

ACADEMIA LIMBOLOGICA publicat

Opus veritatis scientiæque

2. Rahja im 29. Götterlauf nach Hal
XLIII. Ausgabe

Das Uralte Echsenreich

Teil 2

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

Götter und Kulte

Viele Götter kannten die Echsen, aber ein festes Pantheon gab es nie. Wohl aber einen gewissen Grundsatz, zu dem meistens verschiedene Naturgottheiten, je nach Umwelt, hinzugefügt

Dies zeigt eine Verbundenheit zu Asfaloth, denn auch sich bewegende Schlingpflanzen müssen nicht unbedingt durch Elementarbeschwörungen entstehen, wie man es im Dschungel Schwarz-Maraskans nur allzu leicht erleben kann. Zudem sollen die schlangenleibigen Echsenmagier in der Lage gewesen sein, Ungeziefel ähnlich des SPINNE, EGEL und des KRÖTE, NATTER zu rufen, dieses Wissen wird auch den Leviatanim zugeschrieben. Die magischen Kenntnisse der Leviatanim beschränken sich größtenteils auf diverse Kampfzauber, wie auch kleinere Beschwörungen. Äußerst wenig ist uns über die Leviatanim bekannt, da bis jetzt kaum ein Mensch eine Begegnung mit einem Leviatan überlebte...

wurden. Zu diesem festen Grundsatz gehörte zur Zeit Pyrdacors immer P'Pyr, der Herrscher über die Elemente. Wie jeder Saurologe weiß wird Pyrdacor die Herrschaft über vier Elemente (Erz, Feuer, Humus und Wasser [**nicht sicher**]) zugestanden, somit lässt sich in die Gestalt P'Pyrs Pyrdacor setzen, was dadurch bekräftigt wird, dass nach seinem Fall die Anbetung P'Pyrs rapide abnahm. Weiterhin kannten die Echsenwesen auch andere Götter, die mit den Zwölfen gleichzusetzen sind. So gibt es Zssah, in der ein Kundiger Tsa sieht, wie auch H'Szint, die wandelbare Göttin, deren Beinamen auf Asfaloth, der wahre Name aber auf Hesinde schließen lässt. Weiterhin kannten die Echsen V'sarr, der Herr über den Tod. Ihn in das Zwölfgötterpantheon hineinzudeuten wurde nur durch die Güldenlandforscher möglich, die von Visar, dem güldenländischen Boron berichteten. Zudem kennt man die Sterbenden Götter Ssad'Navv und Ssad'Huarr, wahrscheinlich Satinav und Saturaia. Aber auch der Fehlglaube hat sich in das Echsenpantheon eingeschlichen: so ist die echsische Hauptgottheit H'ranga oder Charyb'Yzz, hinter der klar Charyptoroth steht. Weiterhin gibt es insektoide Götzen, wie Srf Srf oder die Symbolisierung von Naturgewalten, wie der schlingerartige Kr'Thon'Chh oder die Flugechse Chr'Ssir'Ssr. Welche genauere Bedeutung die Gottheit Kha hatte ist (mir)

Gesellschaftsstrukturen

Wenig lässt sich über solche Strukturen sagen, da wenig bekannt ist. Nie hat man von Baronen, Fürsten oder anderen Lehns Männern der Echsen gehört. Pyrdacor war der einzige Herrscher, wie es schien. Ob es verschiedene Kriegerränge, ja überhaupt feste Armeen gab ist genauso unbekannt. Vermutlich füllten die Leviatanim den Marschallsrang aus. Wie schon zuvor beschrieben, stellten die Marus die meisten Krieger und die Achaz waren das Volk, das beherrscht wurde. Unter dem Volk standen nur die, meist menschlichen, Sklaven. Wahrscheinlich wurden auch Kriegsgefangene zu Sklaven gemacht, also Zwerge und Wesen anderer Rassen gegen die die Echsen Krieg führten. Gerüchte besagen, dass Pyrdacor ein Bündnis oder zumindest einen lockeren Zusammenschluss mit dem Unterwasserreich Wahjad hatte. Dieses Gerücht lässt sich weder be- noch widerlegen.

Der Untergang

Der Untergang des Echsenreiches war schon mit Pyrdacors Fall und der Rettung Zze Thas besiegelt. Mit den Dschungeln von Zze Tha war dem Reich das Herz herausgerissen worden. Ohne einen starken Herrscher zerfiel das Reich in unzählige Kleinstaaten, die gegeneinander Krieg führten. Dann traten auch die ersten Tulamiden ins Licht der Ereignisse. Zu spät bemerkten die Echsen die von ihnen ausgehende Gefahr. Nach der Errichtung von Bastrabuns Bann war das Echsenreich, wenn man es denn noch so nennen wollte, keine ernstzunehmende

unbekannt. Über den Priesterstand unter den Echsen gibt es kaum Auskünfte und Gerüchte, die besagen, dass die Leviatanim und die Ssrkhrsechim Priester und ihre Zauber Götterwunder wären, verweise ich in das Reich der Fabeln.

Die Magie

Die Magie der Echsen stützte sich vor allem auf die echsische Magierrassen, die Ssrkhrsechim und die Leviatanim. Die Geburtsrate dieser zwei Echsenrassen ist wahrscheinlich so eingeschränkt, wie die der Elfen, wenn nicht noch mehr. Aber alle Angehörigen dieser Rassen waren mit großer magischer Begabung gesegnet. Von Magiern aus den anderen Echsenvölkern ist nichts bekannt. Die Ssrkhrsechim waren die Urheber der Kristallomantie, einer Wissenschaft, die heutzutage mehr und mehr in Vergessenheit gerät. Weiterhin verstanden sie sich auf Beschwörungen aller Art. Man berichtet, dass sie oft wahre Meister in der Humus-Beschwörung wären, so zum Beispiel Pflanzen nach ihrem Willen formen können. Das mutet sehr elfisch an, doch wurde diese Gabe auch anderweitig als zum Errichten von Bauten benützt. So heißt es, dass sie die Macht besäßen Schlingpflanzen schlangenhähnlich zu bewegen, lebende Rüstungen und Waffen erschaffen können und vieles mehr. Zudem werden den Ssrkhrsechim hohe chimärische

militärische Macht mehr. Nur Schauergeschichten von alten Tagen und gelegentliche Überfälle hielten den Mythos aufrecht. Doch auch diesem Mythos wurde mit den Vorstößen der Diamanten Sultane den Szinto hinab und später der Besiedlung Maraskans ein Ende bereitet. Nun ist das Echsenreich nicht mehr als trockene Historie, vergrabene Ruinen und verbliebene Geheimnisse.

Nur die Skrechu kämpft nach wie vor im Dschungel Schwarz-Maraskans um die Wiederauferstehung des toten Reiches.

Aber nichts und niemand kann ein solches Reich wiederaufleben lassen, denn das Zeitalter der Echsen hat geendet und das Zeitalter der Menschen begonnen.

Rassul al-Scheik

Künste zugeschrieben.

Ruhm & Ehre

Ich hörte von Kriegeren, die würden alles geben, um ewig als Held in der Erinnerung ihrer Gleichgesinnten zu verweilen. Ich hörte auch von Magiern, die würden alles geben, um auf jede Frage eine richtige Antwort geben zu können, um sich von ihresgleichen als Genie bezeichnen zu lassen. Doch bedeutet unser Leben, oder unser Ruhm für Los nicht mehr als ein oder zwei Zwinkern. Doch verzagt nicht daran! Verzagt eher daran, dass ihr zuviel fordert! Denn derjenige, der sein Ziel nicht erreicht, der versinkt im Unglück. Vergeudet eure Zeit nicht damit den Stein der Weisen hinter einer Glaswand zu betrachten! Wendet euren Blick ab und bewundert dies, welches euch zur Verfügung steht! Gebt euch mit dem zufrieden, was ihr habt und nicht damit was ihr haben könntet.

Aber wenn der nackte Läufer der Möglichkeit an euch vorbeihuscht, packt ihn am Schopf, um sein Passieren zu nutzen und lauft nicht hinterher, denn meistens ist jener zu schnell. Solange dieser nicht kommen möge, ehrt Travia, Tsa und Rahja. Doch wenn jener sich zeigt, so huldigt wenn es sein muss Praios, Rondra, Hesinde, Phex und vor allem Aves! Nun ja, sei es wie es sei, die Würfel sind von mir geworfen, wie sie für euch, werte Leser, landen, werden kann ich nicht sagen, da ihr es entscheidet.

Verfasst von Melistor Enkara,
freischaffender Magier

~ Vom
Scheibenstängeln ~

HESinde zum Grube!

Verehrte Collegi et Collegae, ich lasse euch hiermit eine Abschrift eines Textes zukommen, den ich selbst vor längerem verfasste. Ich bitte um den fachlichen Rat betreffend meinen Problemen beim Verständnis unten eruierten Sachverhaltes, da ich mich, HESinde sei's geklagt, nicht sonderlich mit den Bereichen der Magie auskenne, namentlich die Magica Combattiva, die hier eine recht wichtige Rolle zu spielen scheinen.

19. TSA, 21. Hal: Vom "Scheibenstängeln"

Es begab sich im Frühling des Jahres 21 Hal, als ich in Festum einem wohl gar beieindruckenden Spektakel ansichtig wurde. Einige Junge Männer und Frauen, angetan mit der einfachen Kluft eines Arbeiters im Hafan, aber mit der dunklen Hautfarbe der Südländer, versammelten sich auf dem Marktplatz und begannen, einige lange Stangen vor sich haltend, sich zu einer unhörbaren Melodie zu bewegen. Langsam schwangen ihre Körper vor und zurück, als plötzlich eine Lärm anbrach. Einer der Umstehenden hatte einen Holzscheibe in den Kreis geworfen, und diese begann sich nun, HESinde steh mir bei, entgegen Sumus Griff immer schneller im Kreise zu drehen. Nein, ein Oktagon wäre eine treffendere Bezeichnung dafür. Der Diskus drehte sich mal schneller, mal langsamer in seinem Gefängnis aus Holz, bis nach sicherlich dem vierten Teil einer Stunde die Scheibe endlich

Es sein ein alter Sport ihres Heimatlandes, und es brauche viele Jahre, bis eine Gruppe sich soweit untereinander verstand, dass sie fast blind die Bewegungen der anderen spüren könne. Bei einem der wenigen Malen, wo eine solche Vorführung gestört wurde, wurde der Diskus nach 200 Schritt Flug von einem Haus gestoppt, war aber noch in der Lage, eine 3 Finger tiefe Schramme in eine solide Steinwand zu schlagen! Aber früher soll diese Gerätschaft zu anderen Zwecken benutzt worden sein.

Zur Zeit Dajin des VII. begab es sich, dass einige Gelehrte in den "Schriften des Rurech" eine Stelle fanden, die von einer mächtigen Waffe der Beni Rurech sprach. Diese Schriften scheinen mir im höchsten Maße interessant zu sein, offenbaren sie doch viel von dem Leben eines Ferkina-Stammes noch in der Zeit vor der Besiedlung Maraskans! Aber, HESinde, ich schweife ab, mein Steckenpferd hat mich zu weit getragen! Nach eingehender Untersuchung von über 17 versch. Textstellen war das Rätsel dieser altertümlichen Kriegsmaschine gelöst: Das oben stehende Aspyrdagg'Uzat. Ja aber was mag denn das nun bringen, fragt sich der kriegskundige Leser. Selbiges fragten sich auch die Kriegs-Wezyradim Dajins, aber das eigentlich interessante liegt nicht in der Technik des Schleuderns, sondern in den Diskussen. Aus den alten Schriften ergab sich eine besondere Maserung, die die Scheiben aufweisen mussten. (Wenn ich nur einen Blick in diese Schriften

zur Ruhe kam. Erschöpft bedankten die Gaukler sich für die Heller und sogar Taler, die sie für ihre Vorstellung von den ergriffenen Umstehenden erhalten hatten, und räumten ihre Habseligkeiten wieder zusammen. Ich sprach einen von ihnen an, um zu erfahren, was es damit wohl auf sich habe. Er, Tsajian von Namen, lud mich ein, doch am Abend nach Neu-Jergan zu kommen, dort könnte ich einige interessante Geschichten zu dem Aspyrdagg'Uzat erfahren. Ich werde mich wohl nie an diese Maraskanische "Sprache" gewöhnen, die unser Garethi mit dem Tulamidya der Aranier vermischt!

Als ich am Abend nach Neu-Jergan kam, fühlte ich mich fast auf diese ferne Insel versetzt. Die seltsamsten Gerüche drangen an meine Nase, der Geschmack von Khunchomer Pfeffer und fremden Gewürzen lag in der Luft. Und von allen Seiten ertönte das Geschacher und Gefeilsche der Exilmaraskaner, die teils in Garethi, teils in ihrem Maraskani ihre Waren anboten, über die Preise schimpften oder dem Händler Geschichten von zu Hause erzählten. HESinde sei gepriesen, dass ich in Fasar studierte, sonst wäre dies alles wohl über mich hereingebrochen wie Efferds Zornesflut, aber auch so schwindelte mir von den vielen Eindrücken. Aber ich sah auch recht viele Bewaffnete hier, und die wenigsten trugen die Farben Frumold's Garde, die hier in Neu-Jergan, mehr schlecht als recht, für Ordnung sorgt. Ich hatte einmal den Ausspruch gehört, hier läge "ein Hauch von Boran" in der Luft, und ich verstehe jetzt, was er damit meinte.

werfen könnte...) Als die Armee des Haran-ga-Haran diese zum ersten Mal einsetze, war das Ergebnis erschreckend! Die Diskusse drehten sich mit einem fröhlichen Brummen im Kreise, das immer lauter wurde und das Klacken der Stäbe bald übertönte. Das Brummen schlich sich seinen Weg direkt in die Herzen der Streiter und veränderte sie! Sie wurden fröhlich, ein Lachen umspielte ihre Lippen. Niemand achtete auf die Feste von Sergan, oder Sorgentrutz, wie ihre Priesterkaiserlichen Erbauer die Burg nannten, als die Diskusse ihren Flug aufnahmen, und fröhlich brummend auf Sergan zuflogen. Doch den Haran überkamen bald Zweifel, und er erhob seinen Blick in Richtung der Burg, die aber in eine Staubwolke gehüllt war. Als seine Gefolgsleute die Burg erreichten, bot sich ihnen ein Bild des Schreckens! Der Innenhof war übersät von den schrecklich verstümmelten Leichen der Gardisten des Dschunkars. Die Leichname waren zerstückelt, einigen fehlten Gliedmaßen, andere schienen von mächtigen Klingen in zwei Teile gerissen worden zu sein. Und aus den Trümmern des eingestürzten Bergfriedes hörte man die Weh- und Klagelaute der Verschütteten. Dem Haran blieb nichts anderes übrig, als seinen Lanzenträgern den Befehl zu geben, das Leiden der Unglücklichen zu erleichtern...

Gebannt lauschte ich den Erzählungen der alten Haimamutter, und noch in der selben Nacht machte ich mich daran, ihre Geschichte zu Papier zu bringen. HESinde sei Dank, dass sie mir diese Begegnung

Nach einiger Zeit fand ich dann doch den Weg in die Taverne "Freies Maraskan", die mir von Tsajian gewiesen wurde. Diesen Menschen scheint die Besetzung ihrer Heimat vor fast 30 Jahren immer noch schwer zuzusetzen. Allerdings frage ich mich, wie ich wohl reagieren würde, wenn mein geliebtes Bornland besetzt werden würde. Aber HESinde bewahre, wer sollte so etwas schon wagen? Den Al'Anfanern ist es hier oben doch eindeutig zu kalt...

Zurück nach Festum: In der Taverne, fand ich Tsajian wieder, der zusammen mit einer alten Frau am Tisch saß, und etwas aß, das aussah wie eine Mischung aus Tomatensuppe und einem Brot, das dem Bäcker unter einen Mühlstein gekommen ist. Tsajian stellte die Alte als Haimamutter vor, sie sei eine Geschichtenerzählerin seines Volkes. Welch eine Sprache! Die alte erzählte mir die Geschichte des Aspyrdagg'Uzat.

gewährte, ich werde mich wohl in nächster Zeit ein wenig näher mit diesem käferverseuchten Kleinod im Perlenmeer beschäftigen müssen. ... Maraskan ... stand dazu nicht etwas in den "Annalen" ? Und was hatte es mit diesen anscheinend so mächtigen Geschossen auf sich? Zweifelsohne muss es sich hierbei um eine Abart der Magica Combattiva handeln, aber keine der mir bekannten Thesi ließe sich auf eine Art abwandeln, um solch ein zerstörerisches Potential zu entwickeln.

Oh ihr Götter! So viel zu forschen, und nur so wenig Zeit!

-Aus dem Buch des Drachen, [Darian von Kreuzenwacht](#), Adjutor des Heiligen Drachenordens zur Wahrung allen Wissens unserer göttlichen Herrin HESinde. Adeptus maior der Bannakademie Fasar.

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

Kontakte:

[Markus Penz](#) alias Sheddja

[Philipp Schumacher](#) alias Erilarion

Androstaal

[Clemens Schumacher](#) alias Achmed ibn

Mhukkadin al Ghunar

[Christoph Huber](#) alias Argelia von Kuslik

[Daniel Junker](#) alias Barius von Charypso

(28.11.1999)

**Eigene Artikel sind sehr
willkommen!**

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

& [Das Archiv des Opus](#),

[Opus-Archiv des Curriculum](#)

[Salamandris](#), [Archiv in Tympons](#)

[Tanelorn](#)

Spielerverein der Freunde des Gepflegten Rollenspiels
Österreich