätschule D 2 X
- Villa Beunach E 15 X
- Villa Desidra C 9 X
- Villa Doros C 15 X
- Villa Hermetika E 3 X
- Villa Karion D 17 X
- Villa Kugres G 16 X
- Villa Peligan F 11 X
- Villa Uthart F 16 X
- Villa von Honon dem Gritmosen 12 X
- Villa Wilman H 17 X
- Villa Zorochoch E 17 X
- viestöckige Zwieltste H 16 X
- Wassergarten L 16 X / K 11 X / K 17 X



Al'Anfa
 Stadt des Raben
 1:50000
 100 Meter

Al'Anfa
Stadt des Nahen
1:100,000
1:100,000
1:100,000



Meer der Sieben Winde

Askanisches Meer

Selemgrund

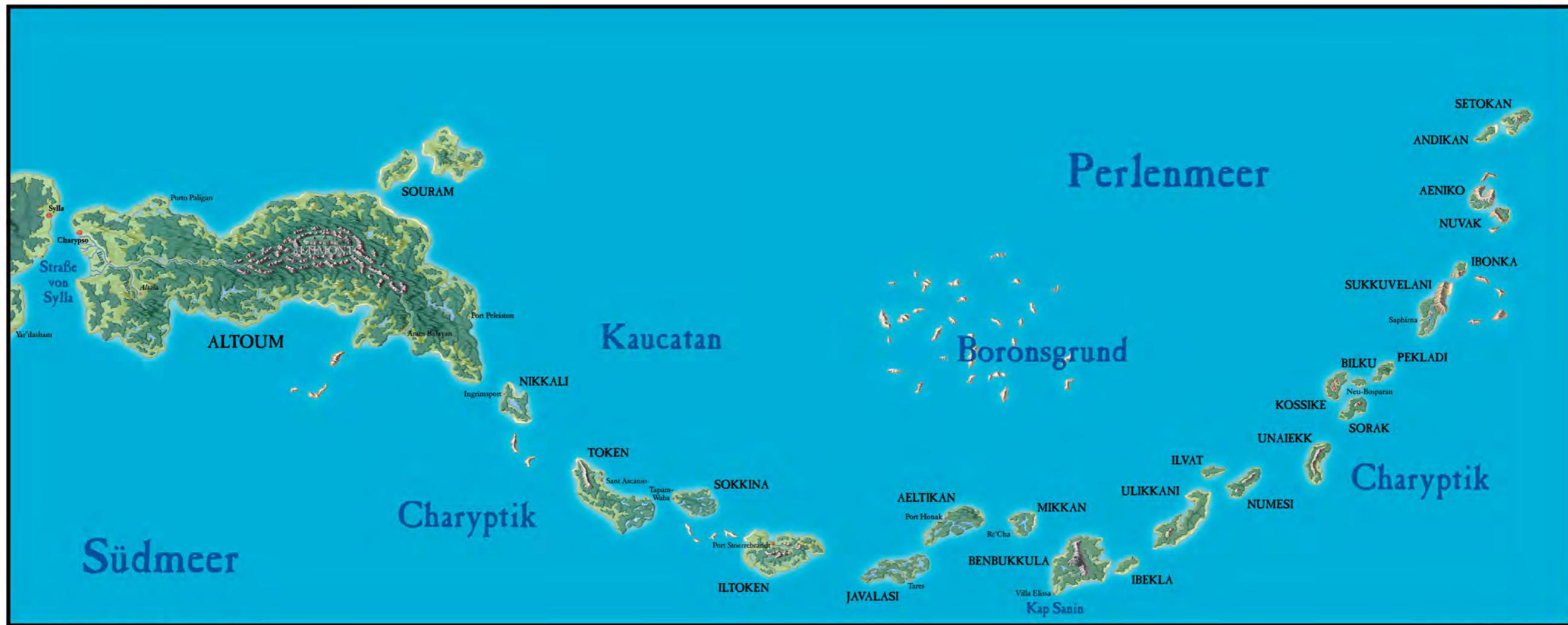
Perlenmeer

Goldene Bucht

Südmeer



Al'Anfa und das Regengebirge



Altoum und die Waldinseln



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS

In kaum einer Region Aventuriens liegen Gedeih und Verderb, Reichtum und Ruin so nahe beieinander wie in den Ländern südlich der einstigen Kaiser-Debrek-Linie: dem ehemaligen Vizekönigreich Meridiana. Hier ist die Heimat der verschiedenen Stämme der Waldmenschen mit all ihren Kräutergeheimnissen und Tabuzonen, hier fechten schurkische Piraten und tapfere Kauffahrer auf den endlosen Meeren, hier ruhen echsische Geheimnisse aus grauer Vorzeit halb überwuchert in den unbarmherzigen Dschungeln. Vor allem aber ist dies die Region, die von Al'Anfa dominiert wird, der zweitgrößten Stadt Aventuriens, die von den einen die Perle, von anderen die Pestbeule des Südens genannt wird: Sklaven, Gewürze und Edelsteine haben die Stadt zu unermesslichem Reichtum aufsteigen lassen, Seuchen haben ihre Einwohner oft dezimiert und wohl nirgendwo findet man Hochkultur und Dekadenz so vereint wie in der Metropole, die dem Totengott Boron als dem Fürsten der Götter zu Füßen liegt.

Aber Al'Anfas Anspruch auf Südaventurien ist nicht unangefochten, und die Konkurrenten Brabak, Sylla und das Kemi-Reich warten nur auf einen Fehltritt der Granden, um ihren Anteil an Reichtum und Ruhm zu vergrößern.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur des aventurischen Südens und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien wird an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* benötigt. Kenntnis weiterer Regelbücher und Ergänzungsbände ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

I2002PDF

ISBN 978-3-95752-945-9



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

IN DEN DSCHUNGELN
MERIDIANAS

DER AVENTURISCHE
SÜDEN IM
JAHRE 1027 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

ENTHÄLT
FARBKARTEN UND
STADTPLÄNE
DER REGION

