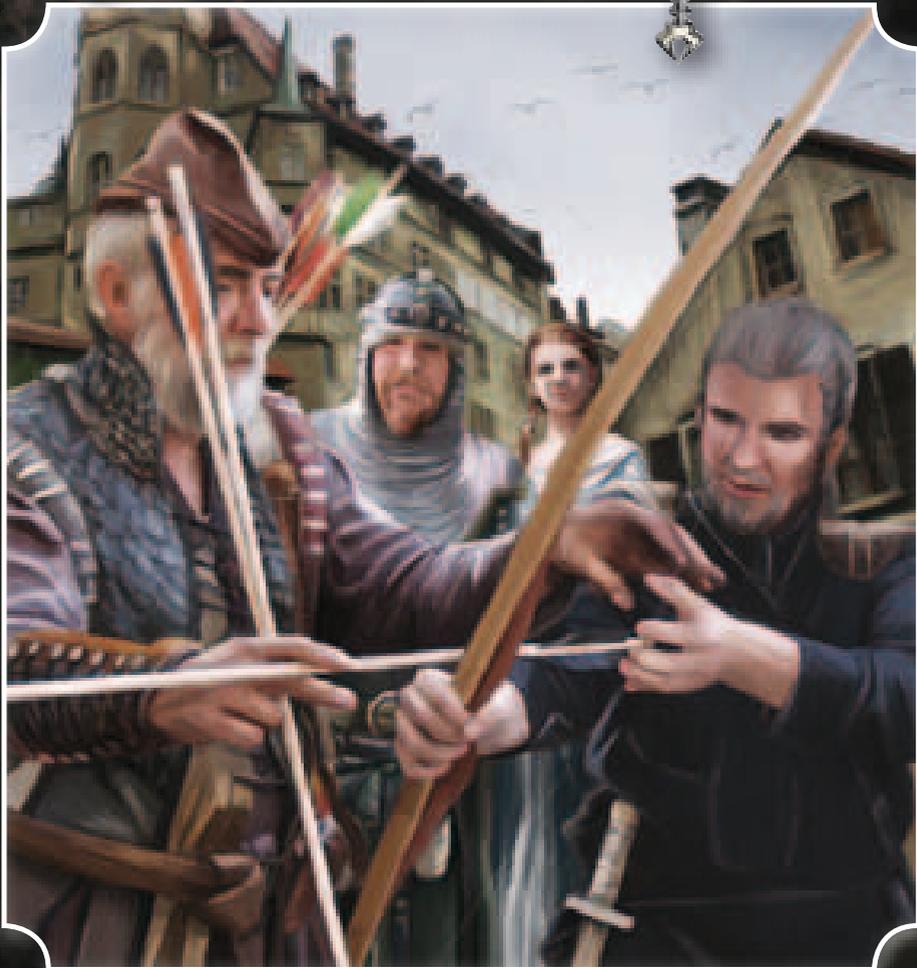


ARACLIA



DAS KOMPENDIUM
SYSTEMUNABHÄNGIGE FANTASY-WELT

ARACLIA



Araclia Kompendium
© Alexander Schiebel | AceOfDice 1997-2014
www.aceofdice.com

Illustrationen
Marco Morte (Text- und Umschlagillustration),
Manuela Hoflehner (Götterbilder)

Danksagungen für Test und Kampagnenspiel: Ferdinand Dietrich,
Christoph Flandorfer, Christian Janisch, Gerald Janousek, Martin Jöchlinger,
Felix Jonke, Markus Leupold-Löwenthal, Roland Wild

Weitere Danksagungen:
Ferdinand Dietrich für seine Drachen,
Marius Reinecker für Anregungen zu Göttern und Rassen sowie
Claudia Kantner-Schiebel für ihre frischen, unbefangenen Ideen

Herstellung und Verlag:
BoD – Books on Demand, Norderstedt
ISBN 978-3-7357-8014-0

~ INHALT ~

KAPITELÜBERSICHT

KAPITELÜBERSICHT	3	Qui-Lju.....	59
EINLEITUNG/VORWORT	5	Qui-Avu.....	61
VON ANBEGINN BIS HIER UND JETZT	7	Qui-Shay.....	61
Geschichte Catoriens.....	15	Inselstädte von Solhatis.....	62
MENSCHEN UND ÄHNLICHE	21	Sthorn.....	64
Menschen.....	21	Swylirisches Archipel.....	65
Cashataxa.....	22	Tequalé.....	67
Colwulven.....	23	Trosh-Gebirge.....	68
Gamantulen.....	25	Tr'Saal.....	68
Lynueen.....	26	ARACLIAS STÄDTE	71
Nuephyn (NSC).....	28	HELDEN, SCHURKEN, POTENTATEN	103
Schattenwandler.....	29	In Catorien.....	103
Ssaka'ta.....	30	Jenseits Catoriens.....	110
Trosh.....	32	Geheimnisse.....	117
Krelveten (NSC).....	33	SPRACHEN UND REDENSARTEN	122
FERNE LÄNDER, FREMDE VÖLKER	35	Redewendungen.....	124
Araclia - Der Kontinent.....	35	SCHRIFTTUM UND BILDUNG	127
Actapel.....	35	Schriftmaterial.....	127
Ahatralun.....	36	Bildung und Belesenheit.....	128
Arcamesta.....	38	Verbreitete Schrifttümer.....	131
Berukhan.....	39	HANDEL, WAREN, MAßE	133
Cashaluncur.....	41	Zahlen, Maße und Handel.....	133
Catorien.....	42	Rohstoffe und Waren.....	135
Eysarien.....	47	Preisliste.....	139
Fagalân.....	48	BAUERNLAND UND RITTERSTAND	143
Gamantulien.....	49	Herrschaftshierarchie.....	143
H'Netra.....	50	Städte.....	146
Laclytanien.....	51	Abgabenwesen.....	147
Lavarty.....	52	Phrakuratentum.....	147
Neel.....	55	Wappenwesen.....	148
Oncalotuta.....	56		
Peycatesh.....	58		

RECHT, GESETZ UND TRADITION	150
Richter, Urteile, Strafen	150
Rechtsquellen	152
KRIEGS- UND FLOTTENWESEN	154
Die catorische Armee.....	154
Flottenwesen	161
Zauberer im Krieg	162
GESANG UND MUSIKANTENTUM	163
Musiktradition.....	163
Die Magie der Musik.....	165
KALENDER, FESTE UND TURNIERE	166
Götter- und Feiertage	167
Jährliche Spiele und Feste.....	168
WEG UND STEG, SEE UND FLUSS	172
Reisen zu Lande	172
Schiff- und Seefahrt	175
KREATURIUM	177
Drachen.....	177
Tiere und Monster	180
Zufallsbegegnungen	190
SIECHTUM, HEILKUNST, HYGIENE	191
Hygienische Verhältnisse	191
Heilkunde	192
Krankheiten in Araclia	192
KRÄUTER, GIFTE, ELIXIERE	198
Araclias Kräuterwelt	198
Gifte	201

Rauschkräuter	204
Alchemistische Elixiere	205
STERNE UND HIMMELSKÖRPER	208
Sternendeutung.....	209
GÖTTER, KULTE, RELIGIONEN	211
Lutanah	212
„Der Andere“	226
Ausgewählte Talismane	228
WUNDER, ZAUBER, GEISTERWERK	230
Geschichte der Magie	230
Der arkane Magierstand.....	232
Hexenwesen	232
Geweihte und Wunder	233
Schamanen und Geister.....	233
Die Geister von Gylraath	234
TOD, VERDAMMNIS, ERLÖSUNG	240
Moyalar	240
Nekromantie	243
DÄMONENTUM UND WANDELNDE	246
Die Sphäre Yaltoth.....	246
Die Dämonen von Yaltoth.....	249

ANHANG

Karten von Araclia	256-259
Index.....	260

~ VORWORT DES AUTORS ~

EINLEITUNG

Fantasy-Rollenspiele kommen in allen Größen und Farben, und es ist mittlerweile sehr schwer, etwas zu erfinden, das die Spielerschaft nicht zumindest ansatzweise schon gesehen hat. Noch schwerer aber ist es, bewährte Konzepte mit neuem Leben zu beseelen wie etwa das traditionelle Langzeit-Kampagnen-Spiel in einer großen, vielseitigen mittelalterlichen Fantasywelt. Diese Art des Rollenspiels, in der Charaktere über viele Abenteuer hinweg verkörpert werden, Wandlungen durchmachen, Siege erringen und Niederlagen erleiden, über sich hinaus wachsen und komplexe, verwobene Geschichten erleben, an deren Ende sie mit Staunen das große Ganze erkennen - diese Geschichten sind in einer Zeit der „One-Shots“ und Spaß&Brezel-Rollenspiele selten geworden. Araclia möchte dazu beitragen, diese Spielart des Genres mit neuem Leben zu erfüllen.

WAS IST ARACLIA?

Verbundenheit. Araclia ist eine große, vielseitige Fantasy-Welt, die darauf ausgelegt ist, menschliche Konflikte, Kulturen und Traditionen in den Vordergrund zu rücken. Natürlich gibt es auch Monster in unterirdischen Kellern, doch Rollenspiel in Araclia dreht sich um das Kennenlernen und Erleben von Beziehungen. Persönlichkeiten, Örtlichkeiten, Kulturen, Dämonen, Sterbliche und Götter - alles steht mit allem in Zusammenhang. Für Spieler birgt das die einzigartige Chance und Herausforderung, eigene Positionen abseits von Schwarz und Weiß einzunehmen.

Authentizität. All das kann nur funktionieren, wenn eine Welt und ihre Bewohner authentisch sind. Aus diesem Grunde sind Charaktere in Araclia nicht von vornherein Schwert schwingende, Feuerball werfende Halbgötter. Dazu mögen sie dereinst werden, doch am Beginn ihres Heldendaseins sind sie nur wenig besser als der Handwerker von nebenan oder der fleißige Tagelöhner am Nachbarshof. Um so größer sind ihre Möglichkeiten, sich zu entwickeln, ihre Persönlichkeit zu entfalten und Stellung zu beziehen zu den kleinen und großen Fragen, vor die sie das Abenteuerleben in Araclia stellen wird.

Inspiration. Der ureigenste Zweck eines Settings ist es, Inspirationen zu Abenteuern bereit zu stellen. Araclia wurde speziell auf dieses Bedürfnis von Spielleitern und Spielleiterinnen hin modelliert. Jede Örtlichkeit, jeder NSC, jede Episode in der Vergangenheit wurde so gestaltet, dass es leicht fällt, sich dazu interessante Geschichten und Szenarien einfallen zu lassen.

Der Zauber des Verborgenen. Magie ist in Araclias eine okkulte Kraft, Drachen sind hier selten, Heiltränke werden nicht am Basar verkauft. Es ist wohl eine der prägendsten Eigenheiten Araclias, dass im Zentrum dieser Welt, in Catorien, das Besondere aus dem Verborgenen heraus wirkt - und dadurch nicht nur gefährlicher ist als jemals zuvor, sondern auch neue Anreize für Rollenspiel und Problemlösung bietet.

Vielseitig. Araclia deckt mit seinen verschiedenen Ländern und Kulturen einen großen Teil des Genres Fantasy ab. Mit dem Königreich Catorien liegt sein thematischer Kern im Bereich der mittelalterlichen Fantasy, und je

weiter sich die Charaktere von dort entfernen, desto stärker verschwimmen die Grenzen zu anderen Subgenres. In Berukhan finden sie ein Kaleidoskop orientalisch geprägter Traditionen und Legenden, auf den Swylirischen Inseln erleben sie Freibeutertum mit versteckten Häfen in dampfenden Buchten, und im fernen Lavarty erwartet sie gar eine von Drachen beherrschte Magokratie mit einem Hauch High Fantasy. Araclia hält für jeden Spieler etwas bereit und ermöglicht thematische Kampagnen ebenso wie abwechslungsreiches Langzeitspiel.

Überschaubar. Obgleich Araclia eine große Welt ist, in der es viele Details und Querverbindungen zu entdecken gibt, ist die Präsentation in diesem Buch so gehalten, dass sich Spieler und Spielleiter relativ schnell einen Überblick verschaffen können. Niemand soll mit Inhalten beglückt werden, die nicht zum Erfüllen seiner Rolle benötigt werden, und niemand soll gezwungen sein, weitere Bücher mit mehr Detail und Metaplot zu erstehen. Araclia soll eine Welt für Spielleiter sein, nicht für Schriftsteller.

System-Unabhängig. Die Araclia-Bücher sind system-unabhängig gestaltet, d.h. dem Leser wird weder die Verwendung eines bestimmten Regelsystems nahegelegt, noch muss er Werte und Begriffe „ausblenden“, wenn er in Araclia mit seinem Lieblingssystem eintauchen möchte. Sollte es sich dabei allerdings um

PORTAL oder DESTINY handeln, so findet er auf www.aceofdice.com spezifische Angaben zu spieltechnischen Details wie etwa Rassentalente oder Kampfwerte.

Keine Elfen und Zwerge. Araclia ist durchaus stolz darauf, eine Welt zu sein, die ohne klassische Fantasy-Rassen auskommt. Das mag daran liegen, dass es in Araclia reichlich Ersatz gibt: Mit Cashataxa, Gamantulen, Trosh und anderen bietet Araclia eine Reihe von interessanten Humanoiden, die von Spielern als gleichermaßen exotisch wie vertraut empfunden werden und zu innovativem Rollenspiel einladen sollen.

DANKSAGUNG

Die Entwicklung Araclias hat mich fast 15 Jahre meines Lebens begleitet, und auch meine Frau musste sich zu unzähligen Gelegenheiten meine Ideen anhören und ihre eigenen beisteuern. Ihr sei im Besonderen gedankt wie auch meiner langjährigen Spiel- und Testrunde, die diese Welt gemeinsam mit mir erkundet und mit Enthusiasmus bereichert hat.

Nun aber genug der Vorwörter und Einleitungen. Lassen wir uns nun eine Welt beschreiben, in der hoffentlich zahllose Abenteuer ihren Anfang nehmen und Abenteurer zu Helden werden! Viel Spaß und viel Freude!

Alexander Schiebel | AceOfDice

~ KAPITEL 1 ~

VON ANBEGINN BIS HIER UND JETZT

Der Ursprung Araclias liegt am Grunde eines dunklen Meeres aus Sagen und Mythen. Viele haben versucht, ihn zu ergründen, und jeder Kult, jeder Herrscher, jeder Schreiber ließ seine eigene Vorstellung in das einfließen, was heute über den Anbeginn der Zeit überliefert ist. Um in dem Gewirr aus fantastischen Legenden den Pfad der Wahrhaftigkeit beizubehalten, wollen wir uns von den großen Eruditen der Geschichtsschreibung leiten lassen, deren Schriften mit dem folgenden beginnen:

DAS ÄON DER TITANEN

Die ersten Wesenheiten, die unsere Welt bevölkerten, waren die **Titanen**. Sie waren riesig an Gestalt, gottgleich in ihren Kräften, und hätte es damals bereits Menschen gegeben, so wären sie nicht in der Lage gewesen, sie in ihrer umfassenden Macht zu begreifen. Die Titanen waren die Herren der Elemente, derer es in alter Zeit noch mehrere gab denn die vier, die wir heute kennen. Acht Titanen waren es, die über das Weltengefüge Aerkah wanderten, und mit jedem Schritt, jedem Atemzug, jedem Wort schufen sie Hügel, Ozeane, Flüsse, Winde, Wälder, Höhlen und Gebirge. Sie brachten Vielfalt in eine bis dahin öde Welt.

Dann kamen die **Drachen**. Von weit weg, aus anderen Welten oder Zeiten flogen sie einher und brachten Zerstörung über das von den Titanen Geschaffene, so als triebe sie eine uralte Wut. Wohl nicht zum ersten Mal prallten die

beiden urgewaltigsten Kräfte, die wir Menschen uns vorstellen können, aufeinander. Eine unendlich lange Schlacht entbrannte zwischen Titanen und Drachen, und unsere Welt war das Schlachtfeld, auf dem sie ausgetragen wurde. Landmassen zerbrachen, Wirbelstürme und Flutwellen peitschten die Meere, Berge öffneten sich, um flüssige Glut zu speien, und Wolken, schwarz wie Kohle, rasten über einen rot flammenden Himmel.

Jahrhunderte später, als sich der Rauch der Zerstörung lichtete, waren vier der großen Titanen fort. Sie waren gegangen, um sich eine neue Welt zu suchen, zu formen und zu gestalten. Die anderen vier aber waren auf Aerkah gefallen und konnten nichts anderes tun, als unserer Welt ihr gewichtiges Erbe zu hinterlassen: So weht heute noch der ständige *Vió*-Wind von Südwest über das Land, und an die Titanin *Rylla* gemahnt jenes wunderbar blaue Meer inmitten Araclias, das wir die *Ryllasee* nennen. *Gamanto*, der Felstitan, hatte sein letztes Blut geopfert, um aus sich die *Gamantulen* zu erschaffen, bevor er austrocknete und zu jenem Gebirge versteinerte, das heute unser Land von dem seiner Kinder trennt. Der letzte Feuertitan, aber, *Luut*, er geriet lebend in die Fänge der Drachen und ist dazu verdammt, den geflügelten Alten bis in alle Ewigkeit zu dienen. Irgendwo im Drachenreich halten sie ihn gefangen und üben heute noch über ihn die Herrschaft des Feuers aus.

DIE ANKUNFT DER SHAYËRA

Aus alten fremden Mythen lernen wir, dass die Götter die Shayëravölker schufen, damit sie gegen die Drachen kämpften und der Zerstörung durch die geflügelten Alten, die gerade die Titanen geschlagen hatten, Einhalt geböten. Am gesamten Kontinent tobten ebenso bittere wie verzweifelte Kämpfe zwischen den Drachen und den vier großen Shayëravölkern, den *Iristhûn* im ewigen Eis, den *Harisîn* in den Wüstenlanden, den *Gaylên* zu Wasser und See und den *Lynú* in den Wäldern, die sie allesamt ihren Feinden mit Schwert und Magie zu Leibe rückten.

Ausschlag gebend für den Erfolg der Shayëra waren jedoch weder Krieger noch Hexer, sondern eine bezaubernde Jungfrau namens *Mingisaya*, die sich freiwillig in die Klauen der Drachen begab und vor den Herrscherdrachen *Corióstalun* gebracht wurde. Dieser war schwarz wie die Nacht und mächtig wie ein Gott, und doch konnte er sich Mingisayas Anmut und ihres betörenden Geruchs nicht erwehren. Ihr zauberhafter Liebreiz nahm ihn gefangen, und weil sie sich ihm verweigerte, versuchte *Corióstalun* alles, um sie dazu zu bringen, ihn zu lieben. *Mingisaya* durchlitt unvorstellbare Qualen, widerstand den süßesten Verlockungen, ja, *Corióstalun* entwickelte in seiner Besessenheit sogar die Fähigkeit, sich in einen anmutigen Shayëramann zu verwandeln, um sie zu verführen. Als das geschah und der Herrscherdrache die Welt plötzlich mit anderen Sinnen empfand, wusste *Mingisaya*, dass sie ihr Ziel erreicht hatte: Schon bald verbreitete sich die Fähigkeit des Formwandels wie ein Lauffeuer unter den Drachen, und je stärker die fremdartige Verwandlung um sich griff, desto schwächer wurden Entschlossenheit und Kampfkraft der geflügelten Alten. Sie wurden - menschlich. Schließlich, als *Corióstaluns* Feuer gerade so richtig entfacht war, entlebte sich *Mingisaya* in seinem Angesicht. Wochenlang war *Corióstaluns* Wehklagen am Himmel zu hören, ehe er jämmerlich



an gebrochenem Herzen, wie es heißt, zu Grunde ging. Ihrem Naturell entsprechend fielen die Drachen im Streit um *Corióstaluns* Nachfolge über einander her. Für Jahrtausende sollten die Erzdrachen in Zwist und Hader gefangen bleiben, sodass das Zeitalter der erdgebundenen Rassen anbrechen konnte.

DIE HERRSCHAFT DER ALTEN RASSEN

Lassen wir unseren Blick nach Süden schweifen, wo eine besondere Rasse ihren Anfang nahm, halb Reptil, halb Mensch, deren Reich sich unaufhaltsam durch den dichten Dschungel ausbreitete: die *Ssiachchanith*. Ihr Name verbreitet heute noch Angst und Schrecken unter den Dschungelvölkern, auf deren Grund und Boden sie grausame Rituale zu Ehren der Schlangengöttin *Ssialina* vollführten. Von ihr erkaufte sie sich mit blutigen Opfern Weisheit und Fortschritt und errichteten weit, bevor es

an ihrer Zeit war, eine bemerkenswerte Zivilisation: Sie schmiedeten Stahl, berechneten den Lauf der Gestirne, bauten unterirdische Tempel so groß wie Städte, und ihre Hexer, die *Chkrassass*, vermochten ihre Gegner mit einem einzigen geflüsterten Wort in den Tod zu treiben. Nachdem sie in der Wüste die *Harisîn* nahe ihrer Grenzen entdeckt und eine Zeitlang mit gelben, lidlosen Augen beobachtet hatten, entwickelten die *Chkrassass* für sie einen maßgeschneiderten Fluch: Der *Kyazach Ssanai* („Sonnenfluch“) verbreitete sich wie eine Pest unter den *Harisîn* und ließ sie im Licht der Sonne unter schrecklichen Qualen verbrennen. Die *Harisîn* konnten nichts anderes tun, als in schattigen Tälern Zuflucht zu suchen, wo ihnen über die Jahrhunderte die Farbe ihrer Haare, Augen und Haut verloren ging. Bis zum heutigen Tag huschen sie wie blasse Gespenster von Schatten zu Schatten, weshalb man sie auch als Nacht- oder Schattenwandler bezeichnet.

Wenig besser erging es den Katzenmenschen, die bis dahin ein friedliches, aber einfaches Leben im Südwesten *Araclias* geführt hatten: Sie wurden von den *Ssiachchanith* am Spinnengebirge zu Tausenden zerrissen und in alle Winde zerstreut. Danach übernahmen die *Ssiachchanith* die Herrschaft über *Cashaluncur* und hielten die wenigen Katzenhaften, die dort verblieben waren, als Sklaven und Haustiere. Der Süden schien den *Ssiachchanith* jedoch auf Dauer nicht zu genügen. Ihre Kultur war viel schneller gewachsen als ihr Herrschaftsgebiet, und so stießen sie nach Norden vor, wo sie wussten, dass es noch *Shayêra*-Völker zu bezwingen gab. Überraschenderweise trafen sie dort aber auf die *Krelveten* - haarlose, sehnige, grausame Humanoide -, die allmählich aus den Hochgebirgen zu Tale gewandert waren. Nach zahlreichen Scharmützeln mussten die *Ssiachchanith* erkennen, dass Winter und Kälte ihren Kräften wenig zuträglich und die *Krelveten* in jenen Breiten ein zumindest ebenbürtiger Gegner waren. Sie zogen sich daher vorerst in

den Süden zurück. Die *Krelveten* aber sahen sich durch den Einfall der *Ssiachchanith* darin bestärkt, ihre Stammesfehden zu begraben, und schlossen sich zum **Imperium von Rasmorrtah** zusammen, das sich schon bald über alle Gebirge der mittleren Breiten erstreckte.

Erst zu dieser Zeit begannen die Menschen ihre Geschichte zu schreiben, doch war der Beginn alles andere als ruhmreich, denn waren sie nicht mehr als Sklaven im stillen, weiß getünchten Imperium von *Rasmorrtah*, unterjocht von wallend gewandeten *Krelveten*, die für sie nichts als Verachtung und Abscheu empfanden. Für die niedrigsten Arbeiten wurden sie herangezogen, hämmerten in den Minen bis sie erblindeten, schleppten Quadersteine für Mausoleen oder dienten *Krelveten*kindern als Spielzeug. Gleichwohl schienen die *Krelveten* damals bereits zu spüren, dass die Menschen zu Höherem bestimmt waren, denn trotz ihrer physischen Überlegenheit fürchteten sie jeden Aufstand und ahndeten bereits geringe Verstöße mit drakonischen Strafen. Der grausamste ihrer Herrscher, *Marrak Mûl*, ließ Menschen sogar lebendig in flüssigen Stein eingießen und zu Statuen zurechtmeißeln - eine Abscheulichkeit, von der sogar in den Wäldern gesprochen wurde, wo die *Shayêra* das **Reich von Shayanêl** errichtet hatten. Hochkönigin *Gonvalyphée* sah es darob als ihre moralische Pflicht, die Menschen von diesem Joch zu befreien und rief zum *Shayrath Trayda*, einem großen Befreiungsschlag. Der Krieg endete jedoch, bevor er begann, denn *Gonvalyphée* wurde von ihrem drittgeborenen Sohn, *Nordasyel*, verraten und geriet in Gefangenschaft. Ihre treuen Untertanen kauften die Hochkönigin frei, mussten jedoch den Krieg beenden und den *Krelveten* schwören, deren in Hügel und Gebirge gebettetes Reich nicht wieder zu betreten.

Viele Jahrhunderte lang respektierten die *Shayêra* die Souveränität von *Rasmorrtah*, und auch die *Krelveten* machten keine Anstalten, in die Wälder von *Shayanêl* einzudringen. Beide

Reiche blühten und gediehen, nur die Menschen blieben wild und unzivilisiert, zumal die Krelveten ihre Errungenschaften – Schrift, Handwerk, Religion – vor ihren Sklaven geheim hielten, verschlossen und verborgen wie eine Waffe, die nicht in falsche Hände fallen durfte. Die Neugier unserer Vorväter ließ sich aber auf Dauer weder von Züchtigungen noch von Schloss und Riegel im Zaum halten; ob die Krelveten es wollten oder nicht – die Menschen lernten, und sie lernten schnell. Vor allem aber lernten sie, Kraft aus ihrem Glauben zu schöpfen, und so gilt diese Zeit auch als die Geburtsstunde der Menschengötter.

Die Götter erstarkten zwar, doch die Menschen erkannten, dass sie der Sklaverei nur mit Hilfe sterblicher Verbündeter entkommen konnten, und so schickten sie ihre Bittsteller in das Herz von Shayanel, in die Hauptstadt Fagalân, in der mittlerweile das prachtvolle, leuchtende Schloss des Hochkönigs aus dem Volk der Lynú stand. Sein ganzes dreihundert Jahre währendes Leben lang hörte Hochkönig *Walangoël* das Klagen der Menschen, doch erst, als er am Höhepunkt seines Alters und seiner Weisheit angelangt war, traf er eine Entscheidung, die das Schicksal dreier Rassen entscheidend beeinflusste. Er rief noch einmal zum *Shayrath Trayda*, scharte alle Krieger um sich und forderte von *Var Torrok*, dem Ersten der Krelveten, die Knechtschaft der Menschen ein für alle Mal zu beenden. Dieser zweite Befreiungskrieg war nicht unumstritten innerhalb der Shayêra. Zahlreiche Stämme verweigerten *Walangoël* die Gefolgschaft, viele sahen das Schicksal der Menschen nicht als ihre Angelegenheit. *Walangoël* blieb jedoch bei seinem Vorhaben, und mit ihm erhoben sich scharenweise unsere Vorväter, um Seite an Seite mit den Getreuen des Hochkönigs gegen die Peiniger der Menschheit zu Felde zu ziehen. Der Glaube an ihre neuen Götter und die Jahrhunderte lange Unterdrückung hatte die Menschen unerwartet stark gemacht, und wie freigelassene wilde Tiere fielen sie über

ihre Herren her, vernichteten alles, was diese geschaffen hatten und führten so den Untergang des Krelvetenimperiums herbei. Das Wenige, das heil blieb, vernichteten die Krelveten selbst, denn sie hatten schon Jahre zuvor ihre Anlagen mit Einsturzmechanismen versehen, die sie nun auslösten, damit ihre Errungenschaften nicht in die Hände der Menschen gelangen konnten. Als sich der Rauch von den Schlachtfeldern verzog, lag *Rasmorrtah* samt aller Außenposten in Trümmern. Die meisten Krelveten kämpften bis zum Tod, andere flüchteten in die Hochgebirge, wo die Luft dünn war und ihnen weder Menschen noch *Shayêra* zu folgen vermochten.

DAS ENDE DER ALTEN

Urpötzlich verdunkelte sich der Himmel über *Araclia*, und die Erde bebte wie zu Zeiten der Titanen. Zwölf Tage und zwölf Nächte donnerte und blitzte es, und die sterblichen Rassen glaubten, das Ende der Welt wäre gekommen. Nur wenigen war bewusst, dass das Ende von *Rasmorrtah* mehr als nur die Befreiung der Menschen herbeigeführt hatte: Eine neue Ordnung war entstanden, und mit ihr waren neue Götter gekommen, die nun um ihren rechtmäßigen Platz in *Lutanah* rangen. Als sich der Himmel wieder lichtete und den Blick auf das Firmament frei gab, hatten sich die Gestirne gravierend verändert: *Ssialina* war ebenso vom Nachthimmel verschwunden wie *Syun* und *Ku*, *Pemushuk*, *Shahane* oder *Heod*. Mit Bestürzung mussten die *Shayêra* erkennen, dass auch ihre Götter ihren Platz in *Lutanah* verlassen hatten. Dafür hatten andere, Menschengötter, ihren Platz eingenommen.

Enttäuschung erfüllte die Herzen vieler *Shayêra*, doch Zeit zur Trauer blieb ihnen nicht: Die Drachen, unter der Führung des diamantenen Erzdrachen *Xat‘Vareel*, stießen aus heiterem Himmel herab und attackierten die *Shayêra*, die ihnen schon immer ein Dorn im Auge gewesen waren und die nun endlich ihre schützenden Wälder verlassen hatten. *Walan-*

goël wurde in dieser feigen, plötzlichen Attacke von einem Drachen aufgespießt, in die Lüfte enthoben und über einer Klippe fallen gelassen. Scharenweise töteten Xat'Vareel und seine Drachen die Shayêra, doch die Menschen verschonte er seltsamerweise. Sie wurden lediglich hinfort gerissen, in Hundertschaften entführt und an einen fernen Ort getragen, wo der Diamantene sie vor eine Wahl stellte, die keine war: Wenn sie ihn forthin als Gott verehrten, würde er sie nicht nur verschonen, sondern sogar zur herrschenden Rasse Araclias machen.

Nach anfänglichem Zögern fügten sich die Menschen in ihr Schicksal und unterwarfen sich dem Erzdrachen. Der Legende nach forderte Xat'Vareel nun seinen Platz unter den Göttern ein. Der Kriegsgott Cator, hoch erzürnt über den unverschämten Frevel, zog in der Schnelle eines Augenblicks sein Schwert und schlug Xat'Vareel eine Schuppe aus dem diamantenen Leib. Glitzerndes Blut sickerte aus der Wunde, doch Xat'Vareel lachte nur. Er hieß Belveros, den Gott der Weisheit und Gerechtigkeit, entscheiden, ob nicht Cator selbst ihn durch diesen Hieb zum Gott gemacht hätte. Belveros, der die Gesetze Lutanahs besser kannte als jeder andere, musste dem Drachen schweren Herzens Recht geben. So war Xat'Vareels List aufgegangen, und schon in der nächsten Nacht prangte auch sein Sternzeichen am Sternenhimmel. Der Drachenkönig, nunmehr Drachengott, hielt gegenüber seinen Untertanen Wort und schickte seine Kinder aus, die letzten Feinde der Menschheit, die Ssiachchanith, zu vernichten.

Es war eine Zeit des absoluten Chaos. Drachen flogen über einen flammenden Himmel, Wälder brannten, Gebirge verschoben sich, Shayêra kämpften gegen Drachen, Drachen kämpften gegen Ssiachchanith, und Ssiachchanith kämpften gegen Menschen. Letztlich aber starb in diesen Tagen *Tsiachessesh*, der letzte Herrscher der Reptilhaften, und auch der große Chkrassass-Hexer *Tis'Chiris* wurde in unseren Breiten von sechs ausgesuchten Edeldrachen

getötet. Unglücklicherweise sah diese Zeit ebenso das Ende der Shayêrakultur, denn als sich die wenigen überlebenden Shayêra in die schützenden Wälder von Fagalân zurückzogen, mussten sie feststellen, dass die Drachen inzwischen ihre – während des Shayrath Trayda nur schwach befestigte – Hochburg in Schutt und Asche gelegt hatten. Damit war auch das Reich von Shayanêl endgültig untergegangen.

DAS ZEITALTER DER MENSCHEN

Araclia hatte sich grundlegend verändert. Die Ssiachchanith waren ausgelöscht, die Shayêra nur noch ein Schatten ihrer selbst, die Krelveten verbargen sich im Hochgebirge, und die Katzenmenschen hatten schon vor langem geschworen, keine Pfote mehr aus ihrem Dschungel zu setzen. Somit lag das Land allein in den Händen von Menschen und Drachen, und beide breiteten sich weit über die Grenzen ihrer angestammten Heimat hinaus aus. Xat'Vareels getreue Rubindrachen siedelten im Westen, wo das Land heute noch dampft und glüht, und sie flogen auch nach Süden, in das Gebiet des heutigen Ahatralun, wohin Xat'Vareel seine Jünger der ersten Stunde gebracht hatte. Diese stiegen bald zu einer gebildeten Elite auf und bauten unglaubliche Städte in und um die Wüste von Berukhan. Sie lernten, was ihr geflügelter Herr ihnen offenbarte – Alchemie, Schmiedekunst, Mechanik, Hexerei –, und sie verbreiteten ihren Glauben mit geschliffenen Worten und, wenn es sein musste, mit gesalzenen Peitschen. Geführt wurden sie von einem Priesterkönig namens *Aruthanes*, der nicht nur dem Reich **Aruthanien** seinen Namen gab, sondern auch einen faszinierenden Kult schuf, der in Windeseile die Wüstenlande eroberte, obwohl er auf der vollständigen Selbstaufgabe seiner Mitglieder und auf bedingungslosem Gehorsam beruhte. Aruthaner schreckten nicht einmal davor zurück, Frauen zu schänden und Kinder zu verstümmeln, wenn es ihnen ein Priester befahl. Manche vermuten, dass die Schriften des

Aruthanes Weisheiten der Chkrassass enthielten, welche die Seele eines Menschen und damit seinen Sinn für Gut und Böse völlig außer Kraft setzen konnten.

In unseren Breiten schlossen sich die Menschen – dem Beispiel der Shayêra-Befreier folgend – zu den **Ivelischen Königstümern** zusammen, einem losen Verbund regionaler Könige, die einen von ihnen – König Looryas – zum Hochkönig machten, vornehmlich für den Fall, dass sie von Drachen angegriffen würden. Solche Attacken gab es zwar vereinzelt, doch für einen großen Krieg waren die geflügelten Alten zu geschwächt. Zudem verfolgte Xat‘Vareel eine andere Strategie: Während die braven Menschen alle Hände voll zu tun hatten, das Land fruchtbar zu machen und eine neue Ordnung herzustellen, bemerkte niemand, wie der Aruthanes-Kult nach und nach in den Norden drang und die Reiche dort vergiftete. In unterirdischen Tempeln trafen sich die Kultisten wie lichtscheue Insekten, vollzogen finstere Rituale und planten gemeine Verschwörungen. Die letzte Generation von Shayêra erkannte die Gefahr, die von den Aruthanern ausging, und brach ein uraltes Schweigen, indem sie den Menschen das Geheimnis der „Öffnung“ verrieten und damit die Gabe der Magie in ihre Hände legten. Wie ein Schwert, das unter dem Hammer eines Schmiedes allmählich an Form und Schärfe gewinnt, keimten sowohl der abscheuliche Kult als auch das Wissen um Zauberei im Verborgenen, bis zweihundert Jahre danach Hochkönig *Gamrid I.* die Religion von Xat‘Vareel verbot und Anhänger des Aruthanes-Kultes für vogelfrei erklärte. Er hoffte damit, den Feind mit einem schnellen Schlag zu zermalmen, doch die Aruthaner hatten das Land schon stärker infiziert als er dachte: Zum Entsetzen des Hochkönigs erhoben sich die einzelnen Könige und rüsteten gar, um ihn zu Fall zu bringen! Gamrid I. sah sich einem unsichtbaren Gegner gegenüber, der das Land mit einem Spinnennetz überzogen und Freunde zu Feinden gemacht hatte. In seiner Machtlosigkeit

überließ er den Thron seinem Sohn *Gamrid II.*, der einen Plan ausarbeitete, der weder Waffen noch Blutvergießen erforderte: Er entsandte die Reichsmagier, die in aller Stille ausgebildet worden waren, damit sie überall dort einschritten, wo es nach Verrat und Intrige roch. Heute noch spricht man vom **Krieg der Dunklen Stille**, in dem weder ein Schwert gezogen wurde noch ein Schlachtruf erschallte, ehe Gamrid II. – nach über dreißig Jahren ständigen Taktierens – sein Ziel erreichte und der Hydra die letzten Köpfe abgeschlagen wurden.

Die Vernichtung des Kultes im Norden schwächte das Priesterkönigreich Aruthanien nachhaltig. Zahlreiche Menschen nutzten die Gelegenheit und liefen den Priesterkönigen davon, um lieber in der Wüste ein Leben als Nomaden zu führen, denn weiterhin in den Städten die Füße der Priester zu küssen. Auf diesen Freiheitskämpfern gründeten die Oasen von Berukhan und die großen Reiterstämme, die bis heute den gelben Süden bevölkern. Die Priesterkönige hätten sie selbstverständlich verfolgt und zur Abschreckung hingerichtet, doch erschütterte ein anderes grauenvolles Ereignis dieses 999. Jahr vor Beginn unserer Zeitrechnung: Überall – im Norden wie im Süden – erblickten schreckliche Missgeburten das Licht der Welt. Vereinzelt krochen sogar Dämonen aus den Leibern der Frauen, durchbissen ihren Müttern die Kehlen und liefen kichernd davon. Die Menschen verfielen ob dieser Ereignisse beinahe dem Wahnsinn und ermordeten in schierer Panik eine ganze Nachwuchsgeneration. Angst und Furcht griffen wie kalte Hände nach den Herzen der Sterblichen, als sich ihnen zum ersten Mal eine Wirklichkeit offenbarte, die sie bisher nicht gekannt hatten. Heute weiß man, dass dies das Jahr war, in dem der *Andere* zum ersten Mal seine grässliche Fratze zeigte. In Aruthanien aber betrachteten die Menschen es als eine Strafe für den verderbten Kult, dem sie so lange angehört hatten. Die Priesterkönige wurden unweigerlich entmachtete, und es ent-

standen zwei neue Reiche: das Kalifat Berukhan und das Königreich Ahatralun.

AUFSTIEG UND FALL VON RISHAMER

Auch im Norden bildete sich ein neues Reich heraus, denn die Ivelischen Königtümer wurden den Anforderungen eines entwickelten, komplexen Staates kaum mehr gerecht. Um zu verhindern, dass sie sich – mangels eines gemeinsamen Feindes – selbst zu bekriegen begannen, nahm Hochkönig *Evaruen III.* den anderen Königen im Jahre 753 vC den Treueschwur ab und erklärte die Reiche für vereinigt unter der **Krone von Rishamer**.

Kaum fühlte sich Rishamer stark genug, blies es zum Krieg gegen das Kalifat Berukhan, um sich von dort aus den Süden Untertan zu machen; ein folgenschwerer Fehler, nicht nur weil Rishamer sich maßlos überschätzt hatte, sondern auch, weil der Krieg den Kalifen und seine Reiter schwächte und damit den Ahatralún, den Erben Aruthaniens, Gelegenheit gab, ihre Stellungen in Berukhan auszubauen. In gewohnt okkulten Manier brachten sie das gelbe Land wieder unter ihre Kontrolle. Auch in Rishamer verschoben sich die Machtverhältnisse, ohne dass es jemand bemerkte: Die Magier, die sich im Krieg der Dunklen Stille so verdient gemacht hatten, waren geehrt, mit Ländereien belohnt und mit Privilegien ausgestattet worden und hatten sich über die Jahrhunderte zu einem mächtigen Stand innerhalb der gesellschaftlichen Ordnung entwickelt. Ihr Einfluss trug wesentlich zu Wohlstand und Reichtum innerhalb Rishamers bei und brachte enorme Errungenschaften in Technologie, Handwerk und Wissenschaft. Schriften aus alter Zeit berichten von magischem Saatgut, levitierenden Schiffen, unsichtbaren Festungen und anderen unglaublichen Erfindungen, die das Land zu wirtschaftlicher und kultureller Blüte führten. Rishamer beherrschte schon bald den Handel am halben Kontinent und erstreckte sich von der Rakogg im Norden bis nach Tak'Virí im Sü-

den und von den solhatischen Inseln im Osten bis zu den Ufern der Ryllasee im Westen. Der Wohlstand machte die Menschen blind und ließ sie nicht erkennen, dass immer mehr Macht in den Händen Weniger ruhte. Nach und nach sicherten sich die Könige das Wohlwollen der Magier durch Vergabe weiterer Privilegien und Schlüsselämter, bis alle wichtigen Gremien nur noch von Magiern besetzt waren. König *Lorgan* war schließlich der erste König, der den Thron nicht besteigen konnte, weil der Konvent der Reichsmagier sein Veto einlegte.

Es sollte jedoch noch ein halbes Jahrtausend vergehen, ehe das Volk seine Geduld verlor. Erst als der Konventmagier *Castaras* sich zum Magierkönig krönen ließ, kam es zum Aufstand. Es ging das Gerücht, dass *Castaras* wahllos Bürger entführen ließ, um sie arkanen Experimenten zu unterziehen. Die maßlose Arroganz der Magier und die Person *Castaras'* brachten das Reich an den Rand des Bürgerkrieges. Um Schlimmstes zu verhindern, setzte der vorsitzende *Auryl* des Konvents, sein Name war *Sartris*, seinen Freund *Castaras* ab, doch dieser dachte nicht daran abzudanken. Er löste den Konvent auf und forderte *Sartris* zu einem **Duellum Arcanum**, das 6 Monate, 6 Tage und 6 Stunden später in einem großen Wald zu Ende ging. Wochenlang drangen seltsame Lichter und unheimliche Geräusche aus dem Unterholz, und selbst heute noch ist der *Castaras-Wald* ein dunkler, verfluchter Ort, an den sich niemand mit Verstand freiwillig begibt. Der Ausgang des **Duellum Arcanum** kann erahnt werden, denn es war *Sartris*, nicht *Castaras*, der nach Rishamer-Stadt zurückkehrte. Da erteilte ihn jedoch bereits frustrierende Kunde: Die Armee von Rishamer, unter der Führung des Reiterhauptmanns *Catyston*, sammelte sich an den Grenzen des Reiches und rüstete zum Marsch gegen die Hauptstadt. Sie forderten nun nicht mehr bloß den Verzicht der Magier auf den Thron, sondern auch noch etwas viel Schwerwiegenderes: die Vernichtung des *Perémandir*.

Es war ein offenes Geheimnis, dass die Magier von Rishamer ihre Leistungen einem Artefakt verdankten, das in den Gewölben der Hauptstadt besser gehütet wurde als der Reichsschatz. Dieses Perémandir („Pulsierendes“) diente ihnen als Fokus und Verstärker ihrer magischen Fähigkeiten und galt in den Augen vieler als der Ursprung allen Übels. Sartris war bewusst, dass Rishamer ohne das Perémandir nicht existieren konnte, dafür war das Reich zu groß, zu mächtig und zu fortschrittlich geworden. Aber er war bereit, das Perémandir zu opfern, wenn sich dadurch ein Krieg verhindern ließ. Seine Entscheidung führte zu einem heftigen Disput, der sich durch alle Magierkurien zog, doch letztlich beschloss man, Sartris' friedlichem Plan zu folgen. Nur die Kurie der Beschwörer schlug heimlich einen anderen Weg ein: Kurz bevor das Perémandir an Catyston ausgehändigt werden sollte, rief der Kurienführer *Uathrod* den Auryl Sartris in die Palastgewölbe.



Den Legenden nach soll Sartris beinahe der Schlag getroffen haben, als er die Hundertschaft phantomarer Krieger sah, die dort in Reih' und Glied im Halbdunkel schwebten; gefühllose, kalte Abbilder von Menschen ohne Menschlichkeit, die mit glühenden Augen an einen fernen Ort starrten. Uathrod bezeichnete sie als „Wandelnde“, Wesen aus der fünften Sphäre, die bisher keines Sterblichen Diener gewesen seien und nur darauf warteten, den Magierkonvent gegen die Reiter zu verteidigen. Als er aber sah, dass Sartris nie und nimmer bereit war, diesem radikalen Plan zuzustimmen, hieß er einen der Wandelnden vorzutreten. Sartris schleuderte einen mächtigen Blitz in den phantomaren Körper, ein Zauber, der jeden anderen Dämon in Stücke gerissen hätte, doch der Wandelnde taumelte nur kurz zurück und umfasste schon mit der nächsten Bewegung Sartris' Kehle. Die Hände des Auryl fuhren indes hilflos durch den immateriellen Leib, und seine Füße baumelten einen halben Schritt über dem Boden. Als er schließlich erschlaffte, warf der Wandelnde ihn achtlos auf den Boden. Uathrod vergoss eine Träne für seinen toten Freund, ehe er der dämonischen Armee den Befehl zum Angriff erteilte.

Es folgten die dunkelsten Tage, die das Land je gesehen hatte: **Die Wandelnden** strömten zu Dutzenden aus und brachten Tod und Zerstörung in alle Ecken des Reiches. Sie schwebten über Flüsse und Seen, drangen durch Burgtore und Bollwerke und vernichteten ihre Opfer mit einem einzigen Hieb ihrer phantomaren Fäuste. Anders als Uathrod befahl, machten sie jedoch keinen Unterschied zwischen Freund und Feind, sondern vernichteten nebenher abertausende unschuldiger Seelen. Niemand vermochte sie aufzuhalten; Keulen und Heugabeln durchdrangen sie ebenso wirkungslos wie Schwerter und Äxte. Als in Rishamer erste Kunde über das Schlachten eintraf und Uathrod erkannte, dass die Kurie der Beschwörer keine Macht mehr über die Wandelnden besaß, verließ er eiligst mit seinen Getreuen die Stadt. Die anderen Ku-

rien errichteten indes eilig Schutzzauber, denn schon bald würden die Wandelnden zurückkehren, um auch den Konvent zu vernichten. Die Not war groß in jenen Stunden, und die Magier entwickelten fieberhaft Pläne zur Abschwörung der Ungeheuer. Doch alle scheiterten daran, dass die Wandelnden im ganzen Land verstreut waren und sich auch zu schnell bewegten, als dass man einen Bannkreis um sie ziehen konnte. Da meldete sich *Arpacitos*, der junge Kurienführer der Divinanten, zu Wort: Er wisse um einen Ort, an dem sich die Sphären kreuzten und an welchem Zeit und Raum überbrückt werden könnten. Den Berechnungen seiner Kurie zufolge läge dieser Ort an der Spitze der Felsnadel von Arcamesta. Genau dort müsse das Ritual zur Abschwörung durchgeführt werden - und zwar mit Hilfe des Perémandir.

Der Konvent setzte alle Hoffnung in *Arpacitos*. Man stattete ihn mit aufwändigen Illusionszaubern aus und schickte ihn, beschützt von sechs Reichsmagiern, mit dem Perémandir zum Eiland von Arcamesta. Die **Queste des Arpacitos** war von zahlreichen Widrigkeiten begleitet und wäre fast an den Aquamarindrachen gescheitert, die zuvor noch niemandem erlaubt hatten, ihr Eiland, geschweige denn die Felsnadel, zu betreten. *Arpacitos* aber war mit umfassenden Befugnissen ausgestattet und erkaufte nicht nur die Duldung, sondern auch die Hilfe der Drachen: Sie waren es, die ihn und das Perémandir über die Wolken, bis an die Spitze der Felsnadel trugen. Während dessen wurde der Himmel über Rishamer-Stadt schwärzer und schwärzer. Ein dämonischer Mahlstrom war im Entstehen, und die Schutzzauber des Konvents schwanden mit jeder Stunde, da das Perémandir sich nicht mehr in der Stadt befand. Schließlich erschütterte ein markdurchdringendes Sphärenbeben das Land, und allen Sterblichen stand für einige Augenblicke das Herz still. Diejenigen, die gerade mit Wandelnden konfrontiert waren, berichteten später, wie sich deren Körper, begleitet von kreischendem,

metallischem Dröhnen, aufgelöst hatten. *Arpacitos* war demzufolge erfolgreich gewesen und hatte das Ritual rechtzeitig durchgeführt! Er selbst wurde bewusstlos und um Jahre gealtert von einem Aquamarindrachen geborgen. Man fand ihn blutüberströmt, denn das Perémandir war bei dem Sphärenbeben zerborsten, und einer von fünf Scherben hatte ihm einen Teil seines Gesicht weggerissen und das Augenlicht gekostet.

Während dessen erreichte Reiterhauptmann *Catyston* mit seiner Armee die Mauern von Rishamer. Die Stadt war tot. Keine Menschenseele befand sich in ihrem Inneren, auch keine streunenden Katzen oder Hunde. *Catyston* soll sein Schwert fest umklammert gehalten haben, als er durch die stillen Straßen schritt und sich fragte, welches Schicksal die tausenden Menschen ereilt haben mochte. Seine Reiter bargen indes den Staatsschatz und legten ein Feuer, dessen Flammen bis nach Lutanah loderten. Nichts, so verkündete *Catyston*, solle jemals erinnern an jenen Konvent, der solch unsägliches Leid über die Menschen gebracht hatte. Der Schatz wurde vollständig eingeschmolzen, neu gegossen und dazu verwandt, eine neue Stadt zu gründen. Sie lag am anderen Ende des Landes, auf einem majestätischen Hügel, mit Blick auf den Swylyrischen Ozean. Sie sollte ein Sinnbild von Bodenständigkeit, Gerechtigkeit und ritterlicher Tugend werden und ganz im Zeichen des Gottes *Cator* stehen. Der Name der Stadt war *Catystis*, und das Königreich, das noch am selben Tag ausgerufen wurde, war *Catorien*.

GESCHICHTE CATORIENS

Das ganze Land atmete auf, als König *Catyston* Rishamer für untergegangen erklärte. Eine neue Ära stand vor ihrem Beginn. Für die Magier aber war es das Ende: *Catyston* widerrief sämtliche ihrer Privilegien und ging sogar noch einen Schritt weiter, indem er im *Landfrieden*

von *Catystis* ein generelles Magieverbot verankerte. Die Zauberer, die den Fall von Rishamer überlebt hatten, verließen das Land und wanderten in die Provinzen ab. Manche genossen ihren Lebensabend auf den Swylirischen Inseln, andere gingen zum Studieren nach Berukhan, viele aber, die ihre Heimat nicht hinter sich lassen wollten, stürzten in großes Leid. Da machten ihnen die Rubindrachen unvermutet das Angebot, sie mögen doch in ihr Land westlich der Ryllasee ziehen, um dort Herrscher von Xat'Vareels Gnaden zu werden. Den Magiern fiel die Entscheidung nicht schwer, doch sie fragten sich, wen sie dort regieren sollten.

Die Antwort lieferte Catyston wenige Jahre später, als er damit begann, abtrünnige Provinzen zu befrieden, die sich nach dem Fall von Rishamer für unabhängig erklärt hatten. Der Kriegsdienst zehrte an den Kräften der catorischen Bevölkerung und ließ sie Familie und Ernte vernachlässigen. Unzufriedenheit, Armut und Hungersnöte waren die Folge, und nicht wenige Stimmen im Volk sehnten den Wohlstand des alten Reiches wieder herbei. Genau in diesem Moment, keinen Augenblick eher, erschallte der Ruf von jenseits der Ryllasee: Mit Landbesitz, Privilegien und niedrigen Steuern priesen die Magier das Land der Drachen, und die Folge war eine regelrechte **Völkerwanderung**. Ironischerweise wurde *Sartris, der Jüngere*, Sohn des letzten Auryls von Rishamer, der erste Fürst dieses Lavarty getauften Landes. Oh, wie muss sich Xat'Vareel dieser Tage die Hände gerieben haben.

Der Staatsschatz zu Catystis ging allmählich zur Neige, und König Catyston sah sich zu einem verzweifelten Unterfangen genötigt: Er rief zum **Berukhanischen Feldzug** und versprach dem Volk, dass Cator es belohnen würde, wenn es an seiner Seite gegen die Drachenanbeter im Süden zu Felde zöge. Es zeigte sich, dass Catyston nichts von seinem Charisma eingebüßt hatte. In bester Absicht zogen Ritter, Handwerker, Baumeister, Knappen, Heilkundige,

Geweihte, Pferdeabrichter, Chronisten und viele tausend andere durch das Reich der Gamantulen nach Süden, um das reiche Berukhan vom Saykeni-Massiv aus zu unterwerfen. Schon bald säumten catorische Befestigungsanlagen die Ausläufer der Dahaki-Berge. Die Berukhani hatten sich derweilen unter der strategischen Führung der Ahatralún zurückgehalten und im Verborgenen ihre Kräfte gesammelt. Jahrelang kam es nur zu Scharmützeln, die den König von Catorien zuversichtlich stimmten. Dann aber entbrannte der wahre Krieg: Die Berukhani, geint und nicht etwa in zerstrittenen Stämmen, wie Catyston erwartet hatte, ritten auf Pferden so schnell wie der Wind, und sie schwangen gekrümmte Schwerter, die durch die Rüstung der Catorier wie durch ramúnische Seide schnitten. Sie warfen brennende Krüge und lockten ihre Feinde dorthin, wo Sandstürme und wandernde Dünen ihre Lager verschlangen. Selbst wenn sie schwer verwundet waren, kämpften sie bis zum Tod und setzten ihre Gegner mit wildem Geschrei in Angst und Schrecken. Mehr als 20 Jahre dauerte der Berukhanische Feldzug, und dennoch war er zum Scheitern verurteilt. König Catyston aber wollte sich die Überlegenheit der Ahatralún und Berukhani nicht eingestehen. Erst als die Smaragd-Gamantulen die Nachschubroute der Catorier blockierten – denn sie verlief durch ihr Land, und niemand hatte sie zuvor um Erlaubnis gefragt –, erst dann wurde zum Rückzug gerufen. Catyston erlebte die Heimkehr seiner Truppen nicht mehr: Er stürmte, Cators Namen rufend, einer hundertfachen Übermacht von Reiternomaden entgegen und löste sich dabei, wie manche behaupten, in gleißendes Licht auf.

Während im Süden dieser Krieg tobte, gelang es im hohen Norden einem exilierten Ritter aus der Ära Rishamer, die Siedler von Neel um sich zu scharen und die wilden Barbaren der Ebene in die Schranken zu weisen. Ritter *Neelias* ließ alte Kastelle zu Wehrtürmen, Dörfer zu Festungen und Außenposten zu Städten ausbauen

und gründete so schließlich das **Königreich von Neel**. Nebenbei rettete er Sartris, dem Jüngeren, dem Fürsten von Lavarty, auch noch das Leben und erhielt von ihm als Geschenk eine magische Krone. Dennoch meinte es das Schicksal nicht gut mit Neel: Bei einem Ausfall gegen die Barbaren wurde er – just jener Krone wegen – von seinen Kindern erschlagen, worauf der Norden wiederum in Chaos und Anarchie versank. Und während Neelars Bollwerk gegen die Barbaren des Nordens bröckelte, scharte der totgeglaubte Ulathrod nahe dem Wolkengebirge eine Armee von Untoten um sich, mit der er gen Süden zog, um dem geschwächten Königreich Catorien den Todesstoß zu versetzen. König *Malderun* schloss daraufhin einen Pakt mit den Sthornern, wodurch es beiden Völkern gelang, Ulathrods Horden am Gramossya-Pass in die Zange zu nehmen und zu vernichten. Das Niemandsland zwischen Sthorn und Catorien wird seitdem nur noch von den mutigsten Helden und gierigsten Händlern befahren.

Während dessen brachten die catorischen Heimkehrer aus dem heißen Süden zwar keinen Sieg nach Hause, aber reichlich Schmuck und Geschmeide, Kräuter und Gewürze, feine Stoffe, mathematische, mechanische und astrologische Erkenntnisse und Impulse für Poesie und Sangeskunst. Unter Königin *Naspate* begann eine friedvolle Zeit des Besinnens, Forschens und Schaffens, die Catorien endlich zur Ruhe kommen ließ und als die **100 Güldenen Jahre** in die Geschichtsschreibung einging. Diese brachten einen Aufschwung in Wirtschaft und Handel, Handwerk, Kunst und Kultur, Wissenschaft und Technologie, der auch jenseits der Grenzen zu spüren war. Tausende Burgen, Dragonelle und Tempel wurden in dieser Zeit errichtet, die große Naspatestraße befestigt, die catorische Flotte gebaut, der Naspatische Kalender mit seinen Götter- und Festtagen eingeführt, von Errungenschaften in Landwirtschaft, Bergbau, Schmiedekunst und Architektur ganz zu schweigen. In die 100 Güldenen Jahre fällt auch

die Herrschaft König *Vorcas*, „des Verkäufers“. Er darf sich rühmen, die catorischen Schatzkammern zum Überquellen gebracht zu haben, indem er Städten gegen riesige Geldsummen Unabhängigkeit gewährte und auch Tempel und Klöster mit Land belehnte. Die 100 Güldenen Jahre endeten vergleichsweise unglücklich mit der Herrschaft König *Okathors*, der glaubte, die Einnahmen seiner Vorgänger übertreffen zu müssen und absurde Steuern, schließlich sogar eine solche auf Brot, einhob. Diese „Brötgab“ führte innerhalb von Tagen zu landesweiten Aufständen und auch zum Rücktritt ihres Urhebers.

Mit Königin *Phylancia*, „der Schönen“, stand Catorien schon bald die nächste Prüfung bevor: Die in ihrem Wahn um Schönheit und ewige Jugend gefangene Phylancia pflegte allabendlich in warmem Drachenblut zu baden. In ganz Catorien mussten ihre Elitekrieger ausschwärmen, um Drachen zu jagen und möglichst unter Wahrung ihrer Lebensessenz, also qualvoll, zu Tode zu bringen. Phylancia konnte sich auf diese Weise über Jahre hinweg ihre Schönheit und Jugend bewahren, doch gleichzeitig vernichtete sie alle Drachen im Land, ehe sie eines Morgens selbst tot im Bade aufgefunden wurde – ertrunken in Drachenblut. Einige wollen in jener Nacht einen großen Schatten über der Königsstadt gesehen haben. Ob Phylancia von einem Erzdrachen in Menschengestalt zur Rechenschaft gezogen wurde, ist nur eines der vielen ungelösten Rätsel der catorischen Annalen.

Auch unter ihrem Sohn, König *Scorveras*, hatte das Volk nicht viel zu lachen. Er ging als „der Harte“ in die Geschichtsschreibung ein. Scorveras erfand die Prügelstrafe für Zechpreller, verdoppelte die Zinsen für zahlungsunwillige Vasallen (die wiederum die Belastung an ihre Untertanen weitergaben) und führte den Inquisitionsprozess ein, um Zeit zu sparen. Scorveras litt zudem unter Verfolgungswahn, besetzte alle Ämter doppelt und schuf auf diese Weise ein Schattenamt, dessen einzige Aufgabe es war, seine Untertanen zu bespitzeln. Die Götter

strafte den Irren mit einer schweren Hustenkrankheit, und als es zu Ende ging, sorgte er sich sehr, ob sein Sohn – ein selten dummer Fleckel von vierzehn Lenzen – von den Kelchgrafen als nächster König bestätigt würde. Um sicher zu gehen, ließ Scorveras die Kelchgrafen ermorden und berief sich auf ein altes Notdekret aus dem Landfrieden von Catystis, das es ihm ermöglichte, *Scorveras II.* zum nächsten König von Catorien zu bestimmen. Die Ära der Heveyer setzte sich nach Phylancia, Scorveras und Scorveras II. mit weiteren Königen fort, die alle auf haarsträubende Weise ihre Herrschaft zu sichern wussten. Erst mit *Paryc* „dem Schwachen“, der dümmlich lächelnd seinen eigenen Thronverzicht unterschrieb, endete die Herrschaft des Hauses Hevey. Bei der darauffolgenden Königswahl wäre jedoch beinahe wieder ein Heveyer König geworden, wenn sich nicht *Sanduin von Catystis*, auf den ebenso viele Stimmen entfielen, im Zweikampf durchgesetzt hätte. Es war dies das einzige Mal in der Geschichte Catoriens, dass die Königswahl durch das Schwert entschieden werden musste.

In Sanduins Regentschaft fiel ein Ereignis von nahezu kataklysmischem Ausmaß: Vielerorts auf Araclia schlugen unvermutet Flammen aus dem Boden. Es kam zu verheerenden Bränden, Berge spalteten sich und spien flüssiges Feuer, und die Erde bebte wie zu Zeiten der Titanen. Dämonen stiegen aus Untiefen in unsere Welt empor und richteten furchtbare Schäden an, bevor sie wieder zurück in ihre Sphäre verschwanden. All dies ereignete sich in einer einzigen Nacht, schon am nächsten Morgen schien die Katastrophe vorüber zu sein. An einigen Orten aber konnten die Flammen nie gelöscht werden. Sie brennen heute noch und werden als „Dämonenfeuer“ bezeichnet.

Danach sah das Land eine Reihe von Königen, die nicht immer als ruhmreich bezeichnet werden durften, wie etwa *Fithor* der Zaudernde, *Arnkin* der Bastard, *Wendgar* der Blinde oder Königin *Seterra*, in deren Regentschaft das

Wirken des Seelenjägers *Sheruanus* fällt – ein einzelner Magier, der im dreißigsten Lebensjahr bereits die Beherrschungsmagie perfektioniert hatte und behauptete, die alte Seelenmagie der Chkrassass rekonstruiert zu haben. Er bot der Königin seine Errungenschaften an, doch diese hieß ihn einen lächerlichen Scharlatan und ließ ihn nackt aus der Stadt peitschen. Kein Wunder, dass *Sheruanus* die Seelenmagie in der Folge an die *Ahatralún* verschenkte, die wenige Jahre darauf ihre besonders geschulten Agenten aussandte, um den alten Erzfeind Catorien von innen heraus zu zerstören. Königin *Seterra* hatte einstweilen ihren Teil dazu beigetragen, indem sie ihre Widersacher sonder Zahl mit einem pflanzlichen Gift tötete, das sie selbst in ihrem Kräutergarten züchtete. Das Schicksal der Königin ist in den Wirren der Geschichte untergegangen, es wird jedoch vermutet, dass sie sich selbst das Leben nahm, nachdem sie die giftigen Sporen der „Seterrakrone“ vom Wind verbreiten ließ und damit die schlimmste Seuche über das Land brachte, die Catorien je gesehen hatte: Zu Abertausenden erkrankten die Menschen und gaben den Keim der Vernichtung, ohne dass sie es wussten, an ihre Nächsten weiter, bevor sie selbst qualvoll erstickten. Heiler, Priester, Magier, sie alle waren machtlos, ratlos und hilflos.

Es dauerte viele Jahre, bis die **Keuche der Seterra** ihr letztes Opfer forderte, und noch bevor es soweit war, standen bereits die *Ahatralún* vor den Grenzen! Mit Hilfe der *H'Netrani* besetzten sie in Windeseile die Provinz *Tr'Saal* und drangen später sogar in den Südwesten Catoriens vor. Es war ein langwieriger Krieg. Erst König *Vondrik* gelang es, die *Ahatralún* mit einer List zu besiegen: Er lockte ihre Kerntuppen auf das Gebiet der *Gamantulen*, die ihr Terrain in gewohnt kompromissloser Weise verteidigten und damit seiner Armee unwissentlich einen großen Dienst erwiesen. Danach brauchte es weitere 18 Jahre, um die *Ahatralún* auch aus *Tr'Saal* zu vertreiben!

Die Inthronisierung des nächsten Königs läutete die zweite große Hochperiode in den Annalen Catoriens ein, die **Herrschaft der Großen Drei**. Deren erster, König *Ravalor*, glänzte durch Ruhe und Besonnenheit und trug mit seinem *Edikt der Zukunft*, einem Steuerprivileg für kinderreiche Haushalte, erheblich dazu bei, dass sich die catorische Bevölkerung nach der Keuche der Seterra wieder erholte. Der zweite, König *Kaskan*, verewigte sich als großer Stratege. Er bildete stehende Regimenter, damit das Land nie wieder von feindlichen Truppen überrascht werden konnte, baute eine geheime Flotte für die Ryllasee und verlieh Tr'Saal Souveränität – freilich nicht aus Nächstenliebe, sondern weil der catorische Fiskus nicht dafür reichte, auch noch dieses Land wiederaufzubauen. Der dritte, schließlich, König *Framylon*, den man heute noch „der Große“ nennt, verwirklichte seine Vision einer gerechten, geordneten Gesellschaft. In sein Wirken fallen zahlreiche Edikte und Verordnungen, er beendete die unwürdige Tradition der Folter (oder versuchte es wenigstens) und gebot dem Ausverkauf des Ritterstandes an die aufkeimenden Städte und Händlergilden Einhalt.

DIE JÜNGERE VERGANGENHEIT

Auf König Framylon folgten – als Kompromiss zwischen Catystern, Heveyern und Valrynern – König *Lunathar* und Königin *Larynea* von Oriasta. Letztere musste sich im Jahre 545 nC mit einer besonders gefährlichen Entwicklung auseinandersetzen: Überall im Land erhoben sich Magier, entführten wichtige Persönlichkeiten, nahmen strategische Festungen ein und drohten damit, Dämonen auf das Land loszulassen, wenn die Königin dem Magierstand nicht seine Privilegien von einst wiedergäbe. Da die Oriasta selbst immer schon im Verdacht gestanden waren, mit Magiern im Bunde zu sein, führte diese „Taufe des Neuen Rishamer“ zu schweren Verdächtigungen, Streit und Fehden im Hochadel. Königin Larynea aber wollte

das Land, das gerade erst zur Ruhe gekommen war, nicht in einen weiteren Krieg stürzen, noch dazu einen, der mit Schwertern nicht zu gewinnen war, und bat deshalb um fremde Hilfe: Sie schloss mit Tr'Saal den *Pakt des elfmalelfjährigen Friedens* und erhielt dafür mehrere Banner *Flammende Schwerter*, Kampfmagier, die genau wussten, wie sie der Gefahr Herr werden konnten. Nachdem der *Bund von Rishamer*, wie sich die erpresserischen Magier bezeichneten, „entwaffnet“ worden war, regierte Larynea noch ein Jahr friedlich weiter, doch die Grafen verziehen ihr weder diesen Pakt noch die Schmach, die Hilfe ausländischer Magier erbeten zu haben. So fielen die Oriasta nachhaltig in Ungnade.

Die nächste schillernde Figur in den Annalen Catoriens ist Königin *Selayna*, die Entschlossene, die den Thron mit acht bestieg und schon nach wenigen Jahren ihre Agenten an allen Grafenhöfen untergebracht hatte. Sie entlarvte und entmachtete ihre Widersacher, noch bevor diese selbst wussten, dass sie solche waren. Nicht umsonst währte Selaynas Amtszeit 31 Jahre. Sie wäre erheblich kürzer gewesen, wenn die Ahatralún, so wie es geplant gewesen war, einen weiteren Angriff auf die innere Ordnung Catoriens gestartet hätten, doch das *Große Feuer von Palhenid* im Jahre 616 löschte ihre Hauptstadt beinahe gänzlich aus. Selayna blieb daher eine Kriegsführung erspart, doch sie stolperte schließlich über einen Mordauftrag, den man bis zu ihr zurückverfolgen konnte, und verschwand für immer hinter den dicken Mauern eines Klosters.

Nach ihr bestieg *Baleverin* der Besonnene den Thron, den man hinter vorgehaltener Hand „den Feigling“ nannte. Er glänzte unter anderem dadurch, dass er die Grafschaft Mikarra, in welcher die größte Diamantmine Catoriens lag, an einen ausländischen Händler verschenkte und nachher behauptete, nichts von den Minen gewusst zu haben. Im übrigen konnte sich Baleverin zu keiner einzigen richtungsweisenden Entscheidung durchringen. Er fand nur einmal

in seinem Leben zu großem Mut, nämlich als ihn die Kelchgrafen abwählten und er sich weigerte zurückzutreten. Allein die ungestüme *Daracia von Catystis* war bereit, das Problem mit dem Schwert in der Hand zu lösen. Sie erschlug Baleverin in seinem Thronsaal und wurde von den Kelchgrafen als nächste Königin Catoriens bestätigt.

Im selben Jahr änderten sich auch die Herrschaftsverhältnisse im Süden gravierend: Der friedliche Perlenkönig verschwand von der Oberfläche, und an seine Stelle trat der „schwarze Kaufmann“ *Toruam Zarala*, der kein Interesse an gedeihlichem Handel hatte, sondern alles Gold nur in seinen eigenen Prunk investierte. Königin Daracia konnte die Grafen davon überzeugen, dass es auf lange Sicht notwendig war, die Meere und den Süden unter catorische Flagge zu bringen, und sie formierte ein Geschwader, das nach Actapel segelte, um dort die Bodenschätze des Marthotit führenden Vayaturu-Flusses zu erschließen. Mit diesen Reichtümern, so Daracias Plan, würde eine Flotte gebaut werden, welche die Sklavenküste im Handumdrehen einnehmen sollte. Unglücklicherweise erwies sich das Unternehmen als sehr viel problematischer denn erwartet, zumal Actapel, von dem alle annahmen, es sei unbewölkert, die Heimat wilder Katzenmenschen war, die die königlichen Truppen auf ihrem Land geradezu in Fetzen rissen.

Daracia verlor mit jedem Jahr, in dem es nicht gelang, Actapel einzunehmen, an Glaubwürdigkeit. Beim Großen Turnier 651 nC stieg sie zudem betrunken in den Sattel und lieferte ein nicht gerade königswürdiges Schauspiel. Ein Jahr später verschwand auch noch der heilige Talisman des Gottes Cator, das Schwert *Daracar*, aus dem Tempel von Catystis, und alle Spuren wiesen darauf hin, dass die Königin selbst das Schwert hatte entwenden lassen! In der kleinen Stadt Valdeya kam es ob dieses Verdachts zu einem der wenigen Königsgeschehnisse in der Geschichte Catoriens, und Daracia musste

sich auf die *Lagabalsche Zweifelsregel* berufen, um nicht für schuldig befunden zu werden. Nach dieser **Verschwörung von Valdeya** war Daracias Ansehen nachhaltig beschädigt. Obwohl das Volk sie nachwievor liebte, regten sich immer mehr Stimmen, die an ihrer Führerschaft zweifelten. Ihren verlässlichsten Gefolgsmann hatte Daracia im Grafen von Warhil, der jedoch im Jahre 654 nC alle Kräfte aufbieten musste, um gegen eine Hundertschaft von Boschkols zu kämpfen, die seine Stadt dem Erdboden gleichmachten.

Die Hinweise auf eine breit angelegte Verschwörung gegen Daracia verdichteten sich danach zusehends und gipfelten im Jahre 656 nC, als Savaliar von Valryna, Kelchgraf von Ivelya, die Königin zum **Frühstück von Yaharun** lud, in welchem er ihr mit bemerkenswert offenen Worten riet, die Krone auf den Tisch zu legen und abzdanken. Ein Teil des Hochadels stellte sich im darauf folgenden Konflikt auf die Seite des Kelchgrafen, ein anderer versuchte, in den drohenden Krieg nicht hineingezogen zu werden, und die verbleibenden wenigen Häuser hielten der Königin die Treue. Nach anfänglichen Scharmützeln kam es zwischen den beiden Parteien zur richtungsweisenden *Schlacht am Obayul*, bei der Daracia eine unangenehme Überraschung erlebte: Das Haus Pacavarius ließ sie trotz besiegelter Allianz im Stich, und die Kämpfe gerieten ohne die versprochenen Bogenschützen zu einem Desaster. Die Königin wurde schwer am Kopf verletzt und eilig nach Catystis gebracht. Monate lang liegt sie dort nun schon ohne Bewusstsein zu Bett, betreut von den besten Heilern des Landes. Der Kelchgraf von Ivelya erklärte indessen in seinem Großmut die Kämpfe für unterbrochen. Daracias Regentschaft ruht im Augenblick in den Händen ihres einzigen Sohnes, des Prinzregenten *Evenrin*, der nun vor der schwierigen Entscheidung steht, die Niederlage seiner Mutter einzugestehen oder aber mit unverminderter Härte gegen den Herausforderer zu Felde zu ziehen.

~ KAPITEL 2 ~

MENSCHEN UND ÄHNLICHE

MENSCHEN

Das Schicksal will es, dass die Menschen alle anderen Hochkulturen – Ssiachchanith, Krelveten und Shayêra – überlebten und heute den gesamten Kontinent bevölkern. In Catorien bauen sie pompöse Tempel und Festungen, in Berukhan kunstfertige Kuppelbauten mit schlanken Türmen und in Qui-Lju beispiellos elegante Marmorpaläste. Sie befahren den Swylirischen Ozean und die Ewigen Fluten mit Segelschiffen und schlagen in Ahatralun riesige Städte aus den Felswänden. Sie trutzen Wind und Wetter und überleben sogar im hohen Norden Eysariens. Anderenorts erfinden sie trickreiche Gerätschaften, ersinnen köstliche Rezepte, entwerfen modische Kleidung, brauen potente Elixiere und erforschen arkane Geheimnisse, die seit dem Fall von Rishamer ihrer Wiederentdeckung harren.

Die **Ryllaseevölker** sind im Herzen des Kontinents angesiedelt. Dazu zählt auch das größte Volk Araclias, die *Catorier*. Ihre Ritterkultur ist so reich an Tradition, dass ihnen der Großteil dieses Buches gewidmet ist. Die Lavarten stammen von ihnen ab, haben aber im Drachenreich *Lavarty* eine neue Heimat gefunden. Sie gelten als duldsam und friedliebend. Die *Tr'Saalen* sind reicher, zivilisierter, aber auch vom Wohlstand verwöhnt, und sie werden von einer Elite aristokratischer Frauen regiert. Die *Arcestaner* sind ein sehr kleines Inselvolk, das sich aus einer alten Bestimmung heraus verpflichtet sieht, Eruditen und Drachenreiter hervor zu bringen. Als die **Dschungelvölker** Araclias, die in den

Urwäldern des heißen Südens leben, bezeichnet man die Oncashi, die Aloth, die Turrh und die Tavilen, die auch gemeinsam – wie ihr Land – *Oncalotuta* geheißen werden. Ihre Lebensweise ist alten Stammestraditionen verhaftet, vom „Fortschritt“ der Zivilisation blieben sie unberührt. An der dschungelbewachsenen Küste von Peycatesh findet man das **Mischvolk** der *Peycateshi*, einer Verbindung von Ryllaseevölkern, Dschungel- und Wüstenvölkern. Sie bevölkern die Sklavenküste und leben in einer ausbeuterischen Oligarchie. Die anderen Mischvölker sind auf den vorgelagerten Archipelen und auf dem Meer zu finden. Es sind dies die freiheitsliebenden *Swylirier*, die vorwiegend als Piraten leben, sowie die *Solhaten*, die auf ihren Inseln unter dem Einfluss des Handels mit dem fernen Kontinenten Vecatal fortschrittliche Stadtstaaten geschaffen haben. Im Nordwesten Araclias findet man die drei **quiatischen Völker**: Die *Lju-Quiaten* mit ihrem riesigen, fremdartigen Reich, außerdem das friedliebende Völkchen der *Avu-Quiaten* im Hochgebirge des Marmorthrons, und die *Shay-Quiaten*, die aus einer Gemeinschaft von Mittellosen, Verbrechern und unliebsamen Adligen hervorgegangen sind und in einer mitleidlosen Gesellschaft leben. Von den **Nordländern** sind die *Sthorner* der Mentalität der Ryllaseevölker am ähnlichsten: Sie sind hartgesotten, aber gesellig, und sie bevölkern als Begleute das verschneite Sthorn und als Seefahrer das Sthornische Meer. Die *Neeler* wiederum sind wilde Reiterbarbaren, die, geprägt durch das Leben in der Ebene, nur das Recht des Stärkeren anerkennen. Ähnliches gilt

für die aus der nördlichen Tundra stammenden *Eysarier*, deren Alltag im Töten ihrer Feinde und den Geistern ihrer Schamanen zu bestehen scheint. Schließlich bleiben noch die **Wüstenvölker** zu erwähnen, deren Entwicklungsgrad mit dem der Ryllaseeländer durchaus mithalten kann, obgleich auf den ersten Blick Traditionen und Religionen im Vordergrund stehen. Zu ihnen gehören die *Ahatralin* und die von ihnen beeinflussten *Berukhani*, die zum Teil als Nomaden leben, zum Teil Oasenstädte von unnachahmlicher Kunstfertigkeit bewohnen. Die *H'Netrani* wiederum nehmen sowohl kulturell als auch geographisch eine Zwischenstellung ein. Die Menschenvölker Araclias sind allesamt ausführlichst im Kapitel „Ferne Länder, fremde Völker“ beschrieben.

Typische Namen, Größe, Gewicht, Augen- und Haarfarbe: siehe Volk.

Hohes Alter: 50+2W6 Jahre

CASHATAXA

Die Cashataxa-Katzenmenschen haben einen humanoiden Körper, der mit dichtem Fell bewachsen ist und über das Rückgrat in einen dünnen, beweglichen Schweif ausläuft. Auf ihrem Rumpf sitzt ein katzenartiger Kopf mit Augen, die in faszinierenden Farben erstrahlen. Ihre Finger sind krallenbewehrt und kürzer als die von Menschen, und ihre Füße sorgen dank hoher Sprunggelenke für einen überaus federnen, eleganten Gang. Ihre Aussprache ist guttural und gewöhnungsbedürftig, dafür geben sie zwischendurch wohlklingendes Schnurren von sich. Cashataxa kleiden sich in aufwändige, bunte Gewänder aus bestem Tuch; je mehr Bänder und Rüschen desto besser. Weil ihre Beine von den Knien abwärts anders gebaut sind als die der Menschen, passen ihnen keine Stiefel und Schuhe; sie schleichen daher stets „barpftig“. An Kleidungs- und Schmuckstücken lassen sie nichts ungenutzt und tragen Hüte, Ohringe,

Ringe, Ketten, Fibeln, Spangen in jeder noch so geschmacklosen Kombination. Ihre bevorzugten Waffen sind ihre Krallen, knapp gefolgt von leichten, präzisen Gerätschaften wie Rapier oder Langdolch. Rüstungen aber hindern sie in ihrer Beweglichkeit und - noch schlimmer! - ruinieren ihre elegante Erscheinung.

Cashataxa sind überaus sprunghaft, spontan, temperamentvoll, launisch und unberechenbar, aber auch offen und aufgeschlossen. Sie suchen die Gesellschaft anderer und streben nach Anerkennung und Bewunderung. Die Freundschaft eines Katzenmenschen ist schwer zu erlangen, dafür hält sie ein Leben lang. Gleichwohl ist ihre Gesellschaft zuweilen schwer zu ertragen: Sie sind stolz und eitel, lecken sich zu den unpassendsten Gelegenheiten sauber, ernähren sich von rohem Fleisch und Fisch (wobei sie ihre Nase sehr verlässlich vor verdorbener Nahrung warnt), versprühen kurz darauf teures Duftöl und lassen keine Gelegenheit aus, das andere



Geschlecht zu verführen. Sie sind stur und beharrlich, und manchmal braucht es schon fast staatsmännisches Geschick, um sie zu etwas zu überreden. Ihr traditioneller Schutzgott ist *Ux-ula*, der doppelköpfige Panter des Rätsels und des Widerspruchs, wiewohl sie nicht sonderlich spirituell veranlagt sind. Sie sind sich auch keineswegs zu schade, Menschengötter anzurufen, wenn es ihnen vorteilhaft erscheint. Getrieben werden sie von einer unbändigen Genusssucht: In jedem Goldstück erblicken sie zartestes Fleisch, süßen Wein, schöne Kleider, funkelnden Schmuck und willige Frauen bzw. Männer. Weil ein solcher Lebensstil finanziert werden will, erliegen viele Cashataxa der Versuchung, ihren Unterhalt zu erstehlen, wofür sie ihre körperliche Gewandtheit auch prädestiniert. Es gibt aber auch genügend unter ihnen, die wesentlich kreativer bei der Wahl ihrer Profession sind und sich etwa als Jagdwildbeute, Galgentester (ihr Genick kann durch den Strick nicht gebrochen werden!), ja sogar als Hauskatzen verkaufen. In Catorien sind Cashataxa gern gesehen, denn es bringt Glück, wenn man einen vom Dach fallen sieht und sich kräftig ins Ohr kneift. Die Leute geben ihnen auch gerne Essensreste und überschüssige Bronzemünzen, und vor allem Kinder lieben die lustigen, weichen Zeitgenossen, die als einzige mit ihnen so reden, als wären sie erwachsen.

Die Cashataxa stammen aus dem dschungelbewachsenen Süden aus einer Kultur von Katzenmenschen, den Cashalunca, die älter ist als die der Menschen, sich jedoch wegen ihres starren Kastenwesens nur langsam weiterentwickelte. Weil die Cashataxa durch den Kontakt mit Menschen viele Traditionen fallen ließen und so manch menschliche Eigenheit annahmen, wurden sie von ihren konservativen Artgenossen in Cashaluncur als degenerierte Verräter angesehen. Im Laufe der Jahrhunderte verließen sie daher ihre Heimat (ihre Stadt *Cashataxara* ist heute nur noch ein Schatten ihrer selbst), um sich in aller Herren Länder anzusiedeln, ob-

gleich ihr sprunghafter Charakter sie ohnehin nirgendwo zur Ruhe kommen lässt. Darum hat sich auch in den Städten Catoriens und Lavartys trotz der großen Zahl an Katzenmenschen keine richtige Subkultur herausgebildet.

Fähigkeiten: Cashataxa haben ihre Waffen stets bereit zum Angriff; sie brauchen nur ihre Krallen auszufahren. Wegen ihrer sprunghaften Bewegungen sind sie im Kampf auch schwer zu treffen und kommen immer wieder schnell auf die Beine. Ihre Gewandtheit haben sie es zu verdanken, dass sie auch beim Aufprall aus größeren Höhen kaum Schaden erleiden - manche behaupten sogar, sie hätten neun Leben. Viele Cashataxa sind auch gut darin, Vorurteile oder Verdachtsmomente, die man ihnen gegenüber hegt, durch unschuldige Miene zu neutralisieren.

Typische Namen: Amarrui, Arramanday, Cerunur, Chenitarr, Gamanca, Herraney, Pateccar, Pemerra, Rarrak, Verorrrar

Größe: 140 + 6xW6

Gewicht: Größe -110 +3W6

Fellfarbe: 1 braun, 2 rostrot, 3 cremefarben, 4 grau, 5 grau-weiß, 6 silbergrau

Augenfarbe: 1 Violett, 2 Dunkelblau, 3 Hellblau, 4 Grau, 5 Grün, 6 Bernstein

Hohes Alter: 35+3W6.

COLWULVEN

Die Colwulven haben dichtes, schneeweißes Haar, das in langen Wellen über ihre muskulösen Schultern fällt. Ihre gelben Augen leuchten animalisch, und ihre Mundpartie ist von raubtierartig verdickten, scharfen Eckzähnen geprägt. Ihr Körperbau ist menschlich, ihre Haltung leicht vornüber gebeut, stets angespannt, wie die der Wölfe, von denen sie abstammen. Aus Reverenz an ihre Vorfahren lassen viele Colwulven ihre Fingernägel zu dicken Krallen wachsen. Sie kleiden sich in feste Stoffe, die der Wildnis und dem Klima des Nordens standhalten. Fes-



tes Leinen ist ihnen ebenso recht wie Leder oder Fell (es sei denn, es stammt von Wölfen). Sie verwenden meist Speere als Waffen, zur Not auch Äxte oder Schwerter. Da sie sich an ihre Gegner heranzuschleichen pflegen, sind ihnen Rüstungen eher hinderlich. Allenfalls lassen sie sich in eine leichte Lederrüstung zwingen, und auch das nur für kurze Zeit.

Die Colwulven sind keine Freunde vieler Worte und verhalten sich vor allem Fremden gegenüber anfangs mürrisch und schweigsam. Sie sind schwer einzuschätzen, vor allem wenn sie die für sie typische „lauernde Stille“ an den Tag legen. Instinkt und Misstrauen sind ihnen angeboren – sie sind für ihre herausragende Menschenkenntnis berühmt! – und auch ihre Sinne ruhen niemals. Außerdem zeichnet sie eine bemerkenswerte innere Stärke aus, die sie mit Stolz erfüllt und gänzlich vor materiellen Versuchungen schützt. Gleichwohl siegt

manchmal das Tier in ihnen, und wenn es soweit ist, dann gnade ihren Feinden...

Der Ursprung der Colwulven liegt im Norden Araclias, in einer Zeit, da die eysarischen Barbaren erstmals das Wolkengebirge überquerten, um Schrecken in jenem Land zu verbreiten, das heute Sthorn geheißen wird. Sie vergossen mehr Blut, als die Rakogg an einem Tag Wasser ins Meer trägt. Das grausame Schlachten machte vor niemandem Halt; die wilden Nordländer metzelten Krieger ebenso nieder wie Frauen und Kinder. Zur selben Zeit tauchten erstmals die Eiswölfe auf. Sie kamen wie Geister aus dem Unterholz und zogen neugeborene Kinder aus den Armen ihrer toten Mütter, aus rauchenden Trümmern und zerbrochenen Krippen, um sie fortzubringen, weit fort, in den hohen Norden. Dort legten sie sie ihrer Herrin, der Göttin *Kastorna*, zu Füßen. Kastorna hatte gerade ihr Kind verloren, und die Wölfe hofften, ihren Schmerz mit dem Geschenk lindern zu können. In der Tat vergoss Kastorna ihre letzten Tränen über den kleinen menschlichen Körpern. Dann aber wandte sie sich ab und hieß ihre Wölfe, die Neugeborenen selbst aufzuziehen. Die Eiswölfe brachten die kleinen Menschenkinder in ihre Wolfsbauten, wärmten und nährten sie liebevoll und lehrten sie das Überleben in den Wäldern des Nordens. Schon bald wussten die Kinder nicht nur die Instinkte der Wölfe zu nutzen, sich wie sie zu bewegen und mit ihnen zu heulen, sondern auch, wie sie ihren Körper in die wärmende, elegante Gestalt eines Wolfes verwandelten. Als sie alt genug waren, schufen sie am Toprim eine eigene, wolfsbauartige Siedlung und machten ihren Ältesten zum „König“. Sein Name war *Maelor*. Er gilt denn Colwulven heute noch als Stammvater.

Die Colwulven leben in kleinen Sippen verstreut über Sthorn und Eysarien, man sieht sie aber bisweilen auch in den nördlichen Wäldern Catoriens und Lavartys, wo sie den Menschen ihre Fähigkeiten als Jäger und Fährtenucher zur Verfügung stellen. Dennoch wurden sie nie

Teil ihrer Gesellschaft, immer wieder zieht es sie hinaus in die einsame Wildnis. Sie wandern umher, als wären sie auf der Suche nach ihrem eigenen Schicksal, und sie haben nur eine einzige feste Siedlung, *Kamurrqa*. Sie liegt irgendwo am Toprim, wird von Dwaemor, dem Ersten unter den Colwulven, regiert, und kein Mensch hat jemals einen Blick in ihr Inneres geworfen.

Fähigkeiten: Das wölfische Erbe der Colwulven ermöglicht ihnen nicht nur, die Sprache der Wölfe zu sprechen und solche aus der Entfernung herbeizurufen, manche sind sogar in der Lage, sich selbst in einen Wolf zu verwandeln. Den Kehlbiß eines solchen Wolfs hat der Legende nach noch niemand überlebt, und diejenigen, die das blutige Schauspiel mitansahen, waren nachher nicht mehr dieselben...

Typische Namen: Dwaemor, Graetor, Graerion, Maelor, Kioelor, Waenior, Tranror (weibliche Endungen „ra“ statt „or“)

Größe: 170 + 4xW6

Gewicht: Größe - 110 + 2W6

Haarfarbe: 1 grau, 2 silbergrau, 3-4 weiß, 5-6 schneeweiß

Augenfarbe: 1 rot, 2-6 gelb

Hohes Alter: 74+2W6

GAMANTULEN

Gamantulen sind zwei bis drei Schritt große Humanoide, deren Haut eine felsarbene, leicht rissige Struktur aufweist, die den Eindruck erweckt, sie wären aus Stein gehauen. Wer aber den Gerüchten glaubt, Gamantulen wären unverwundbar, ernährten sich von Steinen und erstarrten nach ihrem Tode zu Felsen, der irrt. Gamantulen sind zwar größer und stärker als Menschen und haben auch eine widerstandsfähigere Haut, doch davon abgesehen können auch sie erkranken, vergiftet oder verwundet werden, frieren und schwitzen, bluten, sich fortpflanzen, altern und sterben. Indes gibt es eine Reihe von Unterschieden, die bei mensch-

lichen Heilern erstaunte „Ah!“s und „Oh!“s hervorrufen mögen. Feine, kristalline Haare sprießen auf ihrem Kopf und glänzen im Licht tausender Farben. Nach der Iris ihrer edelsteinartigen Augen unterscheidet man ihre Völker (z.B. Aquamarin-, Smaragd- oder Rubingamantulen). Passend zu ihrer Erscheinung ist ihre Stimme tief und rau und ihre Sprechweise langsam. Gamantulen hüllen sich in funktionale Kleidungsstücke, die auch in ihrer Größe leicht hergestellt werden können; berüstet sieht man sie hingegen selten. Als Waffen dienen ihnen ihre Fäuste, eventuell auch Schlagwaffen wie Keulen, Äxte oder Hämmer.

Die Gamantulen sind keine aggressive Rasse. Aufgrund ihrer physischen Überlegenheit fühlen sie sich kaum bedroht und lassen sich auch durch einen frechen Cashataxa nicht so schnell aus der Ruhe bringen. Manche meinen, Gamantulen seien schwachen Geistes, doch der Schein trügt: Sie sind bloß oft abwesend oder schlafen



von einem Augenblick auf den nächsten ein. Ihre Begeisterung für schlechte Musik, mittelmäßige Reime und verdrehte Redewendungen täuschen darüber hinweg, dass sie in Wahrheit eine weise, alte Rasse sind. Ein Gamantulenleben ist sehr lang, und eine Gamantulenschaft nicht gering zu schätzen. Die Riesenhaften sind sehr loyal, und wenn sie selbst oder einer ihrer Freunde in Bedrängnis geraten, kann aus ihrem sanften Wesen auch ein gewaltiges Erdbeben erwachsen.

Die Gamantulen sind die älteste Rasse Arclias. Sie wurden von *Gamanto*, dem Felstitan, erschaffen und suchen heute noch nach einem Weg, ihren Vater auferstehen zu lassen. Sie haben daher Gamantulien noch nie in großer Zahl verlassen, sondern durchgraben wie besessen das dortige Titanengrab auf der Suche nach Edelsteinen, in der verzweifelten Hoffnung, Gamanto durch eine ausreichende Anzahl solcher wiedererwecken zu können. Darauf gründet auch die typisch gamantulische Gier nach Juwelen, die bei manchen von ihnen sogar zur Besessenheit ausartet: So kennen die dunkeläugigen Onyx-Gamantulen im Angesicht funkelnder Pretiosen weder Freund noch Frieden, weshalb die Tr'Saalen auch einen großen Bogen um deren angestammtes Terrain machen.

Zuhause, in Gamantulien, leben die Gamantulen in Höhlen, wo sie Tage wie Stunden verleben, Monate wie Wochen und Jahrzehnte wie Jahre. Ihre größte Leidenschaft ist das Handwerk: Sie sind Meister des Bergbaus und der Stein- und Metallbearbeitung, und sie kennen die Geheimnisse des Erzes besser als Ahatralún und Trosh zusammen. Ihre Höhlen sind erfüllt vom ohrenbetäubendem Klingen hunderter Ambosse und vom Hämmern und Klopfen von Gesteinen. Einmal im Leben, so will es ihre Tradition, muss ein Gamantul allerdings seine Heimat verlassen und das „Salz fremder Berge kosten“, nicht zuletzt, um neue Edelsteine zu sammeln oder einen Hinweis auf Gamantos Wiedererweckung zu finden. Für einen menschlichen Schmied

gibt es keine größere Ehre, als von einem solchen wandernden Gamantulen „unterwiesen“ zu werden. Die Gamantulen wiederum fühlen sich sehr wohl in der Rolle der väterlichen alten Rasse und genießen ihre Zeit bei den Menschen. Diese waren es auch, die ihnen den Gott *Payaon* nahe gebracht haben, dessen beleibte, vierarmige Gestalt ihnen so gut gefiel, dass nun auch seine Bildnisse die Höhlen Gamantuliens zieren (wiewohl die Verehrung dort vergleichsweise vereinfacht von Statten geht).

Fähigkeiten: Die Haut der Gamantulen ist zwar nicht aus Stein, schützt sie aber wie eine solide Rüstung. Nicht bloß Legende ist auch ihre Stärke, mit der sie unfassbare Kraftakte bewirken können. Ihre Abstammung vom Felstitan Gamanto ermöglicht ihnen, mit größeren Felsen zu verschmelzen und darin beliebig lange zu verharren. Ältere Gamantulen sollen sogar die Fähigkeit haben, sensible Nerven im Erdboden zu spüren und durch gezieltes Aufstampfen mittelstarke Erdbeben auszulösen...

Typische Namen: Cayot, Cavalya, Dorobot, Lishulan, Sucalot, Tridond, Zushantam

Größe: 180 + 10xW6

Gewicht: Größe - 110 + 6W6

Haut: 1 Türkis (türkis), 2 Olivin (grün), 3 Karneol (rot), 4 Zitrin (gelb), 5 Lapislazuli (blau), 6 Hämatit (schwarz)

Augen: 1 Aquamarin (blau), 2 Smaragd (grün), 3 Rubin (rot), 4 weiß (Diamant), 5 Topas (gelb), 6 Sonnenstein (gold)

Hohes Alter: 120+6W6

LYNUEEN

Neben den verallgemeinernd als Baummenschen bezeichneten Nuephyn sind die Lynueen die letzten Erben des alten *Shayêra*-Volkes. In ihrer nativen Form sind sie etwas kleiner als normale Menschen und von zierlichem Körperbau. Ihre Finger und Zehen sind länger und feingliedriger, und ihre Ohren sind nach oben hin

blattartig geformt. Ihr Gesicht ist fremdartig geschnitten und von dichtem Haar umrahmt. Ihre Augen schimmern in seltenen Farben und tragen lange Wimpern, und ihre Stimmen klingen anderweltlich. Sie hüllen sich in Gewänder aus ungefärbter Wolle, die sie aus Pflanzenfasern und Tierfellen herstellen und um deren Weichheit sie die Menschen beneiden. Ihre Lederverarbeitung reicht für die Herstellung leichter Rüstungen, für Köcher und Sandalen. Die bevorzugte Waffe der Lynueen sind Bogen, Speer und Messer, geschickt stellen sie sich auch im Umgang mit Schwertern an.

Anders als ihre Schwesterrasse, die von Optimismus und Sprunghaftigkeit gekennzeichneten Nuephyn, sind die Lynueen introvertiert, zurückhaltend und distanziert. Fremde lassen sie kaum an sich heran. Sie geben sich beherrscht und tiefsinnig und sind stets um Gleichmut bemüht. Sie sind fatalistisch, perfektionistisch und selten zufrieden mit sich und der Welt. Aus-



geprägte Nächstenliebe hegen sie für die Tiere des Waldes, während Menschen und Menschenähnliche ihnen nicht halb so viel bedeuten.

Nuephyn und Lynueen sind, so weit man weiß, die letzten Nachkommen der Shayêra, die sich eine Stammesstruktur bewahrt haben. Alle anderen kamen entweder vor langer Zeit im *Shayrath Trayda* (dem Kriegszug der Shayêra gegen das Krelveten-Reich) ums Leben oder fielen kurz darauf *Xat'Vareels* Drachen zum Opfer. Nachdem deren Stadt *Fagalân* ebenfalls zerstört worden war, siedelten sich die Vorfahren beider Baummenschenvölker im Wald um die Ruinen herum an und trauerten lange Zeit, bevor ein schlimmer Disput zwischen Lynueen und Nuephyn ausbrach, dessen genaue Ursachen heute keiner mehr kennt. Sehr wohl aber wissen beide um das *Unvergessene Wort*, das dabei fiel und dazu führte, dass die Stämme auf ewig getrennter Wege gingen. Die Lynueen, tief gekränkt und in ihrem Stolz verletzt, siedelten sich im *Singenden Hain* an, während die Nuephyn inmitten des Waldes von *Fagalân* verblieben.

Beide Völker leben in „Familien“, Stämmen oder Sippen nicht unähnliche Verbände. Die Lynueen errichten weitläufige Dörfer aus Baumhäusern, die durch Pfeilschusslange Stege und Brücken in den Kronen der Bäume verbunden sind. Was sie zum Leben brauchen, erjagen sie oder stellen sie selbst her; nur wenn unbedingt nötig treiben sie mit den Menschen Handel. Besonders begehrt sind ihre Schnitzereien, Flöten, aber auch ihre Bögen und Pfeile sind legendär.

Lynueen haben keine Verwendung für Gesetze, denn das Wort des Ältesten (*Eldareion*) gilt als weise und gerecht und ist schlicht zu befolgen. Sie verehren einen Pantheon aus alten Shayêra-Göttern, darunter auch Menschengötter, die sie unter anderem Namen kennen, wie z.B. *Galreyon*, den Glänzenden, der für Kampf und Mut steht (*Cator?*), oder *Sithraya*, die Schöne, die ihnen eine Göttin der Liebe und Musik ist (*Lyreya?*). Andere haben sogar ähnliche Namen, etwa *Da'waldena*, die Fruchtbare

(Tavalde), oder *Saramantes*, der dunkle Verführer (Sastrates). Unnötig zu erwähnen, dass sie Drachen und deren Gott Xat'Vareel auf das Tiefste verabscheuen; einige sehen es sogar als Erbpflicht, den Mord an Walangoël, ihrem letzten König, zu rächen.

Fähigkeiten: Erdverbundenheit ist für Lynueen nicht nur ein Gleichnis: Versenken sie ihre nackten Füße in natürlichem Boden, so regenerieren sich dabei ihre körperlichen Kräfte in wundersamer Geschwindigkeit. Sie sind außerdem in der Lage, sich zu verwurzeln und in einen Baum zu verwandeln, wobei ihnen weiterhin ihre Sinne zur Verfügung stehen, nicht aber die Fähigkeit zu sprechen, zu zaubern oder sich zu bewegen. Ihre Beziehung zu Tieren nutzen sie bisweilen, um Vögel zu rufen und an beliebige Orte zu entsenden, wo sie Botschaften - oder Zaubersprüche - überbringen. Ältere Lynueen beherrschen überdies Dawaldenas Fluch, der alle umgebenden Kleinlebewesen auf einen Geg-

ner oder Ort hetzt, um diesen unaufhaltsam zu zersetzen...

Typische Namen: Asseni, Balee, Ceragan, Fareon, Garvalna, Lathira, Siyon, Vilbirin

Größe: 155 + 4xW6

Gewicht: Größe - 120 + 4W6

Haar: 1 blond, 2 brünett, 3 rotbraun, 4 mittelbraun, 5 dunkelbraun, 6 blauschwarz

Augen: 1 violett, 2 grünbraun, 3 grüngrau, 4 grellgrün, 5 rotbraun, 6 goldgesprenkelt

Hohes Alter: 115+10W6

NUEPHYN (NSC)

Die Nuephyn sind, neben den Lynueen, das zweite große Baummenschenvolk. Anders als ihre Schwesterrasse ist ihre native Form die eines lebenden Baumes. In dieser Baumgestalt sind sie auf den ersten Blick nicht von normalen Bäumen zu unterscheiden. Tatsächlich können sie aber ihre Wurzeln wie Füße bewegen, und Äste dienen ihnen als Hände. Moose, Schwämme und Blätter bewachen ihre Körper vom Stamm bis zum Kopf, und ihre Gesichtszüge kann man an Astlöchern und Rillen erahnen. Wenn sie sich unter Menschen bewegen, nehmen die Nuephyn ihre andere, menschliche Gestalt an (siehe Lynueen). Nuephyn sind farbenfroh, schminken ihre zweite Gestalt mit allen Farbstoffen, die die Natur zu bieten hat, und sie kleiden sich in formschöne Blätter- und Rankengewänder. Sie finden auch Gefallen an bunten Kleidungsstücken, nicht aber an Schuhen; ihrer Erdverbundenheit wegen gehen sie stets barfuß, auch Rüstungen und Waffen verabscheuen sie.

In ihrem Wesen könnten Nuephyn und Lynueen nicht unterschiedlicher sein: Die Nuephyn sind äußerst aufgeschlossen und neugierig. Mit glänzenden Augen bestaunen sie alles Fremdartige und zeigen großes Interesse für andere Rassen, vor allem für die Menschen. Sie sind von überschwänglicher Freude erfüllt, hegen



großen Enthusiasmus für alles und jeden, und sie hellen mit ihrem manchenmal naiv scheinenden Optimismus jede noch so düstere Situation auf.

Der Alltag der Nuephyn ist sehr verschieden von jenem ihrer Schwesterrasse: Sie tanzen mit Irrlichtern, kuscheln mit Bären, schwimmen mit Dryaden und unterhalten gute Beziehungen zu den geisterhaften Wesen des Waldes, derer es in und um Fagalân viele gibt. Nuephyn haben ihre Bestimmung darin gefunden, das natürliche Gleichgewicht in den Wäldern, auch in jenen der Menschen, zu bewahren oder sogar wiederherzustellen, während andere fieberhaft daran werken, die Zauber der alten Shayêra-Stadt zu rekonstruieren, deren Trümmer mittlerweile moosbewachsen und Lianen überzogen sind.

Die friedvolle „Gesellschaft“ der Nuephyn kennt ebenfalls das Wort des Ältesten (*Eldareion*). Verbrechen werden nur in Ausnahmefällen begangen, und das härteste Urteil, das die Eldareien je fällten, ist die Verbannung. Heimatlose Nuephyn mutieren dann oftmals zu aggressiven Waldschraten, die auch jenseits Fagalâns Angst und Schrecken verbreiten.

Fähigkeiten: Die Fähigkeiten der Nuephyn entsprechen jenen ihrer Schwesterrasse, mit der Ausnahme, dass sie sich von Baumgestalt in Menschengestalt verwandeln.

Typische Namen: Atvarthi, Benirian, Diovini, Eviori, Labuvro, Quiiüini, Riodeeni, Saramneo, Tuvolea, Wigmori

Größe: 120 + 6xW6

Gewicht: 35 + 6xW6

Borke: 1 Buche, 2 Weide, 3 Birke, 4 Esche, 5 Erle, 6 Kastanie

Augen: 1 dunkelblau, 2 schwarz, 3 dunkelbraun, 4 hellbraun, 5 violett, 6 hellblau

Hohes Alter: 115+10W6

SCHATTENWANDLER

Die Schattenwandler, von manchen auch Nachtgänger genannt, sind die letzten noch lebenden *Harisîn*, Nachkommen eines alten Shayêra-Wüstenstammes, der vor langer Zeit von den Ssiachchanith mit dem *Kyazach Ssanai*, dem Sonnenfluch, geschlagen wurde. Mittlerweile sind Jahrtausende vergangen, ihr Blut ist vermischt und der Fluch weitgehend abgeklungen. Doch noch immer haben die Schattenwandler blasse Haut, schlohweißes Haar und dunkelrote, leicht glimmende Augen. Von den alten Shayêra-Völkern geerbt haben sie die fremdartig geschnittenen Augen und den filigranen Wuchs ihres Körpers.

Die *Harisîn* sind zerrissene Lebewesen. Obwohl man sie in der Zivilisation wie fleischgewordene Geister behandelt, suchen sie die Nähe von Menschen. Sie haben gelernt, schattige



Gassen und düstere Bauten zu ihren Heimen zu machen, um dort den Sonnenstrahlen, die sie immer noch schmerzen, zu entgehen. Schattenwandler sind Sonderlinge von düsterem Sinn, zuweilen auch von beißender Ironie. Sie vertrauen sich kaum jemandem an und scheinen ständig auf einer nie enden wollenden Suche zu sein.

Trotz ihres schwierigen, widersprüchlichen Wesens sind Schattenwandler das den Menschen ähnlichste Shayëra-Volk: Ihr Verhältnis zu Recht und Ordnung und ihr Sinn für Gut und Böse sind ebenso ambivalent wie die der Menschen, und sie verehren auch mittlerweile dieselben Götter. Eindeutig ist ihr Verhältnis zu Drachen: Diese werden von ihnen abgrundtief gehasst und bei jeder Gelegenheit bekämpft.

Fähigkeiten: Den Harisîn gilt das Licht des Nachthimmels als ebenso gute Lichtquelle wie anderen strahlender Sonnenschein. Schattenwandler sind überdies in der Lage, ihren Schatten wie einen Spion über kurze Distanzen auszusenden oder sogar sich selbst in einen solchen zu verwandeln. Die ihnen innewohnende Melancholie vermögen sie durch innige Berührung an andere Personen weiterzugeben. Besonders alte Harisîn können darüber hinaus das Licht des Mondes in ihren Augen zu einem kaltgleißenden Strahl bündeln, dem große Zerstörungskraft innewohnt.

Typische Namen: Baranyel, Ganviney, Hanralyan, Irosel, Onyandeh, Rahalar, Ziyeh

Größe: 155 + 4xW6

Gewicht: Größe - 120 + 4W6

Haut: 1-4 blass, 5 normaler Teint, 6 dunkler Teint

Haar: 1-5 weiß, 6 blauschwarz

Augen: 1-4 dunkelrot, 5 rotbraun, 6 goldgesprenkelt

Hohes Alter: 95+10W6

SSAKATA

Immer wieder werden „Menschen“ mit einem oder mehreren schlangenartigen Merkmalen geboren: Eine schmale, gespaltene Zunge schießt zwischen ihren dünnen Eckzähnen hervor und lässt sie beim Sprechen befremdlich zischeln. Schmale, gelbe Augen werden durch blinzelnde Häutchen geschützt. Keinerlei Behaarung ist zu sehen, weder Brusthaar noch Augenbrauen noch Haupthaar. Die Haut ist in leichtem Grün gefärbt und zeigt eine schuppenartige Struktur. Der Körper ist extrem wendig und bewegt sich leise und rund. Diese „Ssaka'ta“ kleiden sich traditionsgemäß in weite, mehrlagige Gewänder aus Seide oder anderen erlesenen Stoffen. Wenn es sich vermeiden lässt, verdecken sie ihre nicht-menschlichen Attribute je nach ortsüblicher Kluff mit Turbanen oder Kapuzen, vor allem im Sommer, wenn ihre Schuppen aufgrund



der Bräunung stärker hervortreten. An Waffen bevorzugen sie flinke, leichte Gerätschaften; Rüstungen vermeiden sie.

Keine Mutter ist gefeit davor, ein solches Kind zur Welt zu bringen, denn man findet sie in aller Herren Länder, ausgenommen im kalten Sthorn, in Neel und in Eysarien. Ein „Schlangenkind“ zu gebären, ist oft ein Schock und wird nicht selten als Unglück oder Strafe der Götter angesehen. Dementsprechend haben Ssaka'ta-Kinder selten ein liebevolles Zuhause. Sie wachsen als Außenseiter auf und lernen schnell, sich gegen Stärkere durchzusetzen und ihr Umfeld zu manipulieren. Ihre Ziele verfolgen sie niemals direkt, sondern immer auf schwer nachvollziehbaren Umwegen. Sie sind undurchschaubar und Meister der Irreführung. Raffinesse und Heimlichkeit sind ihre Stärken; nur Tiere lassen sich von ihnen nicht täuschen, sondern meiden sie unabhängig von ihrer tatsächlichen Gesinnung. Angezogen fühlen sich die Ssaka'ta von materiellen Werten, von Gold, Juwelen und teuren Stoffen, denn sie haben erfahren, dass Reichtum attraktiv und beliebt macht. Sie sind Opportunisten und kennen kaum freundschaftliche noch spirituelle Treue. Sollten sie jemandem über längere Zeit zur Seite stehen, dann beruht dies auf reiflicher Überlegung – oder Gewöhnung, denn an vorteilhaften Verhaltensweisen, nützlichen Freunden und wohlwollenden Göttern halten sie schon aus Eigennutz so lange wie möglich fest. Ihr Stolz ist flexibel: Manche verkaufen ihren Körper, andere schlagen sich als Gaukler durch, auch als lautlose Diebe sind sie sehr talentiert. Man findet sie als schleimige Händler, gewissenlose Betrüger, gerissene Berater und gnadenlose Erpresser. Obwohl ihnen dubiose Rollen wie keiner anderen Rasse liegen, werden sie von manchen ob ihres Geschäftsinns, ihrer zahlreichen Verbindungen und ihrer Schläue geschätzt.

In den Adern der Ssaka'ta fließt das Blut der ausgestorbenen *Ssiachchanith*: Als vor vielen Jahrtausenden deren letzte Stunde nahte, riefen

sie ihre mächtigsten Hexer zusammen, damit sie einen Weg fänden, das Überleben ihres Blutes zu sichern. Die Hexer fanden einen Weg und verbreiteten die „Ssaka'ta“ – die „Ewige Saat“ – wie eine Seuche unter den Menschen. Seitdem werden mit jeder Generation mehr Ssaka'ta geboren, und auch die Dichte ihrer Merkmale steigt mit jeder Menschengeneration. Sie halten sich am liebsten in Städten auf (vor allem in jenen des heißen Südens) und finden sich dort hinter verschlossenen Türen zu geheimnisumwitterten Treffen zusammen, über die es viele, zum Teil unappetitliche Geschichten gibt. Bekannt ist von diesen Treffen nur, dass Ssaka'ta, die daran teilnehmen wollen, sich zunächst einem Paarungsritual unterziehen müssen.

Fähigkeiten: Ihre hypnotische Aura ermöglicht es Ssaka'ta, Menschen in ihrer unmittelbaren Nähe mit ihrem Blick für einen kurzen, aber oft wichtigen Augenblick zu lähmen. Die Reinheit von Edelmetallen und Edelsteinen schmecken sie verlässlich mit ihrer Zunge, ebenso wie manche in der Lage sind, die Begierde und Bedürfnisse ihres Gegenübers intuitiv zu erahnen. Dank ihres schlangenhaften Körpers winden sie sich aus fast jeder Fesselung heraus oder durch Zwischenräume hindurch. Eine seltene Fähigkeit, die noch kaum jemand zu Gesicht bekommen hat, besteht angeblich darin, dass sie aus sich selbst in nur wenigen Minuten einen Zwilling gebären können. Sie existieren dann für kurze Zeit doppelt, bevor der alte Körper verfällt und abstirbt.

Typische Namen: Del'lend, Gassaran, Katáchyass, Olachass, Ochessey, Pinnirrh, Zessakah

Größe: 145 + 4xW6

Gewicht: 35 + 4xW6

Haar: 1 dunkelbraun, 2 schwarz, 3-6 kahl

Augen: 1 grün, 2-3 braun, 4-5 schwarz, 6 gelb

Hohes Alter: 45+4W6

TROSH

Trosh gleichen kindsgroßen Menschen mit blasser, dünner Haut. Ihre Glubschaugen treten hervor und schimmern in befremdlichem Hellblau. Ihre Köpfe, so würde man meinen, sind etwas zu groß geraten und mit nur dünner Behaarung versehen. Ihre Gesichtszüge sind weich und schwammig, ihre Körper klein, schmal und leicht vornüber gebeugt. Ihre Stimmen sind kratzig, dünn und hoch und zuweilen unfreiwillig komisch. Trosh kleiden sich in grobe Stoffe und berüsten sich höchstens mit leichten Lederharnischen. Als Waffen bevorzugen sie Speere und Dolche, mit denen sie hektisch sticheln; gerne verwenden sie Gerätschaften, mit denen man aus der Ferne angreifen kann. Da Edelsteine und Edelmetalle bei ihnen zu Hause kaum von Wert sind, tragen sie auch keinerlei Schmuck. Eine bunte Feder oder ein gefärbtes Fell bereitet ihnen weitaus mehr Freude.

Es gibt drei Eigenschaften, die für die Trosh typisch sind: Erstens sind sie mit einem beklagenswert schlechten Kurzzeitgedächtnis gestraft. So kann es geschehen, dass sie am Morgen aufwachen und vergessen haben, wo sie sich eigentlich befinden, oder mitten im Satz steckenbleiben und sich peinlich am Kopf kratzen. Dann wäre da ihre Neugierde: Wegen ihrer kurzen Lebenserwartung wollen sie alles ausprobieren, alles in Erfahrung bringen und alles niederschreiben (bevor sie es wieder vergessen). Schließlich legen sie ein für unsere Maßstäbe gar befremdliches Verhalten an den Tag: Sie gehen über Offensichtliches, das niemand unerwähnt lassen würde, kommentarlos hinweg, oder sie wenden sich mitten im Gespräch ab, oder sie thematisieren Details, denen niemand Beachtung schenken würde. Sie kennen auch weder Takt noch Höflichkeit und plappern zu den unpassendsten Gelegenheiten drauf los. Zu Menschen, die sich so verhalten, sagt man oft „Du bist ja Trosh!“ und tippt sich auf die Stirn. Aufgrund ihrer niedrigen Lebenserwartung sind

die Trosh unruhig, reden schnell, schlingen ihr Essen hinunter und schlafen nicht mehr denn unbedingt nötig. Sie bleiben nicht lange am selben Ort und gestalten ihr Leben so abwechslungsreich wie möglich.

Der Ursprung der Trosh liegt buchstäblich im Dunkeln: Sie durchstießen erst vor Jahrhunderten den Plafond ihrer Höhlenwelt im Troshgebirge, einem unglaublichen Labyrinth aus Stollen, Schächten und Kavernen. Ihren akribisch geführten Steintafeln zufolge leben sie dort seit Jahrtausenden. Sie selbst sehen im Dunkeln und lernten, unterirdische Tiere und Pflanzen zu kultivieren. Nun aber strömen sie wie Ameisen aus ihren Höhlen, um die Länder der Menschen zu bereisen, Berichte zu verfassen und neues Wissen nach Hause zu tragen. Leider vergessen viele Trosh bei ihrem Ausflug, warum und wohin sie eigentlich unterwegs waren, und irren dann jahrelang ziellos durch die Lande...



Die Trosh sind Traditionen verhaftet, aber keinen Göttern. Die Vorstellung, etwas zu verehren, das noch nie jemand mit eigenen Augen gesehen hat, ist ihnen fremd. Entsprechend unspirituell ist ihr Alltag: Sie besuchen zwei Jahre lang die Trosh-Schule, erlernen dann ein Handwerk, gehen auf die Jagd oder fangen in unterirdischen Seen Fische. Sie konstruieren Fallen und hilfreiche Mechanismen, schmieden Metall und erweitern ihre Höhlen um hunderte Meilen pro Jahr. Seit sie erkannten, dass Edelmetalle und Edelsteine bei den Menschen als wertvoll gelten, bauen sie auch selbige ab und sammeln sie an einem geheimen, gut gesicherten Ort. Man unterscheidet bei ihnen zwei Berufsgruppen, die als gleichwertig betrachtet werden: Die Bewahrenden (*Vluup*) durchdenken alles, bereiten Entscheidungen vor und bestimmen auch, wo der große Edelsteinschatz (*Mruus*) aufbewahrt werden soll. Die Bauenden (*Kshaap*) sind Mineure, Konstrukteure und Mechaniker. Außerhalb ihrer Höhlenwelt verdingen sich Trosh als Steinmetze, Gelehrte, Fallensteller oder Architekten. Zumindest so lange, bis sie genügend Geld haben, um weiter zu ziehen.

Fähigkeiten: Die wohl prägendste Fähigkeit der Trosh ist ihre Dunkelsicht, die es ihnen ermöglicht, im Halbdunkel dreimal so gut zu sehen wie Menschen und ihr Umfeld selbst in absoluter Dunkelheit perfekt wahrzunehmen. Ihre Augen sind in diesem Zustand allerdings sehr lichtempfindlich. Dass man sie generell als harmlos erachtet und im Kampf übersieht, ist ebenfalls ein Vorteil, noch dazu, da manche Trosh ihre Gegner unvermutet von hinten anspringen, umklammern und kaum mehr auslassen. Ob Fähigkeit oder Unfall - ein Phänomen der Trosh besteht darin, dass sie oft einfach verschwinden und in völlig anderem Zusammenhang wieder auftauchen. An die Zeit dazwischen können sie sich freilich nicht erinnern.

Typische Namen: Aksta, Burm, Dogul, Dri-gulin, Drum, Eka, Gomlu, Kaliom, Koglu, Lobo, Lodulg, Narran, Nigul, Shul, Stagga, Stran, Tan-

gulak. Trosh haben üblicherweise 6-7 Namen, für den Fall, dass sie einen oder mehrere im Laufe ihres Lebens vergessen.

Größe: 100 + 4xW6

Gewicht: 30 + 4xW6

Haar: 1 eierschalenfarben, 2 blond, 3 rot-blond, 4 braun, 5 schwarz, 6 kahl

Augen: 1-4 weißblau, 5 schwarz, 6 hellgrau

Hohes Alter: 32+4W6

KRELVETEN (NSC)

Krelveten sind Humanoide mit kräftigem Körperbau, hochgewachsen, mit sehnigen Armen und Beinen und übermenschlicher Stärke ausgestattet. Unter ihrer blassen, haarlosen Haut sieht man spinnwebartig verzweigte Blutgefäße pulsieren. Ihre lidlosen Augen liegen im Schatten tiefer Höhlen verborgen; sie sind ohne jede Farbe und blicken hart wie Stein. Ihre Zähne sind von Natur aus spitz und scharf und ihre dünnen Lippen nach innen gekehrt. Krelveten kleiden sich in farblose Überwürfe aus gesponnenem Stoff. Ihre Rüstungen bestehen aus hartem Leder, ihre bevorzugten Waffen sind Speere und Hämmer aus Sistanfels. An ihren Gürteln baumeln Schrumpfköpfe und Körperteile, aus denen sie allerlei Kräfte zu beziehen glauben.

Die Krelveten sind eine grimme, verbitterte Rasse. Sie sprechen von Tod und Verderben, und nur das Leid ihrer Feinde vermag ihnen ein harsches Lachen zu entlocken. Mit Vergnügungen wissen sie nichts anzufangen. Sie sind fanatisch in ihrem Glauben an Geister und Dämonen, die sie seit der Verbannung des Gottes *Shartrar* aus ihrem Gedächtnis wie Götter verehren, und manche ihrer Schamanen wähnt man zurecht dem *Anderen* zugetan. In ihrer bedrohlichen Stille und ihrem in sich gekehrten Verhalten spiegelt sich der Nimbus des einst überlegenen Imperiums von *Rasmortah* wider, dessen Zerfall sie nie überwunden haben. Dementsprechend groß ist ihr Hass auf die ehemali-



gen „Steinwerksklaven“ und ihr Bestreben, die menschliche Zivilisation zu befrieden und das Reich von Rasmortah wieder auferstehen zu lassen.

Seit Jahrtausenden leben die Krelveten in den Hochgebirgen Araclias, wo sie Bergvieh kultivieren und ihre mangelhaften Kenntnisse der Verhüttung durch exzellente Leder- und Stoffverarbeitung kompensieren. Viele ihrer Errungenschaften mussten sie hinter sich lassen, um sich den veränderten Bedingungen anzupassen. Während sie sich früher Sprache und Schrift, Philosophie und Wissenschaft widmeten, ist ihr Dasein heute auf Geister und Dämonen ausgerichtet. Vor allem huldigen sie dem blutgierigen *Zestashta*, dem Seelenfresser *Oycratu* und dem Verderben bringenden *Nashgorr*, deren Wesen sie besser verstehen als jede andere Rasse; nicht umsonst gehören ihre Schamanen zu den

gefürchtetsten Zauberern Araclias. Ihre Handlungen, selbst die alltäglichsten, sind immerzu von unheilvoll anmutenden Gesten begleitet, und auch im Alltag leben sie in strenger Askese, essen und trinken nicht mehr denn notwendig, und kein überflüssiges Wort durchbricht die unbehagliche Stille ihrer Siedlungen. Nur dann und wann versammeln sie sich und stürmen in die Täler herab, um in den Siedlungen der Catorier zu plündern, zu morden und zu brandschatzen. Der größte und gefährlichste Stamm der Krelveten, die *Mashkorrah*, leben im Blutigen Massiv. Gegen ihre Angriffe wurde die tausendjährige *Krelvetenwacht* errichtet.

Die einzige Siedlung, in der Krelveten und Menschen friedlich neben einander koexistieren, ist das im Norden des Blutigen Massivs gelegene *Lath Xarath* - eine Stadt, die allerdings in vielerlei Hinsicht anders ist als sonstige Städte (s. Kapitel „Araclias Städte“).

Fähigkeiten: Krelveten sind Entbehrungen gewöhnt; sie benötigen zum Überleben von allem - Luft, Wasser, Nahrung - nur die Hälfte. Auch sind sie gegen Krankheit, Gift und Furcht weit besser gefeit als Menschen. Auch wenn sie Shartrar abgeschworen haben, ist ihnen die Fähigkeit geblieben, zeitliche Dimensionen zu erspüren, z.B. das Alter einer Person oder eines Bauwerks. Was Krelveten allerdings besonders gefährlich macht, ist der Beistand ihrer Geister im Kampf gegen Feinde in ihrem Terrain oder bei Unterstützung durch einen Schamanen.

Typische Namen: Ashkar, Festot, Fotrork, Garmosh, Magorr, Marpul, Mash, Ovetrort, Pashrul, Wotgrash

Größe: 162 + 8xW6

Gewicht: 56 + 8xW6

Haar: keines

Augen: 1 weiß, 2-5 grau, 6 schwarz

Hohes Alter: 70+2W6

FERNE LÄNDER, FREMDE VÖLKER

ARACLIA - DER KONTINENT

Die Länder Araclias bieten Stoff für mehr Abenteuer, als ein Held in seinem ganzen Leben zu bestehen vermag. Er kann in Catorien an der Seite von Rittern gegen die Krelveten des Blutigen Massivs kämpfen, in Lavarty einen Magiertyrannen zur Strecke bringen, ein altes Grabmal in Tr'Saal freilegen, das verschneite Eysarien für einen reichen Händler kartographieren, eine Karawane durch die Berukhanische Wüste begleiten oder ein wertvolles Juwel in den Dschungel von Cashaluncur zurückbringen.

Der Kontinent Araclia durchmisst 4000 mal 3000 araclische Meilen und liegt, so vermuten die Eruditen, in der nördlichen Hemisphäre der Welt *Aerkah*, eingebettet in zwei riesige Ozeane, den Swylirischen Ozean im Osten und die Ewigen Fluten im Westen. Während der Swylirische Ozean nur mit hochseetauglichen Schiffen befahren werden kann, scheinen sich die Ewigen Fluten überhaupt gegen jedes von Menschenhand geschaffene Gefährt zu wehren. So kann man dort zwar die Küsten entlang fahren, nicht aber gen Westen vordringen. Vom fernen Osten weiß man wiederum nur, dass sich dort der Kontinent *Vecatal* befindet; doch mehr als dieser Name und einige widersprüchliche Geschichten, die man auf den Inseln von Solhatis hört, ist nicht bekannt.

Der nördliche Pol ist von ewigem Eis bedeckt, und das ihn umgebende Eismeer wird nur von den wagemutigsten Seeleuten befahren. Die Südspitze Araclias, das Kap Tuussa, ragt in den Äquator, wo die Hitze bereits so stark ist, dass

manche meinen, dort verlaufe die Grenze zu Yal-toth, der Heimstatt der Dämonen. Über Araclia wehen stets von Süd-Südwest die *Vió-Winde*, benannt nach dem Windtitan, der sich vor vielen Jahrtausenden in Luft auflöste und heute noch das Wetter bestimmt.

Während im folgenden die großen Reiche und Regionen Araclias behandelt sind, darf nicht verschwiegen werden, dass es auch zahlreiche Stadtstaaten gibt. Sie entstehen, wenn große Städte ihre wirtschaftliche Macht dazu nutzen, sich vom territorialen Fürsten zu emanzipieren. Sie zwingen ihn zunächst zu Zugeständnissen und Privilegien, häufen durch Zölle und Steuern Geld an, stellen Söldner in ihren Dienst und proklamieren schließlich ihre Unabhängigkeit. Stadtstaaten entstehen sehr rasch, können aber ebenso schnell wieder untergehen, weshalb viele auf den üblichen Karten gar nicht verzeichnet sind. Bedeutsame Stadtstaaten sind Pakkeel, Dessanya und Lath Xarath; sie sind im Kapitel „Araclias Städte“ beschrieben.

ACTAPEL

Der Dschungel von Actapel, jener Halbinsel im Südosten Araclias, ist so dicht, dass kaum Licht durch sein Blätterdach dringt. Zwischen den dreißig Schritt hohen Bäumen hängt eine schweißtreibende, tropische Hitze, die sogar von den Dschungelvölkern Oncalotutas als unangenehm empfunden wird. Zudem bricht hier fast täglich Wasser aus den Wolken. In Sturzbächen fließt es durch die Stockwerke des Regenwaldes

und sammelt sich im Herzen des Landes, dem Fluss *Vayaturu*, dessen Ufer einen unnatürlich roten Schimmer trägt: Marthotit, das sich auf seinem Weg zum Meer allmählich aus dem Wasser des Flusses wäscht. In der Luft hängen winzig kleine Tröpfchen und sammeln sich in den Netzen giftiger Spinnen, die hier ebenso verbreitet sind wie die hellgrünen, kindsgroßen Olgato-Echsen mit ihren wie Peitschen schnalzenden Zungen. Geräusche von Tieren, die noch nie ein Mensch erblickt hat, dringen zudem wie Sterbelaute durch die trügerische Stille.

Doch dann und wann bewegen sich Gestalten durch die Schatten Actapels, huschen zwischen einzelnen Sonnenstrahlen umher, menschenähnlich und doch raubtierhaft: Es sind wilde Katzenmenschen, *Cashapela* genannt, abartige Vertreter ihrer Rasse, die den *Vayaturu* als heiligen Fluss verehren. Diese überdrehten und durch Inzest degenerierten Kreaturen waren bis vor kurzem nicht mehr denn Jäger und Sammler, doch die Ankunft königlicher Truppen vor wenigen Jahren ließ sie zu Kriegern werden: Die Catorier marschierten mit einer Hundertschaft in den Dschungel, auf der Suche nach wertvollen Bodenschätzen, doch gegen dampfende Hitze, surrende Moskitos und giftige Pflanzen halfen ihnen weder Rüstungen noch Schwerter. Schließlich stürzten sich auch noch die *Cashapela*, die sich in den Baumkronen verborgen hatten, kreischend auf die Eindringlinge. Nur fünf Catorier entkamen damals dem Blutbad und retteten sich auf den feinen, weißen Sandstreifen, der den flachen Strand von Actapel säumt.

Vor der Küste liegen zahlreiche kleinere sowie vier große Eilande, namentlich *Lytra*, *Vertora*, *Ayansa* und *Pylera* (die Heimat der allorts sehr begehrten Pfefferkörner). Sie sind ebenfalls dicht bewaldet und von einer feuchtschwülen Dunstglocke umgeben, was aber die Catorier (und auch andere Länder, wie behauptet wird) nicht daran gehindert hat, dort ihre Vorposten

zu errichten und ihre Kriegsschiffe vor Anker gehen zu lassen.

AHATRALUN

Das Reich von Ahatralun, auch Thron des Südens genannt, umfasst die *Ebene des Ula'kwam* und das *Hatá-Massiv* samt der angrenzenden Wüstengebiete. Abgesehen von wenigen grünen Seitentälern und den schlammigen Ufern des Ula'kwam, in dem sich Flusspferde und Krokodile tummeln, ist das Land durchwegs karg und unfruchtbar. Es wird hauptsächlich von Fels- und Sandwüsten eingenommen, die von Löwen, Schakalen, Schlangen und Skorpionen beheimatet werden. Gesäumt werden die ahatralunischen Wüsten von Ruinen und Grabanlagen aus alter Zeit, in denen sich allerlei Kreaturen magischen Ursprungs verbergen, wie etwa Riesenameisen und Mantikore, die, ohne



es zu wissen, so manchen Schatz aus vergangenen Jahrtausenden bewachen.

Das Priesterkönigreich von Ahatralun geht auf das Reich von Aruthanien zurück. In den Kwamulabergen liegen jene Kavernen, in die Xat'Vareel seine Jünger der ersten Stunde bringen ließ, und nicht weit von dort errichteten die Menschen auch die Städte, von denen aus die Priestertyrannen regierten. Diese Siedlungen erstrecken sich zum Teil oberirdisch, doch die Behausungen von Priestern, Gelehrten und Reichen sind unterirdisch, in kühlen Kavernen gelegen. Raffiniert konstruierte Schächte sorgen für Licht und Luft, aruthanesische Brunnen und unterirdische Quellen für frisches Wasser, selbst Gärten werden hier untertage angelegt. Von *Palhenid*, der Hauptstadt Ahatraluns, wird berichtet, dass sie auf nicht weniger als 5 Ebenen errichtet ist, auf denen 12000 Einwohner Platz finden (Sklaven, wie hier üblich, nicht mitgezählt). Die Ahatralún pumpen Wasser durch meilenlange Rohre, erleuchten ihre tiefsten Kammern mit brennenden Ölkanälen und schmieden den sagenumwobenen *Vahara-Stahl*, dessen Geheimnis nur ihren Metallurgen bekannt ist. Sie sind auch begnadete Alchemisten und Okkultisten, nicht zuletzt, da sie auf einen reichen Fundus von Schriften aus der Zeit von Aruthanes zurückgreifen können. Darüber hinaus sehen sie sich als das auserwählte Volk des Xat'Vareel und verehren den Drachengott mit nahezu fanatischer Inbrunst. Sie haben über 100 Kulte und Sekten hervorgebracht, von denen manche auch jenseits der Grenzen Einfluss genießen. Nicht zuletzt deshalb stoßen die Ahatralún in anderen Ländern oft auf Misstrauen und Ablehnung – was aber nicht heißt, dass manche ihrer Dienste und Fähigkeiten dort nicht geschätzt würden. Sie selbst wiederum achten andere Völker gering, teilen niemals ihr Brot oder ihren Wein mit Fremden und schließen Freundschaften, wenn überhaupt, nur selten.

Beherrscht werden die Ahatralún von einer Elite aus Priestern des Drachengottes, denen die sogenannten *Luharet* (Sprechenden) vorstehen. Sie deuten den Willen des formellen Herrschers, des schwarzdiamantenen Erzdrachen *Naypa'rathep*, der in einer palastartigen Höhle in den Untiefen von Palhenid lebt. Von ihren Untertanen fordern die Priester bedingungslosen Gehorsam und absolute Ergebenheit. Sie bestimmen den Alltag bis ins kleinste Detail, legen z.B. Regeln für Heirat und Beruf fest und fordern den Großteil des Erwirtschafteten als Steuern und Opfergaben ein. Verbrechen, vor allem religiöse (z.B. die Anbetung anderer Götter als Xat'Vareel), sind mit überaus harten, abschreckenden Strafen bewehrt. Die Priester sind auch der Grund, warum das Land kaum in Kontakt mit anderen Ländern tritt. Selbst der Handel ist auf das Allernotwendigste beschränkt. Die Ahatralún verkaufen Edelsteine aus ihren Minen und tauschen Waren, die sie von anderen Völkern des Südens erhalten, z.B. Felle, alchemistische Zutaten oder Sklaven, gegen Getreide und andere Grundnahrungsmittel ein.

Einen Verbündeten hat Ahatralun in Berukhan. Einem uralten Gesetz folgend dürfen die Sultane von Berukhan nur mit der mysteriösen *Yephanatra* Söhne zeugen. *Yephanatra*, die seit Jahrhunderten jung und wunderschön ist, bringt den Nachwuchs sodann in Palhenid zur Welt, wo er unter den Augen der Priester erzogen und „geformt“ wird. Erst mit 12 Jahren, wenn er die Lehren der Ahatralún verinnerlicht hat, darf er zum Hof seines Vaters, des Sultans, zurückkehren. So ist sichergestellt, dass auch in Berukhan nichts gegen den Willen der *Luharet* geschieht. Sollte sich aber doch jemand gegen sie verschwören, so schicken diese ihre *Gläsernen Krieger* – nur eines der vielen Geheimnisse aus dem Erbe von Aruthanes...

DAS VOLK DER AHATRALÚN

Ahatralún sind hagere, hoch gewachsene Menschen mit schmalen Nasen und hohen Wangenknochen. Ihr Haar ist dunkelbraun bis schwarz, ebenso ihre Augen, die nur in seltenen Fällen grün oder grau sind. Ihr Teint ist sichtbar dunkler als jener der Nordländer und – zumindest bei den ältesten Familien – von hellen Flecken durchzeichnet.

Namen: Akkith, Amnon, Apestra, Cahetep, Desphon, Eterkah, Hotap, Iophrid, Kelestra, Khefreh, Menkrah, Miayid, Nemhet, Nerekbara, Nietra, Pashtoreth, Phranud, Septah, Setaniad, Tethepi, Wremirid, Yeriti

Größe: 162+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haar: 1-2 mittelbraun, 3-4 dunkelbraun, 5-6 schwarz

Augen: 1-3 schwarz, 4-5 braun, 6 grün/grau

Städte: Palhenid

ARCAMESTA

Arcamesta ist ein etwa 100 Meilen durchmessendes, wunderbar fruchtbares Eiland inmitten der Ryllasee, des großen Binnenmeeres von Araclia, umgeben von ringförmig gewachsenen Felsen, die wie ein natürliches Bollwerk aus dem Wasser ragen. Aus einer Bucht, die fast bis zur Mitte in die Insel hineinragt, wächst die mythische Felsnadel von Arcamesta in den Himmel, wo man majestätische, blaue Drachen gleiten sieht. Das Eiland ist von sanften, grünen Hügeln und lichten Wäldern bedeckt. Die wenigen Berge Arcamestas, darunter die sogenannten *Gewitterberge*, sind steil und ihre Gipfel das ganze Jahr über schneebedeckt. Kühles, reines Wasser quillt von dort in die Niederungen, zu saftigen Wiesen und freundlichen Hainen. Nach außen hin fällt die Küste von Arcamesta steil, zur Bucht hin hingegen flach ab. Dort, am Meer, liegen auch die kleinen, idyllischen Siedlungen der Arcamestaner. Stadt gibt es nur eine ein-

zige: Sie liegt an besagter Bucht und trägt den Namen *Silcara*.

Die Bevölkerung von Arcamesta besteht aus drei gesellschaftlichen Gruppen: den *Eruditen*, den *Drachenreitern* und dem *Hausvolk*. Die Eruditen sind Gelehrte, Philosophen, Magier und Priester, und ihr Ältester ist zugleich Herrscher über das Eiland, oft auch Hochgeweihter des Gottes Belveros. Die Eruditen gehen auf den gleichnamigen Orden zurück, den der Seher *Arpacitos* nach dem Krieg gegen die Wandelnden zur Verteidigung der guten Kräfte Araclias gründete. „Wahrheit und Wahrhaftigkeit“ gilt ihnen heute noch als oberstes Lebensprinzip. Sie studieren mindestens 8 Jahre lang sämtliche Wissensdisziplinen und gelten als besonnen, friedlich und bescheiden. Die Drachenreiter hingegen sind Krieger, die in der *Zitadelle der Reinheit* in den Gewitterbergen eine überaus harte Ausbildung erfahren, in der sie körperlich ertüchtigt und seelisch auf harte Proben



gestellt werden. Sie sind in diversen Waffengattungen ausgebildet, lernen Landkarten in- und auswendig und eignen sich außerdem profundes Wissen über Zauberei an. Durch die besonderen Bande zwischen den Eruditen und den Aquamarindrachen, die das Eiland seit jeher als ihre Heimat betrachten, können die Drachenreiter den Umgang mit Drachen so meisterhaft wie niemand sonst erlernen. Arcamestaner, die sich nach den ersten sechs Schuljahren – es besteht Schulpflicht! – weder zum Eruditen noch zum Drachenreiter eignen, werden Teil des Hausvolks: Es besteht aus Bauern, Viehzüchtern, Kräutersammlern, Handwerkern und anderen sehr geschätzten Berufen wie z.B. Verwalter von Drachenzwingern oder Tempelverweser. Das Hausvolk macht etwa zwei Drittel der Gesamtbevölkerung aus und ist den anderen Gruppen theoretisch gleich im Rang. Sie leben in kleinen Dörfern, umgeben von fruchtbarem Ackerland und ausreichend Nutzvieh. Hausvolk und Drachen existieren auf Arcamesta in einer bemerkenswerten Symbiose. So sieht man sie etwa beim gemeinsamen Fischen oder Jagen, und in seltenen Fällen geben sich die Drachen sogar dafür her, Arcamestaner von einem Ort zum anderen zu fliegen – ein Ereignis, auf das man als Arcamestaner mit Recht stolz sein kann.

Die Eruditen sehen es als ihre heilige Pflicht an, ihr Leben in den Dienst der guten Kräfte zu stellen. Sie sammeln Wissen, Artefakte, Talismane, seltene Pflanzen und vieles andere, das sie erforschen, dokumentieren und in ihren riesigen Bibliotheken archivieren. Das zerbrochene Perémandir, dessen Teile bis heute nicht gefunden wurden, wird von ihnen als Symbol geführt und wie eine unsichtbare Reliquie verehrt. Ebenso hehr ist die Mission der Drachenreiter: Sobald sie einen Drachen gefunden und gezähmt haben, fliegen sie auf ihm quer durch aller Herren Länder, um finstere Kräfte wie Dämonen und Wandelnde, vor allem aber Paktierer des Anderen mit allen zu Gebote stehenden

Mitteln zu bekämpfen. Ganz nebenbei halten sie auch noch Ausschau nach den Teilen des Perémandir.

DAS VOLK DER ARCEMESTANER

Arcamestaner sind ein Mischvolk, das aus Catoriern, Lavarten und Pilgern zahlreicher anderer Länder entstanden ist. Ihre Gesichter werden gemeinhin als weich und attraktiv empfunden.

Namen: Calyatan, Firilmun, Gamral, Ilena, Larthan, Lartyn, Laurea, Marcol, Soril, Tayanos, Sutálina, Volistar

Größe: 160+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haar: 1 blond, 2 brünett, 3 mittelbraun, 4 dunkelbraun, 5 schwarz, 6 rot

Augen: 1 blau, 2 grau, 3 grün, 4-5 braun, 6 schwarz

Städte: Silcara

BERUKHAN

Berukhan, das „gelbe Land des Südens“, nennt man jenes Wüstengebiet, das sich zwischen den *Smaragdbergen* von Gamantulien und dem *Kash'Tyan-Massiv* erstreckt und zwischen dem Reich von Ahatralun und dem *Saykeni-Massiv* eingebettet liegt. Die genannten Gebirge halten jede Form von Niederschlag von Berukhan fern, sodass das Land seit Urzeiten kaum Regenfälle sah und im Laufe der Äonen vertrocknete. Nur hier und dort findet man widerstandsfähige Kakteen und dorniges Gestrüpp. Geier kreisen am Himmel, auf der Suche nach Kadavern von Wüstenfüchsen, Schakalen oder verdursteten Reisenden. Die Sonne brennt Tag für Tag erbarmungslos vom Himmel, während ganze Generationen von Dünen von West gen Ost wandern und in ihrer nächtlichen Einsamkeit gespenstische Lieder singen. Und alle paar Jahrhunderte verschwören sich mächtige Dämonen und Elementargeister



gegen die Menschen und bringen Sand- und, wie man sagt, auch Feuerstürme hervor, die für Karawanen den sicheren Tod bringen und sogar den tausendjährigen Oasen gefährlich werden können. Die Rede ist von den sagemuwobenen Städten, die buchstäblich aus dem Nichts geschaffen wurden und berühmt sind für ihre gleißenden Bauten, prächtigen Kuppelpaläste und Minarette, so zart wie Nadelöre. Unter ihnen stechen die Oasen *Shemua*, *Khesoi* und *Pahashi* wie Diamanten hervor, gegen die sich selbst die prächtigsten Siedlungen Catoriens bescheiden ausnehmen. Die großen Oasen sind Zentren der Kultur und der Wissenschaft, so dass man hier Sterndeuter, Magier, Erfinder, Gelehrte, Barden und Architekten antreffen kann. An ihrer Spitze steht jeweils ein Sultan (*Hulhar*). In alter Zeit wurden die acht Sultane Berukhans von einem Kalifen angeführt, doch heute sind es die Ahatralún und ihre Drachepriester, die auf mysteriöse Weise Macht über die Sultane ausüben und

damit das Land zu beherrschen wissen (siehe dort).

Doch die Bewohner der tausendjährigen Oasen sind nicht die einzigen „Berukhani“. Es gibt auch noch tausende Dattelpflücker, Viehzüchter, Kameltreiber, Händler und Handwerker, die in kleinen Dörfern leben, sowie eine Vielzahl von Reiternomadenstämmen, die von Fremden ebenso wie Einheimischen gefürchtet werden. Sie trotzen jeder Ordnung, sei es das Wort des Sultans oder der Wille der Priester von Ahatralun, und sie schätzen ihre Freiheit höher als ihr Leben. Das Pferd, als Symbol dieser Freiheit, genießt bei ihnen höchstes Ansehen. Ihre Ehre und ihr Stolz sind unglaublich groß, dürfen aber nicht mit denselben Maßstäben gemessen werden wie die Kriegerehre eines Catoriens. So ist es beispielsweise für die *Beru'Havat*, den wildesten aller Berukhani-Stämme, nicht verwerflich, ganze Oasen niederzumetzeln, sehr wohl aber ehrlos, einen Feind in die Sklaverei zu verschleppen. Die gesellschaftliche Ordnung ist bei allen Stämmen der Berukhani ähnlich gestaltet: Der stärkste und tapferste Krieger gilt als Anführer (*Har*), an dessen Seite ein *Kheff* als Hauptmann und Beschützer reitet. Stirbt der Har, so stirbt auch der Kheff. Der einzige Stamm, der eine kompliziertere gesellschaftliche Ordnung kennt, sind die *Beru Shahanid*. Sie unterscheiden sich auch insofern, als sie immer wieder zu einem geheimen Ort zurückkehren, der ihnen als Heimstatt dient. Angeblich handelt es sich dabei um *Hiakerra*, die alte vergessene Tempelstadt, in der sich das letzte Heiligtum des skorpiongestaltigen Gottes *Shahane* befindet, dem die Beru Shahanid ihr Leben weihen. *Hiakerra* ist aber nur eine von vielen Siedlungen, die unter dem Sand begraben liegen; immer wieder geben die Dünen Ruinen uralten Ursprungs frei.

Berukhans Verhältnis zu anderen Ländern Araclias ist einfach erklärt: Länder, in denen Xat'Vareel verehrt wird, werden als Verbündete betrachtet, alle anderen sind zumindest potenzielle Feinde. Seit dem *Berukhanischen Feldzug*

ist man hier jedoch daran gewöhnt, Fremde in großer Zahl anzutreffen. Der überaus rege Handel mit den Ritterlanden hat die alten Feindbilder überwunden, sodass in Berukhan heute sogar Catorier ein Leben in Prunk und Luxus führen können – wie zahlreiche exilierte Ritter beweisen. Davon abgesehen findet man in den Oasen zahlreiche Ssaka'ta und, sobald der Mond aufgeht, Schattenwandler, deren Heimat der wüstenbedeckte Süden einst war.

DAS VOLK DER BERUKHANI

Den Berukhani sind schattige, kantige Gesichter gemein, dunkle Glut in den Augen und glänzend schwarzes Haar, das bei den Reiter-völkern lang und offen, bei den sesshaften Berukhani etwas kürzer oder geflochten getragen wird. Bevorzugt wird eine voluminöse, mehrschichtige Gewandung von weißer, gelbweißer oder schwarzer Farbe, die auch Kopf und Teile des Gesichts verhüllen kann.

Namen: Atul, Bahadra, Dyarul, Eharim, Lehut, Masrah, Sarah, Yissina, Yussey

Größe: 150+6xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haar, Augen: 1-3 braun, 4-6 schwarz

Städte: Khesoi, Shemúa, Pahashi

CASHALUNCUR

Als Cashaluncur wird der riesige Dschungel, der den Südwesten Araclias vereinnahmt, bezeichnet. Er wird durch den von giftigen Dämpfen durchdrungenen *Yacpra-Sumpf* vom Dschungel von Oncalotuta getrennt. Die Klippen von Cashaluncur sind hoch und zerklüftet, und die Vió-Winde verbinden sich vor der Küste mit dem *Golf von Cashaluncur* zu gefährlichen Gezeiten, die es fast unmöglich machen, diesen Teil Araclias per Schiff anzusteuern. Besonders schwierig zu befahren sind die Gewässer um das *Kap Tuussa*, der südlichste Punkt des Kontinents, in dessen Nähe der Meeresboden feuerrot

schimmert – Lava, die aus Unterwasservulkanen fließt und immer wieder, angeblich begleitet von Dämonen, an die Oberfläche sprudelt. Das Land selbst besteht durchwegs aus tropischem Regenwald, der teilweise grotesken Kreaturen Lebensraum bietet, etwa der gold-braun gefleckten *Charas-Python* oder den fliegenden, krötenartigen *Bar'sh*. Die täglichen Regenfälle schwängern die Luft mit Feuchtigkeit und machen den Boden weich und morastig. Lebende Lianen, fleischfressende Pflanzen und menschengroße Pilze gedeihen hier so selbstverständlich wie Klee auf einer catorischen Wiese. Über das dichte Blätterdach ragt die *Teruxulke* wie ein gebirgiges Rückgrat. Ihre Gipfel liegen so hoch, dass sie das ganze Jahr über schneebedeckt sind. Dieses Gebirge hat so manches Geheimnis und ist angeblich Heimat von stark behaarten Riesen, die allerdings noch nie ein Mensch zu Gesicht bekommen hat.

Allerdings leben in diesem Teil Araclias auch keine Menschen, sondern die *Cashalunca*, katzenhafte Nachkommen einer der ältesten Kulturen des Kontinents. Diese Katzenmenschen, von denen die im Norden häufiger anzutreffenden Cashataxa abstammen, errichteten hier schon frühzeitig eine beeindruckende Zivilisation. Sie sind Meister im Umgang mit Zahlen und können Sternkonstellationen mehrere Monate im Voraus berechnen! Ihre Mechanik mag grob konstruiert wirken, doch sie hat unglaubliche Bauwerke hervorgebracht wie etwa die für Cashaluncur-Stadt typischen Stufenpyramiden oder Meilen lange Aquädukte. Desnachts erleuchten „brennende Türme“ die Siedlungen, riesige Konstrukte, die auf dem Prinzip von Öllampen beruhen und, wie alles in Cashaluncur, das mit Feuer zu tun hat, in staatlicher Verantwortung stehen. Die Herrschaft liegt bei den *Uyi Uxula*, einer Kaste aus Priestern des Uxula, deren Religion jedoch wenig zu tun hat mit dem Verständnis des „Glücksgottes“, den die Menschen aus Uxula gemacht haben. Hochgeweihter ist hier der *Rayexul*, ein von Ux-

ula bestimmter Cashalunca, der von Kindesbeinen an auf diese Aufgabe vorbereitet wird und sich durch eine besonders auffällige, gespaltene Fellfärbung auszeichnet. Die mittlere Kaste wird von den *Tashera* gebildet, Kriegerern, deren vornehmliche Aufgabe es ist, die Priesterschaft zu beschützen und die Grenzen zu bewachen. Insbesondere ist es ihre Aufgabe, Monster zurückzuschlagen, die immer wieder aus der Teruxulkeite hinabsteigen. Die unterste Kaste sind die *Batuy*, die Arbeiter, die den wirtschaftlichen Nährboden der Cashalunca-Kultur bereiten. Ihr Dasein ist mit dem von Sklaven vergleichbar, allerdings stehen sie nicht in persönlichem, sondern, man könnte sagen, in staatlichem Eigentum. Cashalunca werden für gewöhnlich in eine Kaste hineingeboren, und es gibt nur eine einzige Möglichkeit des gesellschaftlichen Aufstieges: die Beschreitung eines *Malataex*. Dabei handelt es sich um ein Labyrinth im Inneren einer Pyramide, das mit Rätseln und Fallen gespickt ist und als göttliche Prüfung betrachtet wird. Wer diese Prüfung bewältigt, dem ist der Aufstieg in eine höhere Kaste gewiss. Wer dabei scheitert, verliert in der Regel auch sein Leben. In ähnlicher Hoffnung traten auch manche *Batuy* durch das *Masha Liru Yaal*, ein steinernes Portal unbekanntes Ursprungs, das erst kürzlich südlich der Teruxulkeite entdeckt wurde. Die, die es durchschritten, verschwanden jedoch und kehrten nie wieder.

Die starre Gesellschaftsordnung der Cashalunca führte vor vielen Jahrhunderten dazu, dass sich zahlreiche *Batuy* abspalteten und weiter nördlich eine eigene Stadt gründeten, *Cashataxara*, von der aus sie bald mit Menschen in Berührung kamen und Handel trieben. Da die meisten *Cashataxa* Gefallen an den Erzählungen der Menschen fanden und ihr Glück in der Ferne suchten, ist ihre Stadt heute nur noch ein desolater Steinhaufen. Für die Cashalunca gelten die *Cashataxa* als degenerierte Verräter, die es nicht einmal wert sind, dass man gegen sie Kriege führt. Gleichwohl haben *Cashataxa*,

die in die Hände der Cashalunca fallen, nichts Gutes zu erwarten: Sie werden im *Moor der Tausend Augen* aufgehängt, wo sie langsam und qualvoll über den Dämpfen des Bodens ersticken und anschließend mumifizieren – ein uraltes Tötungsritual, das von den *Saraluqua* vorgeschlagen wurde, der ehemals verbotenen vierten Kaste der Zauberer, die erst vor wenigen Jahren wieder zugelassen wurde. Die *Saraluqua* sind wenig an Zahl, doch groß an Macht, und ihr Name wird in Cashalunca nicht leichtfertig ausgesprochen.

Städte: Cashalunca-Stadt, *Cashataxara*

CATORIEN

Das Königreich Catorien erstreckt sich von der *Ryllasee* bis zur Ostküste *Araclias*. Am *Gramossya-Gebirge* grenzt es an *Sthorn*, im Süden verlaufen sich seine Grenzen in den Bergen *Gamantuliens*. Entlang der *Carap-Sense* und dem *Moor der Schlafenden Drachen* liegt seine südwestliche Grenze zu *Tr'Saal*, einer ehemaligen Provinz. Das Land erfreut sich warm- bis kühl-gemäßigten Klimas und einer landschaftlichen Vielfalt, die von Bergen und Tälern, Wiesen und Weiden bis hin zu dichten, größtenteils unerforschten Mischwäldern reicht. Der Süden des Landes ist reich an Seen und Flüssen, von denen viele im *Ivelya-Gebirge* entspringen. Die Erde Catoriens ist fruchtbar und in den bewohnten Ebenen der Dreifelderwirtschaft gewidmet. Prägend für das Landschaftsbild sind jedoch nicht nur Äcker und Weiden, sondern vor allem unzählige Burgen und Ruinen, manche davon tausende Jahre alt. Die Zahl der großen Städte ist überschaubar, sodass man den Großteil der Bevölkerung immer noch im ländlichen Raum antrifft. Catorische Siedlungen sind demnach vorwiegend kleine Bauerndörfer, gelegen in der Gewahrsame eines Tempels oder im Schutz einer nahen Ritterburg. Burg und Siedlung(en) bilden ein *Buregnium*, mehrere *Buregnien* wer-

den in *Baronien* zusammengefasst, diese wiederum in *Grafchaften*, und diese letztlich in *Land- und Kelchgrafchaften*. Einer der Landgrafen wird schließlich zum König (oder zur Königin) gewählt und steht dann an der Spitze dieses feudalistischen Rittertums.

Die Catorier leben in bescheidenen, aber soliden Verhältnissen; selbst unter Rittern gibt es keinen übertriebenen Luxus. Bildung ist ein seltenes Privileg, es dominieren vielmehr Aberglauben und Gottesfurcht. Sie sind ein überaus gläubiges und traditionelles Volk und verehren und verteidigen ihre Götter mit Hingabe. Dabei huldigen sie allen Unsterblichen mit Ausnahme des Drachengottes Xat'Vareel, den sie (vorsichtig ausgedrückt) geringschätzen. Je kleiner ein catorisches Dorf, desto eigenständiger sind seine Bewohner, backen etwa ihr Brot selbst und brauen ihr eigenes Bier. Schon in größeren Siedlungen überwiegt Arbeitsteilung, was in den letzten Jahrhunderten dem Aufstieg von Händlern und Handwerkern Vorschub geleistet hat. Der Alltag der Leute erfährt durch gloriose Turniere, Wagenrennen, Burgenbau und Minnesang durchaus bunte Abwechslung, doch unter dieser idyllischen, geradezu romantischen Oberfläche schlummern die Relikte einer längst vergangenen Ära: Die einstige Magokratie von *Rishamer* und der Schrecken der Wandelnden, der ihr folgte, sitzen den Catoriern heute noch in den Knochen, weshalb sie alles Übernatürliche, sofern sie es nicht auf das Wirken der Götter zurückführen können, verleugnen oder bekämpfen. Magier sollten sich in Catorien besser nicht zu erkennen geben, denn sie werden hier wenig Herzlichkeit erfahren, und vielerorts herrscht immer noch ein striktes Magieverbot, die *Interdictio Magica*, die vom Kroninquisitor überaus öffentlichkeitswirksam exekutiert wird. Um auf keinen Fall mit magischen Umtrieben in Verbindung gebracht zu werden, lassen die Catorier die zahlreichen Katakomben aus alter Zeit versiegeln, und die Türme und Gruften, die in so manchem Seitental stehen, werden totge-

schwiegen, bis Wind und Wetter sie geschliffen haben. So behalten heute ganze Regionen ihre Geheimnisse für sich und bleiben nahezu unbetreten, wie etwa der *Castaraswald*, ein dunkler, unheimlicher Ort, der das Ende des Magierkönigs Castaras sah, oder das tote Land der *Dämonenfeuer* zwischen Ryllakhin und Wesburuc, das seit seiner spontanen Entstehung im Jahre 267 nC von keiner Seele erforscht wurde. Andere Gebiete sind wiederum von Natur aus schwer zugänglich, z.B. der *Kraken* oder das *Blutige Massiv*, in dem die Krelveten herrschen. Ähnliches gilt für die *Sümpfe von Isarbus* südöstlich von Paralasta, den *Verbotenen Wald* südlich von Warhil und das *Moor der Schlafenden Drachen*, in dessen Ausläufern sich die freie Stadt Ene-restis verbirgt.

Der Gegensatz zwischen dicht besiedelten Gebieten und nahezu unerforschem Terrain, zwischen freien und grundherrschaftlichen Städten, zwischen Händlern und Rittern, zwi-



schen Herrscherhäusern mit unterschiedlicher Vergangenheit und zwischen Magiern und Nicht-Magiern birgt unendlich Stoff für Erzählungen, und tatsächlich lodern zahlreiche Kontroversen unter der ritterlich-glänzenden Oberfläche des Königreichs. Unter all dem hervorzuheben sind die Machenschaften des *Bundes von Rishamer*, eine der mächtigsten verbotenen Gilden des Landes, deren Mitglieder es sich zum Ziel gesetzt haben, das herrschende Rittertum zu stürzen und die alte Magokratie wieder zum Leben zu erwecken. Naturgemäß finden sich in den Reihen des Bundes viele Magier, aber auch Alchemisten, Kräuterkundler, Geschichtsgelehrte und Mitglieder höchst einflussreicher Häuser, deren Ursprung in der Ära Rishamer zu suchen ist.

CATORIENS PROVINZEN

Alt-Rishamer, welches in den *Silberzacken* das Zentrum der alten Magokratie - *Rishamer-Stadt* - beherbergt, schlummert wie ein altes Relikt inmitten des Königreichs. Begrenzt durch dünn bis nicht besiedelte Regionen wie den *Wald der 100 Türme* oder den *Monsterforst* erstreckt es sich von der Ryllaseeküste bis zum Moor der Schlafenden Drachen und den Grenzen Arnshys. In keiner anderen Provinz findet man so viel Sympathie für die alte Magokratie wie hier. Es heißt, dass sich am *Kreis der 12*, einer alten Beschwörungsstätte, immer noch Magier treffen. Aber auch die einfachen Leute sind alten Riten und Traditionen verhaftet. So scheint vielerorts in Alt-Rishamer die Zeit stehengeblieben zu sein.

Arnshy: Die großflächigen Weiden von Arnshy erstrecken sich südlich des Flyn vom Moor der Schlafenden Drachen bis zu den *Graumarschen* südlich der *Flyrischen Auen*, nur sporadisch unterbrochen von Hügelketten und idyllischen Seen. Typisch für Arnshy ist die Bescheidenheit und Gottesfurcht der hier lebenden Leute, die zum größten Teil von Tempeln und Geweihten als Grundherren regiert werden. Arnshy gilt als

äußerst friedliche Provinz - zu friedlich, meinen manche, die in den entlegenen Gebieten der Landgrafschaft, wie etwa in Enerestis oder im *Schwarzen Steinbruch*, dunkle Kräfte verborgen glauben.

Catystis ist die Hochburg der Gründer Catoriens und der Geweihtenschaft des Cator. Nirgendwo gibt es eine dichtere Häufung von Burgen und Festungen, und nirgendwo werden prächtigere Turniere und Wettkämpfe veranstaltet. Die Kelchgrafschaft erstreckt sich über die ebenso karge wie unsichere *Ogerstraße* westlich des Kraken bis zum *Tavaldshain* im Süden, und vom Tashkalus im Westen bis zur Ostküste, wo die Perle des Königreichs, Catystis-Stadt, thront. Dazwischen liegen lichte Wälder, weitläufige Sümpfe und felsige Ausläufer kleinerer Gebirge eng aneinander.

Dragenthal: Die Kelchgrafschaft, zu deren Gebiet Wesburuc und die auf einer Seeinsel gelegene Stadt Paralasta zählen, ist eingebettet zwischen den drei größten Wäldern Catoriens und umfasst eine Reihe größerer und eine Vielzahl kleinere Täler, die durch mittelhohe Berge voneinander getrennt sind. Siedlungen und Burgen (viele davon mit alten *Dragonellen* ausgestattet) gibt es nur entlang der bekannten Handelsrouten; Seitentäler und Schluchten sind unerforscht und gefährlich zu beschreiten, da sich hierher viele Drachen zurückgezogen haben.

Faertann umfasst das riesige Waldgebiet südöstlich des *Castaraswaldes*, in dem dutzende Holzfäller- und Köhlerdörfer verborgen liegen. Im südlichen *Gläsernen Wald* findet man zudem Glashütten und den einen oder anderen Alchemisten, der an der Glaserzeugung und Färbung mitwirkt. Die Wälder sind dicht und dunkel, und es bleibt kaum Raum für Felder, weshalb die Faertanner in kleinen Gemeinschaften leben, die ihnen den Ruf eingebracht haben, eigenbrötlerisch zu sein. Faertanns Vergangenheit ist reich an Geschichten von Magiern und deren Schätzen, zumal sich viele Zauberer nach dem

Fall von Rishamer in und um den Castaraswald sammelten. König Catyston vertrieb die meisten, doch ihre Vermächtnisse prägen heute noch Land und Legenden.

Funkelthal: Die kleine Kelchgrafschaft im äußersten Süden Catoriens grenzt an das mächtige Gamantulengebirge. Die prächtige Grafenstadt befindet sich nahe der *Kaskanischen Pforte*, dem einzigen Einfallstor zwischen dem Gebiet der Gamantulen und dem königlichen Catorien. Funkelthal ist reich an Bodenschätzen, allerorts gibt es Minen und Stollen, aber auch Banditen und Wegelagerer, die ihren Anteil an diesem Reichtum einfordern. Die Funkelthaler sind sehr obrigkeitshörig und meiden die verbotenen Gebiete wie das *Titanengrab*, die *Ruinen von Ayu Phrad* oder *Haguls Sumpf* - zu ihrem eigenen Besten.

Ivelya reicht vom Sybis bis zum unteren Flyr und erstreckt sich südlich des Ormido bis zur Ostküste Catoriens. Die stolze Kelchgrafschaft ist somit die flächenmäßig größte catorische Provinz, eine mächtige Hochburg alteingesessener Herrscherhäuser, die sich ein wunderschönes Stück Land teilen, mit sanften grünen Hügeln und einer Vielzahl kleinerer Flüsse, die seit jeher intensiv für Reise und Transport genutzt werden. Ivelya verdient gut an Zöllen von Reisenden und an Steuern von Bürgern und Händlern; sein Wohlstand schlägt - anders als in anderen Provinzen - sogar bis zu den freien Bauern durch.

Lostia: Die Landgrafschaft des *Drachenmauls* ist von zerklüfteten Gebirgen und Hügeln geprägt, die von allerlei primitiven Kreaturen vereinnahmt werden. Schlecht sind die Straßen

und Wege; der einzig befestigte Landweg zum Drachenmaul führt durch die *Höllenschlucht*. Die Lostier aber bevorzugen ohnedies Schiffe und Boote. Sie sind dem Meer stark verhaftet, leben vom Fischfang und beten innig zur Göttin Galdamaris, die in den *Klippen des Zorns* ein uraltes Heiligtum haben soll. Im Wesen sind die Lostier ein heiteres, aber anarchisch veranlagtes Volk: Gesetze aus Catystis kümmern sie wenig, sie setzen sich mit liebenswerter Beharrlichkeit gegen Konventionen zur Wehr, und viele wählen freiwillig das harte, unstete Korsarenleben.

Mareyonia, die „Kornkammer“ des Königreichs, ist von weiträumigen Ebenen geprägt, deren gelbe Felder sich von den *Sandermarschen* an der Westküste bis zu den Grenzen Ivelyas erstrecken. Der überaus fruchtbare Boden hat der Provinz (oder vielmehr deren Herrschern)



großen Reichtum eingebracht; da fällt es kaum ins Gewicht, dass ein Drittel der Fläche Mareyonias nicht nutzbar ist: Es sind die *Geisterfelder*, auf denen kein Bauer mit Verstand seine Saat auswirft, sowie der *Wald von Ohn*, in dem es nur so von üblen Kreaturen wimmeln soll.

Mikarra nimmt den gesamten Nordosten Catoriens ein, vom *Kraken* bis zum *Turm der 30 Trosh* nahe dem *Pass von Gramossya*, jenseits dessen das Sthorner Land beginnt, sowie vom *Skareta-Gebirge* im Westen bis zur Küste im Osten. Die Provinz ist extrem zerklüftet und karg, abgesehen von den *Fichtenwäldern* nahe Sthorn und dem Schwefel durchsetzten *Barudian-Hochland*, welches nördlich an den Kraken anschließt. Berühmt ist Mikarra für die unendlichen Reichtümer, die in den gleichnamigen *Minen* abgebaut werden. Diese sind zugleich das schlimmste Strafgefangenenlager Catoriens.

Obayul, begrenzt durch den Sybis im Westen und das Ivelyagebirge im Osten, ist die kleinste Landgrafschaft Catoriens und doch eine der strategisch bedeutsamsten, denn sie beinhaltet die einzige Möglichkeit, das mächtige Ivelyagebirge von West nach Ost zu überqueren. Die Leute von Obayul sind erfahrene Wald- und Gebirgsläufer, ihre Siedlungen oftmals exponiert, zum Teil sogar im Hochgebirge gelegen, und einer Vielzahl von wilden Tieren ausgesetzt.

Ryllakhin gilt als die zivilisierteste und fortschrittlichste Provinz des Königreichs. Hier gibt es Schulen in jedem Dorf, allerorts Tempel und Wegestationen und Türme des Wissens. Das Gebiet nördlich des stark befahrenen Sybis ist hingegen nahezu unbesiedelt. Hier liegen der *Verbotene Wald*, die *Sümpfe des Syr* und das *Tal der Angst*, in dem nur wenige wagemutige Bergwerkerarbeiten wohnen, denn in den Ausläufern des Blutigen Massivs muss man jederzeit mit Angriffen der Krelveten rechnen, die im Laufe der Jahrhunderte schon mehrmals bis zum Sybis vorgestoßen sind. Schließlich entstanden im Südosten der Landgrafschaft vor rund vierhun-

dert Jahren auch noch die *Dämonenfeuer*, die das umliegende Land in eine gelbe, nach Schwefel stinkende Wüste verwandelten.

Tashkalia: Diese Landgrafschaft reicht vom Tashkalus im Süden bis zum Wald von Fagalân im Norden, hinauf bis in das Niemandland nahe dem Trosh, wo die alte Stadtruine Keskit dahinwittert. Die typischen Siedlungen von Tashkalia sind - wie die Stadt Loamn - Walddörfer, deren Bewohner äußerst naturverbunden und bemüht sind, den alten Shayêra-Traditionen nachzueifern, weshalb sie auch ein von Respekt getragenes Verhältnis zu Nuephyn und Lynueen pflegen. Wälder und Sümpfe sind für die Tashkalier selbstverständlicher Lebensraum, weshalb man diese im Süden auch oft als „wunderliche Frösche“ bezeichnet.

Warhil, gelegen im Westen des Reiches zwischen dem Wald von Fagalân und dem *Verbotenen Wald* ist, nicht zuletzt dank der gloriosen Festung *Krelvetenwacht*, das Bollwerk Catoriens gegen die Krelveten des *Blutigen Massivs*. Die Landgrafschaft ist klein und erstreckt sich von den Ausläufern des Massivs gerade einmal hundert Meilen in das Landesinnere. Warhil umfasst vor allem dunkle Mischwälder, in denen große Bären ihr Unwesen treiben, und sanfte Hügel. Die Siedlungen sind kriegs- und wieder- aufbau-geprüft, weshalb man die Warhiler als geradlinige und arbeitsame Menschen schätzt.

Yaharún liegt östlich der Ivelyaberge und umfasst das von Marschen und Mooren durchzogene Gebiet zwischen Ormido und Vesla sowie ein Stückchen Land nördlich davon. Der Großteil der Siedlungen liegt hier entweder an Flüssen - es handelt sich vorwiegend um Fischerdörfer - oder an der Ostküste, weshalb die Yaharúner auf eine lange Tradition als Bootsleute und Seefahrer zurückblicken. Durch den intensiven Kontakt mit fremden Völkern gelten die Yaharúner als aufgeschlossen und haben in der Tat so manche Errungenschaft mit Freude übernommen.

DAS VOLK DER CATORIER

Die Catorier sind ein buntes Mischvolk. Ihre Haare sind blond, brünett, braun, schwarz, seltener rot, ihre Augen blau, grün, grün-braun, grau, braun oder schwarz. Ihr Erscheinungsbild unterscheidet sich sehr, je nachdem, ob man die städtische oder ländliche Bevölkerung betrachtet. So reicht ihre Kleidung vom speckigen Leibrock bis hin zum Edelstein bestickten, reichlich geschnürten Seidenhemd mit Spangenschuhen aus Leder, wie auch vom linnenen Kopftuch bis hin zum Yaharun'schen Filzhut aus Biberhaar oder Kappen aus Baluff. Adel und Reiche tragen ihr Haar oft bis zur Schulter und aufwändig geflochten, Arbeiter und Bauern praktisch kurz; kahle Häupter gelten als Zeichen der Schande. Demgegenüber trägt man vielerorts einen gepflegten Bart als Zeichen des Wohlstandes.

Namen: Arkyn, Arun, Baltus, Bamne, Dalamott, Dasteras, Egil, Egom, Elrik, Eske, Favgud, Finju, Galphir, Galren, Gamyra, Garb, Grohl, Hrattal, Karal, Karul, Irman, Kusnad, Learto, Ralen, Gerto, Hogg, Limma, Liolde, Naspate, Orius, Orkast, Pirgod, Polata, Samina, Selentar, Smaldu, Stun, Taliom, Taras, Tas, Torka, Turgad, Tulron, Moron, Umras, Undra, Urlios, Ursa, Veylar, Yulger

Größe: 165+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1 blond, 2 dunkelblond, 3 brünett, 4 mittelbraun, 5 dunkelbraun, 6 schwarz

Augenfarbe: 1 blau, 2 grau, 3-4 grün, 5 braun, 6 schwarz

Städte: Arnshy, Catystis, Funkelthal, Loamn, Marvanium, Milonia, Paralasta, Rishamerstadt, Ryllakhin, Valryna, Warhil, Wesburuc, Yaharun

EYSARIEN

Das boreale Niemandsland nördlich des Wolkengebirges nennt man gemeinhin - nicht zuletzt wegen seines Klimas - Eysarien. Sein

nördlichster Punkt wird als die *Frostspitze* bezeichnet. In Eysarien herrschen endlos lange, bitterkalte Winter, und die Luft gleicht einem schneidenden Hauch aus Eis. Die Tage sind kurz, die Nächte lang, und während die Strahlen der Sonne kaum zu wärmen vermögen, quält der Wind das Land mit Stürmen und tödlichen Schneeverwehungen. Oft brechen Lawinen aus den Gletschern herab in die Täler, um Wälder, Seen und ganze Siedlungen unter sich zu begraben. Das harsche Klima lässt in Tundra und Taiga nur die genügsamsten Pflanzen und hartnäckigsten Tiere überleben, z.B. das manns-große *Mamyo*, dessen geschwungene Zähne im Süden ein Vermögen erzielen, oder das *Baluff*, ein putziges, aber bissiges kleines Knäuel mit edlem, feinem Fell. Darüber hinaus gibt es hier auch Schneeleoparden, Eis- und Höhlenbären, Frostdrachen und Wölfe. Neben Wald- und Bergwölfen lebt in Eysarien auch der seltene, einzelgängerische *Eiswolf*, der sich durch sein



reinweißes Fell und nahezu menschliche Intelligenz von anderen seiner Art unterscheidet. Es heißt allerdings auch, dass man in Eysarien ganz andere, widernatürliche Kreaturen vorfindet, die um so monströser sind, je weiter man in den Norden vordringt.

Die Eysarier sind Barbaren, wild und kulturlos, die in kleinen Verbänden jagen, fischen, Fallen auslegen und – wenn die Not groß ist – auch andere Stämme bekriegen (und gerüch-teweise sogar verspeisen). Ihr Zusammenleben ist denkbar schlicht organisiert: Das Wort des Anführers ist Gesetz. Er teilt seinen Leuten die verdiente Beute zu und legt die Taktik für das Überleben des kommenden Winters fest. Gute Anführer sprechen sich herum, und oftmals durchmischt sich das Volk durch das Überlaufen Einzelner von einem Stamm zum anderen. Der Anführer ist meist auch der beste Jäger, wie überhaupt der Jagd in ihrer Gesellschaft große Bedeutung zukommt. So wird ein Junge zum Mann, wenn er sein erstes Wild erlegt, und bei vielen Stämmen entspricht der Raub einer Frau dem, was man in Catorien als Eheschließung betrachten würde. Auch Feste und Riten drehen sich vorwiegend um die Jagd und stehen daher im Zeichen der Kastorna, die von den Eysariern als urtümliche, strafende Göttin verehrt wird. Generell schreiben sie den Frauen mystische Eigenschaften zu, weshalb ihre Schamanen und Seher auch durchwegs Frauen sind. Erwäh-nenswert ist, dass zum heutigen Tag erstmals seit Jahrtausenden ein einziger Anführer mehr als die Hälfte aller Stämme um sich scharen konnte. Herkunft und Identität dieses Anfüh-rers sind, zumindest südlich des Wolkengebir-ges, niemandem bekannt. Es heißt, dass er die Barbaren von einer geheimen Höhle aus befeh-ligt, in der abstoßende Riten vollzogen werden.

Auch die von Wölfen und Menschen ab-stammenden Colwulven haben in Eysarien ihre Wurzeln. Lange Zeit lebten sie in der wolfs-bauartigen Siedlung *Kamurrga* am Toprim und führten von dort aus Krieg gegen die Barbaren,

nicht zuletzt, um diese dauerhaft zu schwächen und zu verhindern, dass sie über das Wolkenge-birge schreiten und in die zivilisierten Länder der Menschen vorstoßen. Dieses Bollwerk gibt es allerdings nicht mehr, denn die Colwulven verließen Kamurrga in großer Zahl. Nur einige Hundert von ihnen blieben in den Wäldern Eysariens zurück, um, wie es heißt, unter der Füh-rung ihres Ersten, *Dwaemor*, in einen letzten Kampf zu ziehen (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“). Aus demselben Unbehagen he-raus haben die Sthorner ihre alten Zitadellen am Wolkengebirge bemannt, ihre Krieger in die Wälder ausgeschiedt und sich gegen einen drohenden Einfall der eysarischen Barbaren gewappnet.

DAS VOLK DER EYSARIER

Unter den hellhäutigen eysarischen Barba-ren sind alle Haar- und Augenfarben vertreten. Männer wie Frauen kleiden sich in grob verar-beitetes Wildleder und gegerbte Felle, die von kleineren Tieren, seltener von Bären oder Wöl-fen stammen. Zur Abschreckung ihrer Feinde schmücken sie sich mit Geweihen, Knochen und Schädeln von Tieren und Menschen.

Namen: Aenil, Darganor, Garn, Huon, Kandul, Laandra, Myonye, Myord, Orsa, Rathgar, Tyulik, Vann, Wulwon

Größe: 160+6xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1 hellblond, 2-4 dunkelblond, 5 brünett, 6 weiß

Augenfarbe: 1-2 blau, 3 blaugrau, 4 grau, 5 braun, 6 rot

FAGALÂN

Was heute von den Menschen als „Wald von Fagalân“ bezeichnet wird, war einst Mittel-punkt des *Reichs von Shayanêl*, in dessen Zen-trum die glänzende Stadt Fagalân lag. Fagalân war eine prächtige Siedlung, viel weitläufiger

als wir es von Menschenstädten gewohnt sind, doch sie wurde nach ihrer Zerstörung durch die Drachen über die Jahrtausende weitgehend von Moosen und Sümpfen verschlungen. Heute sind nur noch die Ruinen des inneren Kerns vorhanden. Manche von ihnen glimmen schwach, und mancherorts glosen angeblich immer noch Reste von Drachenfeuer. Die umliegenden Wälder werden von einem milden, gemäßigten Klima verwöhnt, das angenehme Sommer und erträgliche Winter hervorbringt. Manchmal kommt es aber auch - niemand weiß, warum - zu spontanen Wetterveränderungen wie etwa Schneefall im Sommer. Der Boden ist, vor allem im Westen des Waldes, sehr warm, was an den Ausläufern der unterirdischen lachytanischen Feuerquellen liegen mag. Fagalân besteht fast ausschließlich aus dichtem Mischwald, der nur vereinzelt Hügeln, Lichtungen, Teichen und Morasten weicht. Es gibt hier keine Pfade, keine Wege und keine Weiler. Die Natur ist gänzlich unberührt von Menschenhand und bringt Pflanzen und Tiere hervor, die man anderswo bereits vergessen hat, darüber hinaus auch Irrlichter, Dryaden und Waldschräte - nicht aber Drachen oder Menschen.

Fagalân ist allein das Reich der Baummenschen. Während das Volk der Nuephyn bei den Ruinenfeldern von einst lebt und deren Geheimnisse zu erforschen sucht, haben sich die Lynueen in den *Singenden Hain* zurückgezogen und leben dort in Dörfern, hoch oben in den Nebel verhangenen Baumkronen. Aus ihnen dringt desnächtens fremdartige Musik, derentwegen die Catorier diesem Gebiet seinen Namen gegeben haben. Sie meiden es aus Ehrfurcht und wissen mittlerweile, dass die Baummenschen es gar nicht gerne sehen, wenn Fremde durch ihren Wald reisen. Dennoch gibt es immer wieder profitgierige Händler, die ihren Weg nach Neel abkürzen wollen, oder Barbaren aus dem Norden, die glauben, im nördlichen Catorien plündern zu können. Der Wald selbst belehrt diese Eindringlinge eines Besseren, schickt sie im Kreis oder

hetzt seine gefährlichsten Raubtiere auf sie. Die Baummenschen selbst treten nur mit ausgesuchten Menschen in Beziehung. Sie treiben dann ein wenig Handel - Garn, Bögen, Farbstoffe - oder pflegen gedeihliche Beziehungen mit einflussreichen Persönlichkeiten wie z.B. dem Haus Pacavarius.

Informationen zur Lebensweise der Baummenschenvölker, s. Kapitel „Menschen und Menschenähnliche“.

GAMANTULIEN

Gamantulien besteht aus den zerklüfteten, weit auslaufenden Mittelgebirgen südlich von Catorien. Zur Ostküste hin fällt das Land an Felsklippen steil ab, in deren Buchten sich oft swylirische Piraten verstecken, nach Westen erstreckt es sich bis zu den Brachen von Tr'Saal. In Gamantuliens Mitte liegen die fast 400 Meilen durchmessenden, grün schimmernden *Marakata-Täler*, die von unbezwingbaren Bergen flankiert und von reißenden Flüssen durchströmt werden. Kindsgroße Schmetterlinge, mit Flügeln so weich wie feinste Seide, schwirren hier umher und ziehen sich desnachts in Höhlen zurück, denn so warm die Sonne auch tagsüber scheint, so kalt wird Gamantulien des Nachts. Das Land ist überaus reich an Metall- und Edelvorkommen, die meisten davon in Schluchten, Klammern, Höhlen und Kavernen verborgen. Wie ein Fremdkörper erscheint demgegenüber das *Hochmoor von Lara-Dhun*, in dessen saurem Nebel Kreaturen lauern, die niemand seit dem Äon der Titanen zu Gesicht bekommen hat. Selbst die Gamantulen meiden diesen Teil ihres Landes und erzählen Geschichten von aufrecht stehenden Krokodilen und zehn Meter langen Wasserläufern. Seinen Namen verdankt das Hochmoor dem gleichnamigen Magier, der sich kurz vor dem Fall von Rishamer hierher aufmachte, um einen Meteoriten zu bergen und bei dieser Gelegenheit die Region zu kartogra-

fieren. Die Gamantulen ließen ihn, weil er gute Geschenke brachte, ausnahmsweise gewähren, sahen ihn jedoch nie wieder.

Gamantulien ist die Heimat der Gamantulen, die es bis heute keinem Menschen erlaubt haben, in ihrem Gebiet zu siedeln. Die Riesenhaften sehen es als ihre schicksalhafte Aufgabe, die Reichtümer, die in den Felsen schlummern, zu horten und zu verteidigen. Gamantulien wird von etwa 1000 Gamantulen bevölkert, die in 12 großen Stämmen organisiert sind. Jeder hat sein angestammtes Gebiet, wo Siedlungen errichtet und Minen in den Fels gegraben werden. Untereinander geraten sie kaum in Streit, doch falls nötig, wird von der Mehrheit ein Machtwort gesprochen. Häufig wird auf diese Weise über einzelne Gamantulen die Wiedervereinigung mit dem Titanen verhängt – eine Art Todesurteil, das jedoch als vorzeitige Rückkehr zum Schöpfer betrachtet wird und eher Enttäuschung denn Strafe symbolisiert. Eine ausgefeilte Zivilisation haben die Gamantulen bis heute nicht hervorgebracht. Ihre Existenz ist vielmehr auf ihre Tätigkeit als Bergleute und Schmiede reduziert und nur von langen Perioden geruhsamen Schlafes oder langer Wanderschaft durchbrochen. Da sie die älteste Rasse Araclias sind, ist ihnen trotz ihrer einfachen Lebensweise eine Weitsicht zueigen, die jene der Menschen in den Schatten stellt.

Informationen zur Lebensweise der Gamantulen, s. Kapitel „Menschen und Menschenähnliche“.

H'NETRA

H'Netra liegt an der Westküste Araclias, umschlossen von Lavarty, Gamantulien, Berukhan und Tr'Saal, von dem es durch eine Kette von Grenztürmen getrennt wird. Im Norden hält H'Netra einen schmalen Zugang zur Ryllasee. Die Landschaft ist karg; ein steiniges Ödland, das von Hügeln und Mittelgebirgen übersät

ist, von Salzmarschen durchzogen und nur an wenigen Flecken für die Landwirtschaft genutzt werden kann. Dieselben heißen Winde, die Berukhan plagen, bringen auch hier gefährliche Dürreperioden über Land und Leute. Wo der Boden seine Schätze freigibt, finden sich kleinere, befestigte Dörfer. Insgesamt ist das Land jedoch dünn besiedelt; man kann hier tagelang umherziehen, ohne auch nur einer einzigen Menschenseele zu begegnen. Umso prächtiger sind die großen Städte: Tak'Viri am schlammigen Delta des Ula'Kwam, Tya'Kesha, die „Stadt der Hexer“ an der Ryllasee, und Tya'Lina, im unzugänglichen *Rethar-Gebirge*, das als Herz des Landes betrachtet wird und eine natürliche Festung bildet. Während kleinere Siedlungen oft nicht mehr sind als eine Anzahl von Höhlen, Erdbauten oder Lehmhütten, beeindrucken die Städte durch helle, weiß getünchte Bauten unterschiedlicher Höhe, zwischen denen enge Gassen, Treppen und Höfe liegen. Die Dächer sind flach und oft nur einen Katzensprung von einander entfernt, sodass sie wie ein weiteres Stockwerk bilden. Auf den Basaren kann man Handwerkern bei der Arbeit zuschauen oder Müßiggängern im Schatten beim Brettspiel, während Bettler, Märchenerzähler, Gaukler und Händler um die Gunst der Passanten buhlen.

Die H'Netrani setzen sich aus drei großen Volksgruppen zusammen: den kriegerischen *Tyarei*, den ebenso hedonistischen wie gefinkelten *Vadish* und den zersplitterten, von dunklen Mächten getriebenen *Shatudui*, die im Laufe der Geschichte des Landes eine Reihe hochbegabter (und gefürchteter) Hexer hervorgebracht haben, weshalb die schwarze Magie in H'Netra eine gewisse Tradition hat. Doch vor einigen Jahren unterjochten die Tyarei alle rivalisierenden Stämme. Innerhalb der Stämme werden Familien, Sippen und *Janaal* (eine Art Gemeinschaft mehrerer Sippen, die durch gemeinsame Vergangenheit verbunden sind) unterschieden. Die Geschlossenheit eines Stammes ist Voraussetzung für seine Durchsetzungskraft gegen-



über den anderen. Zur Repräsentation wird in jedem Stamm ein *Hoteín* gewählt, eine Art König. Zur Zeit gilt das Wort von *Hoteín Paharman akh Meni*, einem Mann krasser Gegensätze, der in sich einen blutrünstigen Krieger und feinsinnigen Diplomaten vereint. Gemeinsam ist den H'Netrani ihr Stolz und ein überaus empfindliches Ehrgefühl. Sie ahnden Beleidigungen mit blutigen Fehden, Verletzungen ihres Gebietes mit unbarmherzigen Raubzügen, und sie kennen auf dem Schlachtfeld weder Zögern noch Resignieren.

Im Alltag sind die H'Netrani ein äußerst arbeitsames und traditionelles Volk, das dem Wohlwollen der Götter großen Stellenwert einräumt. Sie verehren eine Art Mischreligion, die versucht, die Lehren des Xat'Vareel mit denen anderer Götter zu verbinden. Ständig kämpfen sie mit Dürreperioden und Stammesfehden, und sie müssen hart arbeiten, um die Ressourcen des Landes zu Tage zu fördern. Ihr Nährboden

sind Landwirtschaft und Viehzucht, wobei ihre Nutztiere, vor allem widerstandsfähige Baumziegen und Hochlandrinder, zum Tragen von Lasten und zur Erzeugung von Milch, Wolle und Fleisch dienen. Landwirtschaft und Arbeiten mit Holz, Metall und Stoffen werden nach altem Brauch von den Männern erledigt, das Weben, Töpfern und Melken von den Frauen. Die Frauen sind in H'Netra eine überaus respektierte Gesellschaftsgruppe, verbergen ihre Schönheit aber in der Öffentlichkeit unter einem Schleier, der sie von gierigen Blicken fremder Männer schützen soll.

DAS VOLK DER H'NETRANI

H'Netrani erkennt man vielfach an der Pracht ihres Vollbartes. Anders als die Berukhani tragen sie ihr Haupthaar eher kurz. Andere Haar- und Augenfarben als braun und schwarz setzen sich bei ihnen nur selten durch und gehen meist auf Vermischung mit Tr'Saalischem Blut zurück.

Namen: Akhim, Asrah, Babreh, Dorog, Djurash, Eshalan, Fhen, Gorduhj, Han'Drhol, H'lor, Ibrah, Ihat, Jhaldun, Kalarh, Kassarah, Khamim, Khazalem, Lemeh, Minaha, Myori, Najun, Rh'mir, Rubiah, Shan, Shanuére, Talim, Yadash, Yelaeh, Zudana

Größe: 154+6xW6

Gewicht: Größe-110+4xW6

Haarfarbe: 1-2 braun, 3-5 schwarz, 6 brünett

Augenfarbe: 1-2 braun, 3-5 schwarz, 6 blau

Städte: Tak'Viri, Tya'Kesh, Tya'Lina

LACLYTANIEN

Laclytanien liegt an der Westküste Araclias und ragt mit mehreren Landzungen halbinselartig in die *Ewigen Fluten* hinein. Die Grenze zur *Roten Brache* von Lavarty ist fließend, doch sobald man Schwärme von Rubindrachen am Himmel erblickt, weiß man, dass man sich in Laclytanien befindet. Zahlreiche Vulkane ragen

hier aus dem spröden Boden, Erdbeben erschüttern Berge und Täler, heiße unterirdische Quellen brechen zischend hervor, und schweißtreibende warme Winde aus dem Golf von Lacytanien tragen scharfen Schwefelgeruch über das Land. So weit das Auge sieht, erblickt man blubbernde Teiche, klaffende Felsspalten und Löcher, die tief in das Erdinnere führen. Die Felsen schimmern rot, an manchen Stellen brennt das Land scheinbar ohne ersichtlichen Grund, und zuweilen fegen Stürme aus Feuer und Glut von West gen Ost. Pflanzen gedeihen hier, wenn überhaupt, nur unterirdisch, und die Kreaturen, die in dieser Hölle überleben, sind von einer Sorte, die man nicht kennen lernen möchte. Seefahrer, die Lacytanien umsegelten, berichteten etwa von brennenden Riesen, die auf den Klippen erschienen und ihnen laut brüllend Felsbrocken über Hunderte Meter Entfernung hinterher schleuderten.

Die Menschen wissen seit Urzeiten, dass Lacytanien das Land der Rubindrachen ist und dort nichts ohne deren Willen geschieht. Sie kreisen dort in Schwärmen am Himmel, leben in Höhlen oder ziehen sich in von Menschenhand erbaute Prunkfestungen zurück. Von diesen gespenstischen Zitadellen abgesehen, gibt es hier weder Siedlungen noch Straßen. Einst, während der Ära Rishamer, keimte der Verdacht auf, dass sich die Drachen hier vielleicht doch mit Menschen umgeben, doch dies konnte nie bestätigt werden. Rishamer errichtete gerade einmal eine Handvoll Außenposten, bevor die Truppen von den Drachen entdeckt wurden und in Feuer aufgingen. Feuer ist auch der Schlüssel zu Lacytanien: Es heißt, dass die Drachen nach dem Krieg mit den Titanen den Feuertitan *Luut* bezwangen und ihn seitdem hier an einem geheimen Ort gefangen halten. Über ihn üben sie die Herrschaft des Feuers aus. Auch den *Croshar*, jenen Vulkan, der wie ein Fremdkörper aus dem einst wunderbar grünen Lavarty herausragt, führen manche auf Luuts Wirken zurück.

Welche Ordnung dem Zusammenleben der Rubindrachen zugrunde liegt, ist den Menschen ein Rätsel. Man glaubt zu wissen, dass sie Krieger Xat'Vareels und Vollstrecker seines Willens sind. Manche vermuten, dass unter ihnen zunehmend Chaos um sich greife und eine alte Ordnung, welcher Art auch immer sie gewesen sei, allmählich verloren gehe. Andere meinen gar, dass die Rubindrachen neuerdings mit dem Anderen im Bunde stünden, weil ihre Zeit auf Araclia dem Ende zugehe. Dieselben führen die verstärkte Präsenz von Dämonen an den Grenzen Lacytaniens als Grund dafür an.

LAVARTY

Lavarty wird im Osten von der Ryllasee flankiert, während seine westlichen Grenzen in Lacytanien verschwimmen. Im Norden bildet der Kaer-Fluss die Grenze zu Qui-Lju, im Nordosten grenzt das Land an die Wälder von Fagalân. Im Süden reicht Lavarty bis zum *Tränenhain*, in dem seit dem Tode Waegis, des Sohnes der Göttin Tavalde, salzige Tropfen anstatt gelber Ähren hängen. Im Kern Lavartys prangt ein riesiger Vulkan, der *Croshar*. Er ist umgeben von einer rotfelsigen, unfruchtbaren Ebene, die als *Rote Brache* bezeichnet und von manchen als Teil Lacytaniens angesehen wird. Um sie herum findet man jedoch fruchtbare Wälder, Gebirge, saftige Wiesen, Äcker und Sümpfe. Die unterirdischen Feuerquellen und der Golf von Lacytanien sorgen überall im Land für warmgemäßigtes Klima. Überaus groß ist in Lavarty die Präsenz von Drachen, die man hier allerorts sieht, am Himmel und zu Lande, und auch das Übernatürliche scheint in diesem Land normaler zu sein denn anderswo: Die Bäume der *Magischen Alleen* flüstern hinter dem Rücken der Reisenden, aus den *Heulenden Grotten* dringen Klagelaute verirrter Seelen, Flussschiffe fahren stromaufwärts, und auf Bergspitzen sieht man desnachts gespenstische Lichter schimmern.

Wegen des starken Manaflusses wird das Land auch von monströsen und halbdämonischen Kreaturen bevölkert, die in den Hügeln und Wäldern arglosen Wanderern auflauern.

Lavarty wird auch als Land der Magier bezeichnet, doch genau genommen ist es eine Leihgabe der Rubindrachen, die Magier nur als Statthalter eingesetzt haben. Da sich die Drachen nur ungern mit den Bagatellen der Menschen auseinandersetzen, erweckt Lavarty auf den ersten Blick den Anschein einer autonomen Magokratie: An der Spitze der Verwaltung steht ein Magierfürst, der *Auryl*, dem eine Schar von *Evaten* untersteht, die wiederum *Vaminer* unter sich vereinigen. Auryl und Evaten werden direkt von den Drachen inthronisiert, die Vaminer hingegen von den Evaten. Die größte Besonderheit der lavartischen Verfassung ist das *Relatastrum*, ein politisches Duell, mit dem jeder die Möglichkeit hat, einen Amtsinhaber herauszufordern und, wenn er obsiegt, dessen Platz einzunehmen. Über Sieg und Niederlage entscheiden, wenn das Ergebnis nicht offensichtlich ist, die Drachen.

Neben dieser Ordnung existiert noch eine zweite: Jeder Magier im Land gehört einer Magiergilde an. Diese unterscheiden sich in Philosophie, Erscheinungsbild, Mentalität und magischer Spezialisierung. Gemeinsam ist ihnen ein jährliches Treffen, der *Große Konvent*, sowie die Befolgung der *Alten Regeln*, mittlerweile etwas angestaubte Standesregeln aus der Ära Rishamer. Die Gilden buhlen ständig um die Gunst der Drachen, die wiederum mit Wohlwollen auf den Pluralismus unter ihren Statthaltern blicken und die Konkurrenz sogar schüren, wohl wissend, dass die Magier geeint in der Lage wären, ihre Herrschaft zu destabilisieren. Entsprechend „drakonisch“ fallen Strafen für Verschwörer aus: So wurde die Stadt Saleema im Jahre 444 nC von den Drachen gänzlich in Schutt und Asche gelegt, nachdem man dort einer Handvoll Konspiranten Unterschlupf gewährt hatte. Saleema ist seitdem Sinnbild für

den Widerstand gegen die Drakokratie, und diejenigen, die für die Herrschaft der Menschen kämpfen, nennen sich *Söhne von Saleema*. Neben ihnen gedeihen im Untergrund auch noch andere Gruppierungen wie etwa die *Magier des Schwarzen Spiegels* oder die *Samtene Familie*.

Die einfachen Lavarten gelten als äußerst duldsam, manche sind sogar regelrecht unterwürfig, und sie haben sich vollends mit den seltsamen Sitten und Gebräuchen hierzulande abgefunden. Sie haben großen Respekt vor den Drachen, die hier nicht als Tyrannen, sondern als Beschützer angesehen werden, weshalb auch die Religion des Xat'Vareel dominiert. Weil die Lavarten vorwiegend von Catoriern abstammen, wird die Verehrung des Pantheons hier allerdings noch geduldet. Allerdings werken die Xat'Vareel-Geweihten fieberhaft daran, Xat'Vareel als den wahren und einzigen Gott herauszustreichen (und gleichzeitig Priester anderer Götter zu desavouieren).



Zur militärischen Verteidigung unterhält Lavarty ein stehendes Söldnerheer, das vorwiegend an der Grenze zu Qui-Lju stationiert ist, wo es immer wieder zu Scharmützeln mit den kriegerischen Quiaten kommt. Im übrigen verlässt sich Lavarty auf die Schläue und Wehrhaftigkeit seiner zahlreichen Magier sowie darauf, dass die Drachen im Fall des Falles für ihr eigenes Land in die Schlacht ziehen werden.

DIE MAGIERGILDEN

Die Magiergilden von Lavarty sind rivalisierende Bündnisse mit unterschiedlichen Ideologien. Manche streben nach politischer Vorherrschaft im Land, andere nach Mehrung und Vertiefung magischen Wissens. Sie alle liegen in den Kurien des alten Rishamer begründet, weshalb sie auch heute noch bestimmten magischen Disziplinen verhaftet sind.

Die Schaffenden sind die Gilde der Veränderungsmagie, die ob ihrer Begabung im Umgang mit Materie vielfach als die Handwerker unter den Magiern gelten. Sie führen ein unpolitisches Dasein, denn Intrige und Verrat sind ihnen im Grunde genommen zuwider. Ihre *Craluwen* (standesgemäße Magiermäntel) sind von rotbrauner Farbe und an Schultern, Ärmeln und Taille mit glänzenden Metallspangen verstärkt. Der **Bund der Roten Stäbe** geht auf die Konfrontationsmagier zurück, die zur Verteidigung des alten Konvents geschaffen wurden und mehrmals während der Ära Rishamers Aufstände und Revolten niederschlugen. Die Magier mit den zwei Schritt langen, verzierten Stäben aus dem tiefroten Holz der *Lacrander-Ulme* sind überaus disziplinierte Kampfmagier. Der **Kreis des Weißen Kristalls** vereint in sich die Divinanten. Sie sehen in die Zukunft, in die Vergangenheit oder an ferne Orte. Ihr Wissen hat sie zu einer der mächtigsten Gilden gemacht. Sie sind bei den anderen Gilden gefürchtet, denn es gibt kein Geheimnis, das ihnen lange verborgen bleibt. Typisch für sie ist das Verwenden kristallener geometrischer Körper als Artefakt. Die

Verwandler sind im **Rat der Mutatoren** vereinigt. Er ist – anders als die übrigen Gilden – nur lose organisiert, und auch Einstellung und Moral seiner Mitglieder sind, vorsichtig formuliert, äußerst anpassungsfähig. Die Mutatoren sind die perfekten Spione, und keiner weiß, wieviele Mutatoren in anderen Gilden unerkannt ein- und ausgehen. Die **Jünger des Regenbogens** sind lustige Zeitgenossen, die ihre speziellen Fähigkeiten auf dem Gebiet der Illusionsmagie oftmals auch nutzen, um sich einen Spaß zu machen. Unterschätzen sollte man sie indes nicht, denn sie sind begabte Täuscher, raffiniert und erstaunlich erfindungsreich. Ihre Gildenkleidung erstrahlt in bunten, leuchtenden Farben, und in der Regel tragen sie ein langes Tuch als Turban um ihr Haupt gewunden. Viele von ihnen sind vom *Regenbogenkraut* abhängig. Aufgelöst wurde nach dem Fall von Rishamer die Kurie der Beschwörer, die unter Ulathrod die Wandelnden nach Araclia gebracht hatte, und auch ihr Nachfolger, der **Purpurne Zirkel**, ist in Lavarty offiziell verboten. Seine Mitglieder besitzen Ritualgewänder mit schwarzen, an den Ärmeln purpur verbrämten Roben sowie magische Tätowierungen an Unterarmen, Brust oder Stirn.

DAS VOLK DER LAVARTEN

Lavarten sind ein vergleichsweise junges Mischvolk, das aus einer Völkerwanderung, vor allem von Catoriern, hervorgegangen ist. Ihr Körperbau ist etwas gedrungen, und viele von ihnen haben rotes Haar und Sommersprossen.

Namen: Alyron, Deronne, Ekron, Goryon, Hevenios, Maganya, Kyananara, Lomiros, Onetros, Panu, Payphas, Tassadyan, Xeneon

Größe: 160+4xW6

Gewicht: Größe-110+4xW6

Haar: 1 blond, 2 rotblond, 3 rotbraun, 4 brünett, 5-6 rot

Augenfarbe: 1 hellblau, 2-3 mittelblau, 4 grau, 5 braun, 6 schwarz

Städte: Bevata, Lashak, Malsorey, Manoun, Phrynuis, Saleema, Satiklus, Shital

NEEL

Das als Neel bezeichnete Niemandsland befindet sich im hohen Norden Araclias, jenseits der Wälder von Fagalân. Im Westen wird es von der reißenden Fjanka begrenzt, im Osten geht es in die Ausläufer des Wolkengebirges über. In Neel herrscht eine legendäre schneidende Kälte. Ein niemals ruhender Wind fegt über die Barbarenebene, eine endlose Steppe, hinweg und bringt während der langen Wintermonate Schnee und Eis über das Land. Der Boden ist hart und wenig freigiebig mit seinen Ressourcen. Reich ist Neel nur an Metallen, die in den Bergen abgebaut bzw. aus den Flüssen gewaschen werden, und an seltenen Tieren, deren Häute und Felle im Süden astronomische Preise erzielen, etwa die Haut der *Weißvipere* oder der Pelz des *Schneelöwen*. Daneben trifft man hier



Wildpferde, riesige Raubvögel und verschiedene Arten von Raubkatzen an.

Die *Neelsche Ebene* wird von nomadisierenden Barbarenstämmen bevölkert, die sich klangvolle Namen gegeben haben, wie z.B. die *Windschlächter*, die *Söhne der Sümpfe* oder die *Könige der Ebene*. Ihnen allen ist ein unvergleichliches Talent im Umgang mit Reittieren gemein. Sie fangen und zähmen die hier wild lebenden Pferde, mit denen sie die Tundra schneller als der Wind durchqueren. Dabei leben, schlafen, schießen, werfen und kämpfen sie vom Sattel aus wie kein anderes Volk. In ihrer Lebensweise sind die Neelschen Barbaren kriegerische und listige Überlebenskünstler. Sie entlocken der Natur deren letzte Früchte, und was ihnen zum Leben fehlt, holen sie sich in blutigen Angriffen auf Handelszüge und Siedlungen. Wenn sie besonders verzweifelt sind, sind sie sich auch nicht zu schade, ihre Äxte vorübergehend für einen der Lords der Städte zu schwingen. Untereinander bekriegen sie sich normalerweise nicht, es herrscht das Friedensgebot des *Loyjerk*. Nur während der harten Wintermonate gilt dieses *Loyjerk* nicht, wenn nämlich jeder sich selbst der nächste ist.

Halbkreisförmig umgeben ist die Neelsche Ebene von sechs unabhängigen Stadtstaaten, *Liin*, *Kelun*, *Garatya*, *Pyal*, *Torowyn* und *Kyalsmarn*, die jeweils unter der Herrschaft eines Lords stehen, der sich durch Waffengewalt an der Macht hält. Jedem untersteht ein Söldnerheer, finanziert aus den Erträgen gut befestigter Minen, welches marodierende Barbaren auf Abstand halten soll, aber auch Angriffe feindlicher Stadtstaaten abwehren muss. Weil sich die Neelschen Stadtstaaten nahezu ständig im Kriegszustand befinden, ist das Treiben in den Städten entsprechend chaotisch und sinister. Bevölkert werden sie von catorischen Magiern, opportunistischen Cashataxa, abgeirrten Trosh, stammlosen Sthornern, glücklosen Händlern, verbannten Gesetzesbrechern, exilierten Rittern, entlassenen Söldnern und vielen anderen.

Sie alle fordern in Neel vom Leben ihre zweite Chance ein, und tatsächlich können die Stärksten, Gewieftesten, Kaltblütigsten und Mutigsten hier schnell zu großem Reichtum gelangen. Ebenso rasch kann man hier allerdings auch verarmen oder sein Leben verlieren. Hier wie dort, in der Ebene wie in den Städten, herrscht das Gesetz des Stärkeren.

Verbindendes Element zwischen den Stadtstaaten ist eine gemeinsame, tragische Geschichte: Sie alle waren vor einem halben Jahrtausend Teil des Königreichs von Neel unter *König Neeliar*, dem es nicht nur gelang, die Barbaren zu befrieden, sondern auch die Städte zu vereinen. Neel hätte ein glänzendes Königreich werden können, doch das Schicksal meinte es schlecht mit Neeliar: Er wurde von seinen Kindern Liin, Kelun und Garatya erschlagen, die sich nachher um sein Erbe stritten und bis heute verfehdete Linien hervorbrachten. Zwar bemüht sich ein Stand von unantastbaren Beratern, die sogenannten *Tafelträger*, in allen Städten darum, dass die königlichen Gesetze respektiert werden, doch gegen Korruption, schwarze Magie, Sklavenhandel, Verschwörungen, Assasinenwesen und Mord können sie kaum angehen.

DAS VOLK DER NEELER BARBAREN

Neeler Barbaren sind an ihrer großgewachsenen, breitschultrigen Statur zu erkennen. Sie tragen ihre Häupter kahlgeschoren und hüllen sich in Kleidung und Rüstung aus tierischen Stoffen wie Leder und Felle. Als Schmuck dienen ihnen Feinkunstwerke aus Tierknochen.

Namen: Dar, Gionn, Kael, Muritya, Olanta, Teon, Walpya

Größe: 160+6xW6

Gewicht: Größe-110+4xW6

Haarfarbe: 1 hellblond, 2 dunkelblond, 3 brünett, 4 mittelbraun, 5 schwarz, 6 kahl

Augenfarbe: 1 blau, 2 grau, 3 grün, 4-5 braun, 6 schwarz

Städte: Garatya, Liin, Kelún, Pyal

ONCALOTUTA

Oncalotuta ist die Bezeichnung für die Dschungelkönigreiche des Südostens, die sich jenseits von Berukhan und Peycatesh bis zu den Grenzen Cashaluncurs und Actapels erstrecken. Der Name Oncalotuta setzt sich aus den Namen der vier größten Regionen des Südens zusammen: *Oncashi*, *Aloth*, *Turrh* und *Tavila*. Weil das Land nahe am aerkanischen Äquator liegt, ist die Luft in den Sommermonaten so schweißtreibend und feucht, dass selbst den Eingeborenen das Atmen schwerfällt. Das Land ist durchwegs von dichtem, niedrigem Regenwald bedeckt, in dem sich allerlei Gewächs und Getier versteckt – neben Tigern, Pantern, Schlangen und Spinnen auch die affenartigen, wegen ihres wertvollen Fells gejagten *Wayakus*. Drachen gibt es hier so gut wie keine, denn die Pollen des *Schwarzfarns* rauben ihnen die Fähigkeit, sich



zu vermehren. Stellenweise weicht die tropische Vegetation trockenen Savannen, die vor allem in der Gegend um Aloth wie blinde Flecken auf fruchtbarem Gebiet hervorstecken. Südlich des *Spinnengebirges* ist der Boden dank zahlreicher Flüsse und Seen überaus feucht. In der Regenzeit wird er zu einem gigantischen Sumpf, aus dem dort und dann Ruinen der Ssiachchanith-Kultur wie Mahnmale einer schrecklichen Ära ragen. Nach Laclytanien und Actapel ist Oncalotuta das am wenigsten erforschte, aber auch rohstoffreichste Gebiet Araclias. Seine Flüsse tragen Gold, seine Gebirge Edelsteine, und aus seinen Pflanzen und Tieren kann man Ingredienzien gewinnen, deren Wert gar nicht erst in Gold zu messen ist.

Oncalotuta ist dünn besiedelt. Nur ein Dutzend bronzehäutiger Menschengruppen leben zum überwiegenden Teil als Jäger und Sammler in den Urwäldern, wo ihr Handeln von einer Mischung aus fröhlicher Naivität und instinktiver Skepsis bestimmt wird. Sie alle gelten als äußerst begeisterungsfähig und lernfähig. Weil Geister in ihren Stämmen eine große Rolle spielen, sind sie aber auch abergläubisch und leicht einzuschüchtern. Technologisch und kulturell haben es die Oncalotuta nicht weit gebracht. Sie leben, jagen, sammeln, und hin und wieder bekriegen sie einander auch. Ihre Kunstfertigkeit beschränkt sich auf das Weben, Töpfern oder Trommeln komplizierter Rhythmen, in denen sie Botschaften über weite Entfernungen verbreiten. Die meisten von ihnen haben keine Schriftsprache, und die Weisesten unter ihnen sind die Schamanen, nach dem Stammeshäuptling die mächtigsten Männer im Verband. Die Verehrung von Geistern, vor allem tierischer, ist bei ihnen keine Seltenheit, teilweise huldigen sie aber auch noch alten Göttern, die in diesem Land ihre letzte Bastion haben und die Stämme für ihre nicht immer ehrenhaften Zwecke einspannen. Vor allem die Göttin *Ssialina* sieht in den Dschungelvölkern eine Möglichkeit, wieder zu erstarken und hat bereits die Turrh auf ihre

Seite gezogen. Einen Teil ihrer altgöttlichen Macht hält deren Großhäuptling in Händen, nämlich den goldenen Schlangenstab des letzten Ssiachchanith-Anführers, *Tsiachessesh*, dessen Grabmal am Zusammenfluss von Mimlaka und Mumsuka vermutet wird.

Schließlich sind auch noch die stolzen Tavilaner hervorzuheben. Sie sind kulturell und technologisch deutlich weiter entwickelt und stehen an der Schwelle zu einer unseren Breiten vergleichbaren Zivilisation. Anders als die anderen Völker bemalen sie sich nur bei Anlässen (Heirat, Tod eines Angehörigen, Krieg, Erwachsenwerden etc.) und kleiden sich für gewöhnlich in Togen-artige Gewänder. Die Häuptlinge sind reich geschmückt und ähneln eher Fürsten denn Kriegern, und den von ihnen gewählten *Kapan-ku*, Verteidiger gegen „Rata“ (weiße Leute) und „Satup“ (böse Mächte), darf man getrost als König bezeichnen. Königsgleich ist auch seine Stadt Tavila am *Weißem Fluss*, benannt nach dessen schäumender Gischt. Tavila zählt 3000 Einwohner und sticht aus dem Dschungel mit marmornen Straßen und Palästen, riesigen Gärten, prächtigen Toren und Kuppeldächern hervor. Gleichzeitig ist Tavila Handelszentrum des Südens: Hier werden in großer Zahl Kräuter, Gewürze, Tiere und auch Sklaven umgeschlagen.

DIE „ONCALOTUTA“

Den Völkern ist dunkelbraune bis schwarze oder bronzefarbene Haut gemein sowie dunkles Haar, das sie in kreativer Weise formen und scheren, um sich von anderen zu unterscheiden. Sie kleiden sich in Lendenschürze oder einfache Überwürfe, bemalen ihre Körper mit farbigen Mustern (vor allem die Oncashi) und versehen sie mit Knochenschmuck. Die kleingewachsenen Aloth erkennt man an ihren spitz zugefeilten Zähnen, die Turrh an gelben Ganzkörper-tätowierungen, und die Tavilaner an der stolzen Haltung ihrer hochgewachsenen, in Togen gehüllten Körper.

Namen: Aloc, Bata, Dulun, Gaya-Omo, Grora, Karka, Munlapa, Pombalo, Tugh
Größe: 140+6xW6 cm; Aloth: 120+4xW6 cm
Gewicht: Größe-110+4W6 kg
Haar-, Augenfarbe: 1 braun, 2-6 schwarz
Städte: Oncashi, Aloth, Turrh, Tavila

PEYCATESH

Peycatesh liegt an der Ostküste Araclias, von Berukhan getrennt durch das mächtige *Saykeni-Massiv*. Im Süden läuft das Land, ungefähr entlang des reißenden *Kawakatu*, in den undurchdringlichen Dschungel Oncalotutas aus. Peycatesh wird von einem Regenwaldgebiet vereinnahmt, das sich von den Bergen bis zur Küste erstreckt. Im Vergleich mit den Urwäldern Oncalotutas und Cashaluncurs ist die Vegetation des Dschungels von Peycatesh dünn, immerhin bleibt den hier lebenden Sma-

ragddrachen genügend Raum, um nahezu unhörbar unterhalb des Blätterdachs durch den dampfenden Dschungel zu gleiten. Palmen und andere Bäume ragen mehrere Dutzend Schritt empor und bieten einer farbigen Pflanzen- und Tierwelt gleichsam in mehreren Stockwerken Lebensraum. Zu ebener Erde herrschen fremdartiges Zwielicht und gespenstische Stille. Hier und da spielt der Regenwald mit dem Echo von Kröten und Vögeln. Fast täglich erleichtern sich Gewitter über Peycatesh, und dicke, warme Regentropfen durchlaufen die Etagen des Waldes, nicht ohne manchmal giftige Tiere oder Blüten mitzureißen. Der Niederschlag bringt keinerlei Erleichterung gegenüber der brütenden, feuchten Hitze.

Nur an der Küste, wo stets eine Brise weht, ist das Klima erträglich, weshalb die Menschen dort die Städte Ramún, Dashab und Harutasca errichtet haben, die noch vor kurzem das Königreich des *Perlenkönigs* von Peycatesh bildeten. Seit dessen Verschwinden liegt die Macht in den Händen der *Händlerfamilie Zarala*, deren Oberhaupt, Toruam Zarala, sich zum Protektor von Peycatesh erklärt hat und die Stadtstaaten mit eiserner Hand regiert (s. Kapitel „Araclias Städte“). In Peycatesh leben die Reichen in unvorstellbarem, geradezu dekadentem Luxus. Sie „halten“ sich eine Vielzahl von Frauen und Männern, ruhen auf seidenen Diwanen, trinken aus goldenen Kelchen und lassen sich auf Sänften durch die schmutzigen, lauten Straßen tragen. An ihren fetten Leibern glitzern Edelsteine und Perlen, und ihre marmornen Paläste und prächtigen Gärten ließen selbst einen catorischen Fürsten vor Neid erblassen. Ihr Reichtum gründet auf dem Blut einer unfassbaren Masse von Sklaven, die auf den Terrassenfeldern Süßfrüchte und Reis bewirtschaften und damit das wirtschaftliche Rückgrat von Peycatesh bilden. Noch glücklosere Sklaven bemannen die Riemer der Galeerenflotte oder werden in den Norden verkauft. Neue Sklaven werden von alten geboren oder von Sklavenjägern aus allen Län-



dern Araclias „importiert“. Der Sklavenhandel floriert in unvorstellbarer Weise: Hunderte von Sklaven wechseln täglich auf den Märkten Peycateshs ihre Besitzer. Demgegenüber tritt der Handel mit Edelsteinen, Edelhölzern, Früchten, Reis, Stoffen und Perlen deutlich in den Hintergrund. Begehrt sind auch Gifte und andere alchemische Produkte, zumal man in Peycatesh als Alchemist ungehindert forschen darf. In Dashab sitzt auch die *Stamma Ralyssa*, die größte Alchemistengilde Araclias. Der Handel mit Peycatesh erfolgt hauptsächlich auf dem Seeweg. Die Flotte ist nur in heimischen Gewässern gegenwärtig; für Eskorten und Kapereien verlassen sich die Städte auf Abkommen mit Swylirischen Seefahrern, die im Gegenzug ihre Beute in den Häfen von Peycatesh umschlagen dürfen.

Die dominierende Religion in Peycatesh ist der Xat'Vareel-Kult, dessen Lehren hier vor allem die bestehenden Verhältnisse rechtfertigen sollen. Für ein ernsthaftes, tiefes Eindringen in die Religion des Drachengottes sind die Peycateshi nicht spirituell genug. Sie sind Opportunisten, raffinierte Geschäftsleute, talentiert darin, den größtmöglichen Vorteil herauszuholen.

Verbündete hat Peycatesh so gut wie keine. Das Land wird gemeinhin verachtet, und dennoch stehen alle Länder - außer Catorien und Sthorn - mit der Sklavenküste in reger Handelsbeziehung. Militärisch ist Peycatesh eine schwer zu knackende Nuss: Es hat Abkommen mit den Swylirischen Korsaren geschlossen, eine veritable Galeerenflotte gebaut und die *Ehernen* gezüchtet, Sklaven aus der Gladiatorschule von Harutasca, die ein Leben lang unter Drogen gesetzt und nur zu einem Zweck abgerichtet werden: zum Töten.

DAS VOLK DER PEYCATESHI

Die Peycateshi haben in der Regel blauschwarzes, allenfalls leicht gewelltes Haar, das sie gerne färben, und dunklere Haut, die aus der Vermischung der Gründer mit den Dschungel-

völkern erklärt wird, weshalb sich der Geldadel von Peycatesh auch eines etwas helleren Teints rühmt. An Augenfarben dominieren schwarz, grün und dunkelblau. Die Peycateshi gelten in weiten Teilen Araclias als ausgesprochen schönes Volk.

Namen: Arjuan, Efférin, Katya, Kelrea, Leya, Loeher, Manuan, Marva, Mratasin, Mulé, Siadrey, Wacurya

Größe: 155+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haar: 1 brünett, 2 braun, 3-5 schwarz, 6 blauschwarz

Augen: 1 grün, 2 schwarz, 3-4 dunkelblau, 5 hellblau, 6 violett

Städte: Dashab, Harutasca, Ramún

QUI-LJU

Qui-Lju ist das größte der drei quiatischen Länder. Es nimmt den Nordwesten Araclias ein, jenseits der Grenzen Neels und Lavartys bis hin zum *Dampfenden Tal*. Der Golf von Lacytanien trägt milde Luftmassen über das Land, und weit verzweigte heiße Quellen verlaufen hier unter der Erde, so dass der Boden auch über die Wintermonate warm und weich ist und beackert werden kann. Die Landschaft von Qui-Lju ist eine Nebel verhangene Kulisse aus sommergrün bewaldeten Hügeln und Tälern, durch die sich filigrane, mit einander verbundene Flüsse schlängeln, die für Reise und Transport eine weit wichtigere Rolle spielen als die kleinen Straßen. Qui-Lju ist bekannt für eine äußerst mannigfaltige Tierwelt. Neben Goldfüchsen, Lotoschlangen und Wassergeiern sieht man hier auch vereinzelt Krokodile, Tiger und allerlei Wyrmen, allerdings keine richtigen Drachen. Reisende berichten, im Glitzersee die Leiber geschuppter, sich unter dem Wasserspiegel tummelnder Kreaturen erblickt zu haben. Der Legende zufolge sind die Drachen, die einst die

quiatischen Länder bevölkerten, in diesem See gefangen.

Über Qui-Lju herrscht zentralistisch der zu Loa-Shin residierende *Großmogul*. Diese Würde wird seit Jahrhunderten vererbt und, obwohl der Großmogul sich nach Amtsantritt in Qui-Avu drei Prüfungen stellen muss, nicht immer von verdienten Gestalten getragen. Die Grundzüge der Politik werden allerdings vom mystischen *Marmorthron von Qui-Avu* vorgegeben, den sich kein Großmogul zu ignorieren leisten kann (siehe dort). Der Adel von Qui-Lju wurde vor etwa einem Jahrhundert entmachtet und führt seitdem ein Dasein im Schatten. An seiner Statt üben heute die *Si-Tai*, hoheitlich ernannte Beamte, die Verwaltung und Rechtsprechung in den Provinzen aus; manche davon sind sesshaft, andere reisen, mit Sondermissionen ausgestattet, umher. Von ihnen strikt getrennt ist der Befehl über die an den Außengrenzen stationierte, äußerst disziplinierte Armee. Die Bevölkerung Qui-Ljus, hauptsächlich Bauern, wohnt auf engem Raum, und ihr Leben spielt sich vornehmlich auf dem Boden ab: Auf polierten Holzböden wird viel gekniet und gelegen, und im Inneren werden die Ahnen als Hausgeister in kleinen ebenerdigen Schreinen verehrt. Der Land- und Viehwirtschaft kommt größte Bedeutung zu, wengleich sich die Quiaten auch in der Pferdezucht, im Handwerk oder in der Dicht- und Tonkunst hervorgetan haben. Legendar, aber rar gesät sind die *Schwertmeister von Qui-Lju*, die schon in frühester Jugend von abgeschieden lebenden, älteren Schwertmeistern auserwählt und jahrelang unterwiesen werden.

Die Quiaten neigen dazu, selten das zu sagen, was sie meinen. Ihre Botschaften umschreiben sie blumig und versehen sie mit farbigen Metaphern. Überhaupt haben Worte für sie nur unzureichende Bedeutung. Gefühle, Zustände und Warnungen werden bei ihnen durch bedeutungsschwangere Gesten bekräftigt und mit übertriebenen körpersprachlichen Figuren unterstrichen. Erstaunlich hoch ist die

Achtung, die Quiaten für sich und ihre Familienehre empfinden. Selbst ein Knecht besitzt in diesem Land eine königsgleiche Würde, was mit der starken Verehrung von *Pa-Yao* (eine lokale Inkarnation des Gottes Payaon) zu tun haben mag, durch welchen der arbeitenden Bevölkerung höchste Wertigkeit zugeschrieben wird. Neben Pa-Yao rufen die Quiaten auch Wasser- und Nebelgeister an, in denen sie die Seelen unzeitig Gestorbener erblicken. Überhaupt ist für sie das Wasser in seinen diversen Formen – Nebel, Eis, Schnee, Regen, Flüsse, Seen und Meere – ein bedeutsames Element, mit dessen Dualität von Ruhe und Urgewalt sie sich stark identifizieren können.

DAS VOLK DER QUIATEN

Die nicht gerade groß gewachsenen Lju-Quiaten haben dunkles, glattes Haar. Ihre Gesichter sind fein geschnitten und unterschei-



den sich von anderen Völkern vor allem durch mandelförmige, dunkle Augen. Sie sind sehr kreativ beim Erfinden kompliziert gesteckter und durchkämmerter Frisuren, geflochtener Barttracht und aufwändiger Schminke. Ihre Kleidung ist insgesamt wallend zu nennen, bei Männern wie Frauen dominiert der *Shio*, ein bis zu den Waden reichender Rock, der oberhalb der Hüfte kunstvoll gebunden und gegürtet wird.

Namen: Den-Doin, Ka-Lun, Ku-An, La-Du, Lana-Tu, Muan-Kin, Sia-Ny, Pan-Lim, Rui-Bai, Tia-Peh, Tong-L, Yang-De

Größe: 146+4xW6

Gewicht: Größe-110+4xW6

Haarfarbe: 1 dunkelbraun, 2-6 schwarz

Augenfarbe: 1 braun, 2-6 schwarz

Städte: Loa-Shin, Lya-Ku

QUI-AVU

Qui-Avu liegt im halbinselartigen, äußersten Nordwesten Araclias. Die Grenze zu seinem Bruderreich Qui-Lju verläuft durch das *Dampfende Tal*, in dem sich angeblich nur Einheimische zurecht finden. Anders als in den anderen quiatischen Ländern herrscht hier bittere Kälte mit entsprechend strengen Wintern vor. Die Schneestürme - *Yas-Laa* genannt - sind ein typisches Merkmal dieser Region. Während des kurzen Sommers kann man demgegenüber die abwechslungsreiche Pflanzenwelt in den fruchtbaren Hochebenen des *Pe-Kaya-Hochgebirges* bewundern. Das Gebirge ist unter anderem Lebensraum von Raubkatzen, Wölfen und allerlei Chimären, die sich hier in weit verzweigten, unerforschten Höhlen herumtreiben.

Qui-Avu ist nur dünn besiedelt. Es gibt lediglich die *Tempelstadt des Marmorthrons* im Zentrum des Hochgebirges, einige exponierte Wachtklöster und eine Handvoll Dörfer in Nähe der zerklüfteten Küsten. Die Avu-Quiaten, die sich von anderen Quiaten hauptsächlich dadurch unterscheiden, dass ihre Augen auch blau,

grau oder grün sein können, leben als Selbstversorger in einfachen Verhältnissen. Sie sind friedfertige Hirten, Fischer, Hochlandbauern und Mönche, die noch die alten Zwillingsgötter *Syun und Ku* verehren. Was die Avu-Quiaten nicht selbst herstellen können, ertauschen sie über den Seehandel mit Pelzen und Geschmeide. Um Ordnung und Stabilität bemüht sich die *Bruderschaft des Marmorthrons*, eine Gemeinschaft äußerst disziplinierter Mönche und Priester, die gleichnamiges Artefakt beschützen und bewachen. Der Marmorthron selbst ist ein Gebilde aus Marmor, das vor vielen Jahrhunderten entdeckt wurde und diejenigen beeinflusst, die auf ihm Platz nehmen. Die Mönche glauben, dass die Götter aus ihm sprechen und haben daher um ihn herum den Tempel gebaut. Tatsächlich teilt sich der Thron auf mystische Weise mit: Er blutete am Abend, bevor Großmogul Shin-Ya einem Attentat zum Opfer fiel, und er weinte, als Großmogul Tal-Kanyo befahl, den Adel hinzurichten (weswegen der Befehl widerrufen und der Adel lediglich verbannt wurde). Gleichzeitig wehrte er sich gegen jene, die ihn zu bezwingen suchten, wie etwa Großmogul Li-Sun, der, als er ihn besteigen wollte, auf halber Höhe abrutschte und sich beim Sturz das Genick brach. Heute ist der Thron nicht nur eine Pilgerstätte, sondern eine spirituelle Kraft, der sich auch der Großmogul von Qui-Lju unterordnet. Wegen seiner Wichtigkeit befindet sich im Tempel die *Schule der drei Prüfungen*, deren Abgänger außerordentlich geschickte Kampfmönche sind. Während ihrer Wanderjahre sind sie überall in Qui-Lju anzutreffen, und danach verteidigen sie den Tempel gegen ausländische Eroberungsversuche.

QUI-SHAY

Qui-Shay ist eine 700 Meilen durchmessende Insel, gelegen südlich von Qui-Avu im Einzugsgebiet des Golfs von Laclytanien. Die Winter

sind mild, Schnee gibt es nur in den höchsten Regionen des *Ri-Kyo-Gebirges*. Der klimatische Kampf zwischen dem Golf von Laclytanien und den harschen Ewigen Fluten sorgt für sturmgepeitschte Gezeiten und Wirbelstürme ebenso wie Dürreperioden und Hagelschlag. Lediglich im Süden fällt so gut wie nie Regen. Seit dem „Jahr des Staubes“ befindet sich dort die *Nya-Toga-Wüste*. Im *Blutstollen*, einem riesigen Bergwerk, werden Unmengen von Kupfer abgebaut, doch der Erdboden hält kaum genügend Nahrung für die Menschen in Nya-Toga bereit. In den Bergen wurde vor einigen Jahren begonnen, *Aaksöl* zu fördern, dessen Handelswert die recht bescheiden ausfallenden Gaben Tavaldes ausgleichen dürfte.

Die Shay-Quiaten sind ein Mischvolk aus exilierten quiatischen Adligen, Verbannten, Schmugglern, Händlern und anderen unglücklichen Existenzen, für die am Festland kein Platz mehr war. Die quiatischen Protektoren aus alter Zeit entwickelten sich zu autonomen Herrschern, die mit den ehemaligen Gefangenlagern eine florierende Wirtschaft aufbauten. Es flossen reichlich Gelder aus Lavarty, dem ein Gegenpol zum erstarkenden Imperium von Qui-Lju nur recht sein konnte, und als man sich in Qui-Lju der Entwicklung jenseits des Nebelmeeres bewusst wurde, reichte der Einfluss von Qui-Shay bereits bis nach Loa-Shin, wo die Großmogulin Shin-Ya einem ruchlosen Attentat zum Opfer fiel, das die Unabhängigkeit der Insel gegenüber dem Festland demonstrieren sollte. Heute herrscht über Qui-Shay ein *Mogul* (Ho-Kata, s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“), der den Oberbefehl über Flotte und Armee führt und gleichzeitig Stadtherr von Nya-Toga ist. Wer hier überleben will, darf keine Skrupel kennen. Es werden Rauschkräuter und Sklaven umgeschlagen, Konkurrenten getötet, Freunde verraten und Familienmitglieder verkauft. Einträchtiger ist das Leben in den Fischerdörfern, allerdings erachtet sich niemand dafür zuständig, diese vor den Piraten

zu schützen, die die umliegenden Gewässer unsicher machen. Die Kriegsflotte, die in Nya-Toga wie ein lauernes Raubtier vor Anker liegt, dient daher offenbar anderen Zwecken...

DAS VOLK DER SHAY-QUIATEN

Shay-Quiaten sind ein Mischvolk mit starkem quiatischem Einschlag und exotischer Attraktivität.

Namen: Man-Tora, Si-Wun-Ya, Sha-Tela, Gra-Molu, Esha-Ti, Xu-Lan

Größe: 155+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1-4 schwarz, 5 braun, 6 blond

Augenfarbe: 1-4 schwarz, 5 grün, 6 grau

Städte: Nya-Toga

INSELSTÄDTE VON SOLHATIS

Das ehemalige Fürstentum von Solhatis besteht aus einem Dutzend größerer Eilande, die etwa 900 Meilen vor der Ostküste Catoriens gelegen sind. Auf den Inseln herrscht vorwiegend trockenes Wetter, nur die südlicheren - Stiyonn, Crannel, Helynyria und Pamny - kommen hin und wieder in den Genuss von Regenfällen. Die Bäume auf *Pamny* gedeihen derart prächtig, dass ihr Holz als Rohstoff für den Schiffsbau als unsinkbar gilt; allerdings wird Pamny von gefährlichen Falnangen bewohnt. *Stiyonn* wird wiederum gemieden, weil dort haarlose, seltsam deformierte Menschenaffen leben, die Eindringlingen grausamste Tode bescheren und auf ihrem Terrain ungeahnte Kräfte entwickeln. Die Gewässer zwischen Solhatis und dem Festland sind bewegt, aber berechenbar. Hochseetaugliche Schiffe wie die der Sthorner, der Swylirischen Piraten oder der Händler aus dem fernen *Vecatal* haben wenig zu befürchten. Für catorische Galeeren können die 600 Meilen vom Drachenmaul bis nach Crannel jedoch zu einer Fahrt ohne Wiederkehr werden.

Kleinere Dörfer befinden sich auf so manchem der Eilande, doch Städte gibt es nur fünf an der Zahl. Sie liegen auf den Inseln Draulynn, Aeltras, Crannel, Saccanis und Helnyria und tragen auch deren Namen. Es sind große, florierende Hafenstädte, Zentren des Handels, der Kunst und des kulturellen Austausches, beflügelt durch die relative Nähe zu Vecatal, dem Kontinent jenseits des Swylirischen Ozeans. Die Inseln werden von Menschen bevölkert, die als gastfreundlich und gesprächig gelten. Einst war Solhatis ein Inselfürstentum, das vom *Palast des Schwimmenden Berges* auf Draulynn aus regiert wurde. Die Fürsten von Solhatis gehörten durchwegs Nebenlinien der catorischen Häuser an, für die man ein minder bedeutsames Herrschaftsgebiet gesucht hatte. Dann aber kamen Schiffe aus Vecatal, und es stellte sich ein reger Fernhandel ein, der dem unterschätzten Fürstentum unerwartete Bedeutung zukommen ließ. Gestern noch Fischerdörfer, schwollen die



Siedlungen plötzlich zu reichen Städten an, die es sich leisten konnten, gegenüber dem Fürsten eine selbstbewusste Haltung einzunehmen. Agenten aus Vecatal halfen erheblich dabei, die Fürsten zu entmachten, und allmählich trat ein Städtebund an die Stelle der Herrscher von einst.

Die politische Macht in diesem Städtebund ist heute zwischen fünf bedeutsamen Häusern verteilt, doch den größten Einfluss genießt Vecatal: Seine Agenten sitzen in Stadträten, stehen als Hauptmänner den besoldeten Truppen vor, stellen Flottenkapitäne und marktbeherrschende Kaufleute. Davon abgesehen gibt es auch noch eine geraume Zahl an Personen, die in diesem Fahrwasser reich geworden sind und das Spiel der Macht um keinen Deut schlechter beherrschen. Manche von ihnen schlagen sich auf die Seite Vecatals, andere auf die Catoriens. Im Dunkel der Nacht werden dubiose Verträge geschlossen, unverzollte Waren verschifft, Persönlichkeiten bestochen (oder erstochen) und Spione in Gilden, Zünften und Kontoren eingeschleust. Der Städtebund ist eine Brutstätte für Intrigen, Geheimnisse und dunkle Machenschaften. Nach außen hin aber erweckt er den imposanten Eindruck eines überaus reichen und fortschrittlichen Stadtstaates, eines kulturellen Zentrums, das vor allem Händler und Handwerker anlockt und immens von den Errungenschaften Vecatals profitiert: umfangreiche Kanalisation, Straßenlaternen, unter Helnyria wurde sogar eine Wasserleitung verlegt!, Badehäuser mit geheizten Fliesen, bewegliche Verladerampen in den Häfen und – ironischerweise – aus Catorien importierte gläserne Fensterscheiben. Die Annehmlichkeiten einer solhatischen Bürgerschaft haben aber ihren Preis: Nirgendwo sonst sind Zölle, Steuern und Abgaben so hoch wie hier – von Geldern, die zwielichtige Gilden für sich in Anspruch nehmen, ganz zu schweigen.

DIE FÜNF HÄUSER VON SOLHATIS

Die Macht im Städtebund liegt in den Händen fünf rivalisierender Herrscherhäuser, die sich in ihrer Herkunft und Zielsetzung erheblich unterscheiden. Sie sollen an dieser Stelle nur genannt werden: **Haus Larandia** (Draulynn), **Haus Quioloy** (Helnyria), **Haus Kry'nastaru** (Cannel), **Haus Sfilee** (Aeltras) und **Haus Vimenti** (Saccanis). Details zu den Domänen dieser Häuser finden sich im Kapitel „Araclias Städte“.

DAS VOLK DER SOLHATEN

Die Solhaten, an sich ein Mischvolk, haben sonnengebräunten Teint, neigen zu untersetzten Körpern und haben in der Regel dunkles Haar, das sie gerne mit Bändern schmücken.

Namen: Corior, Falenna, Henos, Limh, Mira, Okalia, Pelinor, Tremos

Größe: 162+4xW6

Gewicht: Größe-110+6xW6

Haarfarbe: 1 dunkelblond, 2 brünett, 3 mittelbraun, 4 dunkelbraun, 5-6 schwarz

Augenfarbe: 1 blau, 2 grau, 3 grün, 4-5 braun, 6 schwarz

Städte: Aeltras, Cannel, Draulynn, Helnyria, Saccanis

STHORN

Im Westen des *Wolfswaldes* grenzt Sthorn an die Neelsche Ebene. Die *Gramossyaberge* bilden eine natürliche Grenze gegenüber Catorien, das *Wolkengebirge* trennt Sthorn von Eysarien. Das zerklüftete Land ist übersät mit dichten Nadelwäldern, Schnee bedeckten Bergen und Gletschern, die Tundra und Taiga umrahmen. Die Winter und Nächte sind hier lang und kalt. Es sammeln sich nur die wildesten und zähesten Geschöpfe Tavaldes, zum Beispiel riesige Braunbären, mächtige Elche und listige Waldwölfe, die, sobald der Winter seine Zähne zeigt,

aus dem nördlicheren Eysarien herein strömen und sich vor allem im Wolfswald tummeln. Auch von menschlichen Wölfen ist zuweilen die Rede.

Die Sthorner sind ein überaus lebendiges (und wehrhaftes) Volk. Sie verabscheuen Komfort und Luxus des Südens und reden, wie ihnen der Sinn steht. Sie sind rüde in ihren Umgangsformen, aber gleichzeitig ehrlich und direkt, denn das Wort eines Mannes zählt hier mehr als Gold oder eine Unterschrift. Im Alltag ergehen sie sich überschwänglich in Wein, Weib und Gesang und erweisen sich als sehr gesellig. Sie tragen mit Stolz die Namen ihrer Väter als Beifügung zu ihren eigenen und trachten danach, ihren Ahnen in Kampf und Krieg alle Ehre zu machen. So kommt es, dass selbst ein einfacher Sthorner Schmied im Kampf eine kleine Gruppe catorischer Krieger in Bedrängnis bringen kann. Die Sthorner Stämme teilen sich das Land nach Regionen. Die *Söhne des Walor* beherrschen die Küstengebiete, die *Söhne des Ytkar* die Regionen



des Wolkengebirges, die *Söhne des Lettan* die westlichen Wälder und so weiter. Innerhalb eines Stammes gilt der *Faet* („Stammesvater“) als höchste Autorität. Nach außen spricht für alle Stämme ein *Lutyir*, ein von den *Faet* anlässlich des jährlichen Sthorn (der erste Tag im Monat der Kastorna) gewählter „König“, dessen Aufgabe es vor allem ist, Streitigkeiten zu schlichten. *Lutyir* wird und bleibt, wer ein gutes Gespür für Gerechtigkeit hat, Konflikte so schlichten kann, dass sich niemand benachteiligt fühlt, und sich selbst gegen dreiste Herausforderer im Zweikampf behaupten kann. Eine besondere Stellung in der Gesellschaft hat auch die *Myüt*, eine außerhalb des Stammesdorfes lebende Einsiedlerin, die von der gemeinen Bevölkerung aufgrund ihres zweiten Gesichts gemieden, aber anlässlich bevorstehender Schlachten um Rat gefragt wird. Durch das Werfen von Knöchelchen und Tonscherben prophezeit die *Myüt*, wann und wo man siegreich sein wird.

Je nach Lebensraum leben die Sthorner von Jagd oder Fischfang, von Feldgraswirtschaft oder Tierhaltung, von Handel oder Beutezügen. Ihre Siedlungen sind kleine, lehmige Dörfer, ihre Städte kaum vergleichbar mit denen Catoriens oder gar Solhatis'. Da Reisende in Sthorn kaum gepflasterte Straßen vorfinden und auch nicht mit günstigem Reisewetter zu rechnen brauchen, werden wichtige Nachrichten durch geflügelte Boten überbracht: Vergleichbar den in Catorien und Tr'Saal üblichen Brieftauben – allerdings wehrfähiger und intelligenter – werden hier junge Kristalldrachen auf das Überbringen von Botschaften und anschließendes Zurückkehren zum Eigentümer konditioniert. Diese Kristalldrachenjungen bzw. die Eier, aus denen sie schlüpfen, stammen aus Eysarien und gelten in Sthorn als überaus wertvoll!

Obleich ein furchtloses und freiheitsliebendes Volk, entspricht es nicht der Mentalität der Sthorner, anderer Herren Länder zu erobern. Zwar plündern und brandschatzen sie, wenn sie sich dazu veranlasst sehen, und zu Recht

fürchtet man die valorischen Langschiffe auf allen Meeren Araclias. Doch davon abgesehen sind die Sthorner ein heimatverbundenes Volk. Sie sind nicht religiös motiviert, noch sehen sie sich als Hüter der Moral. Nur den Handel mit *Peycatesh* verweigern sie, so wie Sklaverei generell nicht mit ihrem Weltbild vereinbar ist. Es gibt keine dauerhaften Friedensabkommen oder Allianzen mit den unberechenbaren Sthornern, allerdings stimmen Handelsbeziehungen und einige wohl durchdachte Hochzeiten ihre Beziehungen zu Catorien freundlich.

DAS VOLK DER STHORNER

Die Sthorner sind ein hellhäutiges, rot-, dunkel-, zumeist aber hellblondes Menschengeschlecht. Ihre Augen sind grau oder blau wie das Eis ihrer Berge. Ab dem Mannsalter tragen die kräftig gebauten Männer einen stolzen Vollbart und dürfen ihr Haar länger als zur Schulter wachsen lassen. Die Frauen zeichnen starke Hüften und üppige Oberweiten aus.

Namen: Beruthe, Fjul, Gur, Mattal, Nosda, Ragulf, Skullon, Tanus, Thar, Togwigh, Tornold, Warnjal

Größe: 174+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1-2 hellblond, 3 rotblond, 4-5 dunkelblond, 6 brünett

Augenfarbe: 1-2 hellblau, 3 mittelblau, 4 blaugrau, 5 grau, 6 grün

Städte: Fistessya, Gyotelgya, Wulfey

SWYLIRISCHES ARCHIPEL

Etwa 1000 Meilen vor der Ostküste Araclias liegt das Swylirische Archipel. Es besteht aus einer Unzahl kleiner Inseln, die sich von der nahezu undurchquerbaren *Anquara-Kette* bis zu den *Peycatesh* vorgelagerten Eilanden erstrecken. Am Swylirischen Archipel herrscht vorwiegend ein mit *Peycatesh* vergleichbares, subtropisches bis tropisches Klima: Gemeinhin



ist es heiß und schwül, doch die ständige Meeresbrise verschafft, insbesondere nach Dämmerung, angenehme Kühlung. Die Inseln durchmessen 1-100 Meilen und sind zu großer Zahl vulkanischen Ursprungs, stark zerklüftet und sehr pflanzenreich. Grüne Palmenwälder werden vielfach von steinigen Bergen überragt, aus denen köstliches, zuweilen aber auch giftiges Süßwasser talwärts rinnt. An exotischen Tieren kann man hier auf die giftige Yklytu-Spinne treffen, auf das Schaukelläffchen oder Dreiaugenkrokodil, die Schimmerechse und den Silberpapagei. Die Gewässer sind, verglichen mit der gamantulischen Küste, ruhig, aber unter der Oberfläche herrschen tückische Strömungen. Zudem kann man sich zwischen den Eilanden leicht verirren oder auf Riff laufen. Im Osten wird der *Swylirische Ozean* zunehmend gefährlicher und lässt immer wieder Schiffe aus Vecatal stranden, deren Ziel eigentlich Solhatis hätte sein sollen. Das Archipel ist auf keiner See-

karte vollständig verzeichnet, und so mancher Insel hat man im Laufe der Zeit in Unkenntnis ihres alten Namens einen neuen verpasst, was zusätzliche Verwirrung stiftet. Die abergläubischen Einheimischen behaupten, dass die Inseln über Nacht entstehen und versinken, so wie es der Göttin Galdamaris gefällt.

Auf den Inseln befinden sich mehr Fischerdörfer und Piratennester, als man mit der Garalonschen Rechenleiste zählen kann, viele versteckt in Meerengen und Buchten. Die größte Siedlung ist die Stadt *Ryancu*, der sich Schiffe nur über einen gut bewachten, verschlungenen Zufluss nähern können. Sie wird von Händlern verwaltet und gilt als neutraler Ort, als Hafen für Jedermann, mit Anlegestellen für etwa 40 Schiffe. Darüber hinaus findet man auf dem Archipel eine Reihe alter Bauwerke, die schon vor langer Zeit von Pionieren aus Vecatal errichtet wurden, oder Türme von Magiern, die nach dem Fall von Rishamer ein neues Zuhause suchten. Auch werden auf den Inseln immer wieder bruchstückhafte Reste der Ssiachchanith-Kultur vorgefunden, was den Verdacht nährt, dass diese in alter Zeit auch das Archipel bevölkerten.

Heute aber sind die Menschen die beherrschende Rasse auf den Inseln. Die Swylirier sind ein Mischvolk aus aller Herren Länder, freiheitsliebend und dem Meer überaus verbunden. Sie leben für den Tag und für das Abenteuer und bringen Seeleute hervor, von denen manche als Frächter oder Händler, die meisten aber als Piraten und Korsaren ihren Lebensunterhalt bestreiten. An Bord hat natürlich der Kapitän das Sagen. Er befiehlt Schiffe samt Männern und Frauen, mehrt Reichtum und Ruhm und überlässt es Freunden und Verwandten, die Küstensiedlungen zu beherrschen. Als Kapitän muss man fair, kompetent, raffiniert und durchsetzungskräftig sein, wenn man nicht die Achtung seiner Mannschaft verlieren und auf einer einsamen Insel ausgesetzt werden will. Gibt es Konflikte, so werden diese sofort aus-

getragen: Der Ausgang eines Säbelduells oder eines Würfelspiels wird ebenso geachtet wie ein Vertrag oder Kaperbrief. Überall auf dem Archipel huldigt man der Göttin Galdamaris. Ihre Wassergeister, die *Swyliren*, sind mit ein Grund, warum man die Swylirischen Piraten auf allen Meeren fürchtet. Ein von Swyliren beschütztes Schiff kann, alten Geschichten zufolge, nicht ausmanövriert werden und gewinnt jede nicht von vornherein aussichtslose Seeschlacht!

Die Swylirischen Piraten bereiten vor allem Schiffen aus Solhatis Probleme, die auf ihrem Weg nach Süden die gefährliche Anquara-Kette großzügig umfahren müssen. Es existieren zahlreiche Kaperbriefe seitens Pycatesh, die noch auf den mittlerweile verschwundenen Perlenkönig zurückgehen und deren Gültigkeit angesichts der geänderten Machtverhältnisse an der Sklavenküste zu hinterfragen sein wird.

DAS VOLK DER SWYLIRIER

Die Swylirier sind ein Mischvolk ohne typische äußere Merkmale.

Namen: je nach Abstammung

Größe: 155+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1 dunkelblond, 2 brünett, 3 mittelbraun, 4 dunkelbraun, 5 schwarz, 6 rot

Augenfarbe: 1 blau, 2 grau, 3 grün, 4-5 braun, 6 schwarz

Städte: Ryanu

TEQUALÉ

Die *Schwimmenden Wälder* von Tequalé liegen 500 Meilen vor der Westküste Ahatraluns in einem von den Ewigen Fluten umspülten, ruhigen Teil des Meeres. Es handelt sich um eine vor Jahrtausenden knapp unter den Meeresspiegel abgesunkene Inselgruppe, von der nur noch die höchsten Regionen aus dem Wasser ragen und eine irrgartenartige Uferbank bilden. Die Inseln sind überwuchert von grünen Schlingpflanzen

und gespenstisch gekrümmten Bäumen. Dazwischen schleichen und gleiten goldbraune Varane und exotisch gezeichnete Schlangen. Der Boden ist morastig und unterspült, und aus tückischen Sümpfen steigen giftige Dämpfe empor. Da und dort heben sich moosbewachsene Felsen vom dichten Urwald ab. In den Wäldern von Tequalé hängt stets ein weißer, dampfiger, übel riechender Nebel. Durch ihn dringen Geräusche von Kreaturen, von denen niemand bisher auch nur gehört, geschweige denn sie zu Gesicht bekommen hat. Gerüchtweise lauern in den Schwimmenden Wäldern sogar degenerierte Nachkommen der reptilhaften Ssiachchannith!

Nur am Rande Tequalés gibt es eine Handvoll kleiner Eilande, die besiedelt sind und überwiegend in der Gewahrsame von Okkultisten aus H'Netra und Ahatralun stehen. Diese haben sich hier niedergelassen, um in Ruhe forschen und wirken und finstere Machenschaften vorbereiten zu können. Sie werden von 50-Einwohner-Dörfern aus Fischern, Torfstechern und Kräutersammlern versorgt, die im Gegenzug vor wilden Tieren, Piraten und anderen Gefahren beschützt werden. Dazu bedienen sich die Okkultisten der hier lebenden Bernsteindrachen, die ihnen - vermutlich dank Beherrschungsmagie - aufs Wort gehorchen. Darüber hinaus dürfen die Tequaléen ihr Leben nach eigenen Vorstellungen gestalten, und da ihre Rohstoffe überaus hohe Preise in Tak'Viri erzielen, gibt es hier nichts, an dem es ihnen fehlen würde.

Bereits zur Zeit von Rishamer war Tequalé ein beliebter Rückzugsort für Magier aller Völker und Spezialisierungen. Viele von ihnen ließen sich hier in kleinen Gruften begraben, in der Hoffnung auf Wiederauferstehung. Keim dieser Erwartung sind uralte Überlieferungen aus der Zeit von Aruthanien, denenzufolge die Schwimmenden Wälder alle 666 Jahre ihre Toten freigeben. Tequalé ist daher immer wieder Ziel von Schatzsuchern und Grabräubern.

TROSH-GEBIRGE

Der Trosh ist ein etwa 400 Meilen durchmessendes Massiv im Schnittpunkt der Grenzen Fagaláns, Catoriens und Sthorns. Das Klima ist kaltgemäßigt, doch erreicht die Sonne in den Hochebenen beträchtliche Kraft. In den Talkesseln fällt regelmäßig genügend Regen, dennoch ist das Gebirge zu zerklüftet, als dass es zivilisierte Rassen als Lebensraum nutzen könnten – nur die Ausläufer im Süden und Osten sind von kleinen Krelvetenstämmen bewohnt. Berühmt ist der Trosh für seine klammen, dunklen Felsspalten und eine Unzahl tiefer, verwinkelter Höhlen, in denen sich ein faszinierendes Reich herausgebildet hat. Es ist ein riesiges, vernetztes Gewirr aus natürlichen und gehauenen Kavernen, Stollen, Bingen, Tunneln und Schächten, in denen sich Tiere und Pflanzen tummeln, die das Licht der Sonne nie gesehen haben und auch nicht zum Leben brauchen: Flammenkäfer, Leuchtmoose und Pilze sorgen für schwache Lumineszenz, köstliche Zangeforellen schwimmen in unterirdischen Teichen, Blauschwämme filtern Staub aus der Luft, und Graue Malmer „fressen“ endlose Gänge durch den Fels, bis sie an die Grenzen härteren Gesteins stoßen.

Die Höhlenwelt der Troshberge wird von den Trosh bevölkert (s. Kapitel „Menschen und Menschenähnliche“). Sie haben die ursprünglichen Kavernen über Jahrhunderte hinweg um ein Vielfaches erweitert und mit trickreichen Fallen vor unbefugtem Zutritt geschützt. Sie lernten Tiere und Pflanzen zu kultivieren und bauen seit einigen Jahren auch Früchte auf den felsumschlossenen, unzugänglichen Plateaus an, wo sie auch kleine Nutztiere halten. Tief im Inneren horten die Trosh einen Schatz aus unermesslichen Reichtümern, den sie selbst als *Mruus* bezeichnen und monatlich in ein anderes Versteck umsiedeln. Weil die Trosh im Umgang mit anderen Völkern nur so mit Perlen, Edelsteinen, Gold und Silber um sich werfen, wähnt man

den *Mruus* als wertvoll genug, um damit ein ganzes Königreich zu kaufen! Regiert wird das Trosh-Reich vom *Drobol*, dem ältesten *Kshap* (Bauenden), und dem *Koglonul*, dem ältesten *Vluup* (Bewahrenden), die man als gleichwertige Stände sehen kann. Jeder von beiden kann unter seinesgleichen ein Machtwort sprechen; geht es aber um Bereiche, die beide Gruppen betreffen, so müssen sich *Drobol* und *Koglonul* im wahrsten Sinne des Wortes zusammenstreiten – ein Prinzip, das sich bei den Trosh durch alle Lebensbereiche zieht und anscheinend gut funktioniert.

Als die Trosh vor wenigen Jahrhunderten die Oberfläche durchstießen und ihre Höhlenwelt verließen, begannen sie bald, sich mit Menschen anzufreunden und Handelsbeziehungen aufzubauen. Die Troshberge sind deshalb von vielen kleinen Siedlungen umgeben, die vom Kontakt mit den Kleinen so sehr profitieren, dass ihre Einwohner sogar die Gefahr auf sich nehmen, von nahen Krelveten und Barbarenstämmen überfallen zu werden.

TR'SAAL

Tr'Saal liegt südlich der Ryllasee zwischen Catorien und H'Netra. Die Nordgrenze verläuft entlang der unwegsamen *Carapsense* und des *Moore der Schlafenden Drachen*; die monumentale *Turmreihe* trennt das Land von H'Netra. Der Norden und der Süden des Landes erfreuen sich fruchtbaren, angenehm milden Klimas, wie man es auch aus den ivelyschen Flussländern Catoriens kennt. Hier werden z.B. süße Rotäpfel und der köstliche Vergalo-Wein angebaut. Dazwischen aber erstrecken sich, als ob sie zu einem anderen Land gehörten, Felswüsten, trockene Berge und graue Hügel. Eine große Zahl landschaftlicher Artefakte fällt unweigerlich ins Auge: gigantische Gesichter in Steilwänden, Arme als Brücken, Bäume aus Granit geformt, Monolithen und verfallene Ruinen aus der Ära

Rishamer, die allerlei Schatzsucher anlocken. Dieses Ödland besitzt kaum verwertbare Ressourcen, dafür können selbst Unbedarfte den unüblich starken Manafluss spüren, dessentwegen sich hier zahllose Magier von Rishamer niederließen.

Als besondere Orte seien herausgegriffen: die *Schlucht von Pakkeel*, eine tiefe Furche, die sich über sage und schreibe 200 Meilen hinzieht und Tr'Saal unterirdisch mit H'Netra verbindet. Auf ihrem Grund befindet sich ein Stadtstaat mit einem eigenen, unabhängigen König (s. Kapitel „Araclias Städte“). Weiter nördlich, inmitten des erwähnten Ödlands, ragt der *Ahnenfels* wie ein spitzer Zahn gen Himmel. Zu ihm pilgern die Leute in Scharen, um mit Verstorbenen in Kontakt zu treten. Meist lauscht der Fels nur ihrem Wehklagen, doch hin und wieder sind tatsächlich die Stimmen der Toten zu vernehmen! Letztlich sei noch das *Moor der Schlafenden Drachen* erwähnt, ein unwegsames, feuchtes

Sumpfgbiet, über dem ein weißlicher Schleier hängt. Im warmen, schlammigen Boden reifen hier die Eier einer unbekanntenen Gattung von Drachoiden, die von Einheimischen als flügellose, grüne Drachen beschrieben werden.

Das wohl prägendste Merkmal der Tr'saalischen Gesellschaft ist der auf das weibliche Geschlecht festgelegte Erbadel. Die herrschende Schicht in Tr'Saal besteht aus einer Königin (Königin Hayerla III., s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“), einer Reihe von *Wächterinnen*, die durchwegs dem Adel entstammen und ihre Würde durch Geburt erlangen. Männer können hier zwar zu großem Ansehen gelangen, etwa als Berater, Hofmagier oder besitzlose Ritter, niemals aber ein Lehen erhalten. Davon abgesehen herrscht hier eine erfrischende Gleichberechtigung; dass Frauen allerdings Steine schleppen und die Männer den Nachwuchs austragen, sind nichts anderes als boshafte Gerüchte aus den Nachbarländern. Hoch reputiert ist in Tr'Saal der Magierstand, obgleich die Magier von der Herrschaft ausgenommen sind. Viele werden als Berater oder Hofmagier besoldet, die meisten leben aber zurückgezogen im Mana durchflossenen Ödland, wo sie ihre arkanen Kräfte perfektionieren und nur hin und wieder von Gesetzlosen und Briganten gestört werden. Die große Masse des Gemeinvolks besteht, wie auch im benachbarten Catorien, aus Bauern und Handwerkern. Anders als die Catorier sind die Tr'Saalen jedoch keine Krieger. Ihre Stärke liegt in ihrer Geduld und in ihrem Verhandlungsgeschick: Tr'Saalsche Emissäre sorgen überall am Kontinent für gute Handelsbeziehungen und Beistandsverträge, sodass Tr'Saal heute eines der reichsten Länder Araclias ist.

Die komfortablen Siedlungen der Tr'Saalen liegen vorwiegend in den landschaftlich nutzbaren Gebieten im Norden und Süden des Landes. Besonders vermögend ist die Grenzstadt Caley, nicht zuletzt dank ihres Hafens an der Rylla-



see und den Bergwerken an der Carapsense. Berüchtigt ist sie für die *Silberspinnen*, eine abgefeimte Diebesgilde von weltweiter Reputation. Tarkis wiederum ist bekannt für seine Pferdezucht und die *Flammenden Schwerter*, eine Schule der Kampfmagie, deren Abgänger zum überwiegenden Teil in den Dienst der Königin treten. Neben ihnen leistet sich das Land auch noch ein stehendes Heer an den Grenzen zu Catorien und H'Netra.

DAS VOLK DER TR'SAALEN

Die Tr'Saalen sind schlank und hochgewachsen, mit mandelförmigen Augen, deren braun-, grün-, grau- blau- oder violettfarbene Iris durch den starken Manafluss bisweilen schwach luminesziert. Sie haben dichtes, meist dunkelblondes bis hellbraunes Haar, das von Männern und

Kriegerinnen halslang getragen und mit Stirnreifen oder Diademen zusammengehalten wird. Bei Tr'Saalinnen von Stand reicht es oft bis zur Hüfte.

Namen: Aculenyra, Adyu, Astira, Beleya, Caliarra, Coro, Cupyo, Dyana, Garstin, Gatraelior, Gerenie, Ilira, Kestendia, Kiera, Kieralia, Latiss, Lina, Lunida, Mialess, Orbil, Sal, Salcu, Sarlena, Selo, Serina, Tulron, Vakerion, Varanaar, Vilenio, Yula

Größe: 164+4xW6

Gewicht: Größe-110+4W6

Haarfarbe: 1 blond, 2 dunkelblond, 3 brünett, 4 braun, 5 schwarz, 6 rot

Augenfarbe: 1 blau, 2-3 grau, 4 grün, 5 braun, 6 schwarz

Städte: Caley, (Enerestis), Sikensia, Tarkis

ARACLIAS STÄDTE

AELTRAS

Land: Solhatis. Einwohner: 7300. Aeltras ist die größte Stadt der solhatischen Inseln, eingebettet in eine vergleichsweise baumlose, felsige Insel, auf der hauptsächlich Orangen angebaut werden. Die Stadt lebt vom Export der Aeltras-Orangen, die anderenorts als Luxusfrüchte gelten, sowie vom Binnenhandel mit Draulynn und dem Fernhandel mit Dessanya. Aeltras stellt außerdem Eskortschiffe für die gefürchtete *Meerenge von Enoct* zur Verfügung, die von dutzenden Harpyien beheimatet wird, die auf beiden Seiten im Felsen kauern. Wer dies vermeiden möchte, kann Aeltras umfahren, doch gelten die Gewässer als verwunschen, und es verschwinden auch immer wieder Schiffe. (Manche behaupten, dass in den nördlichen Buchten Korsaren vor Anker liegen, die im Auftrag der Stadt Schiffe versenken, um diesen Mythos aufrechtzuerhalten). Die Stadt selbst ist eine typische Seefahrerstadt, bunt, chaotisch, mit zahllosen Kaschemmen, Freudenhäusern, Spielhöhlen, einem Tempel der Galdamaris und lauten Märkten, auf denen man mit etwas Glück auch Seltenheiten aus Vecatal erstehen kann. Aeltras ist Heimathafen der *Sfileer*, einer großen Seefahrerfamilie mit sthornischen Wurzeln, deren Oberhaupt, Jandur Sfilee, auch Herrscher über Aeltras ist. „Vater Jandur“ hat eine große Leidenschaft für kleine Hunde, derentwegen er oft verspottet wird. Tatsächlich aber wird der von ihm gezüchtete Aeltras-Spitz, ein überaus schlaues Tier, seit Jahren in alle Länder Araclias verkauft.

ALOTH (ALUT-PANKU)

Land: Oncalotuta. Einwohner: 1300. Aloth ist das gebirgsnahe Stammesdorf der gleichnamigen Eingeborenen des nördlichen Oncalotuta. Es zählt deshalb zu den Städten Araclias, da es nahe den *Ruinen von Alut-Panku* angelegt wurde. Alut-Panku, so vermutet man, wurde einst von einem Menschenvolk errichtet, das sich hier erfolgreich vor den Ssiachchanith versteckte. Die Stadt erzählt jedoch nicht halb so viel über jene alten Tage wie sie Fragen aufwirft, denn hier findet man riesige, aus Jade, Marmor und Lapislazuli gefertigte Hallen, kunstfertige Türme wie sie heute nur die Berukhani zu Stande bringen, vertrocknete Bewässerungsgräben und Mechanismen für Türen und Fallen, zu deren Fertigung die Menschen jener Zeit wohl kaum in der Lage gewesen sind. Nur aus alten Bildnissen weiß man, dass die Erbauer von Alut-Panku wesentlich kleiner waren als die Dschungelvölker von heute, noch kleiner als die Aloth, und sie hatten bronzefarbene Haut. Die Eingeborenen behaupten, dass Alut-Panku ein Ort mächtiger Geist sei, denen sie zu dienen trachten.

ARNSHY

Land: Catorien. Einwohner: 2400. Die kleine, aber liebenswerte Stadt Arnshy im Süden Catoriens liegt am Fuße eines langgestreckten Mittelgebirges und besteht aus etwas mehr als 100 Häusern, die der örtlichen Bauordnung entsprechend aus Stein gebaut und mit hölzernen Schrägdächern im ländlichen Stil ausgestattet sind. Die dörfliche Siedlung ist eine von weni-

gen Städten Catoriens, die unter geistlichem Protektorat stehen, in diesem Fall dem des Belveros-Tempels der *Augen der Erkenntnis*, der durch einen einsamen Bergpfad mit der Stadt verbunden ist. Dort werden die Kinder von reichen Händlern, Adligen und Rittern in allen möglichen Disziplinen unterwiesen: Wort und Schrift, Geschichte, Geographie, Tierkunde und vor allem Sternkunde: Die Augen der Erkenntnis sind berühmt für ihre Sternendeutungen, die sie gegen veritable Spenden erarbeiten. Im übrigen führen die Priester die Stadt mit strenger, aber gerechter Hand und mit großer Weisheit. Der einzige Rückschlag, den Arnshy in jüngerer Vergangenheit erleben musste, war ein Angriff von Ogern aus dem nahen Gebirge, den die Sterne offenbar nicht angekündigt hatten: Die zierlichen Stadtmauern boten den Riesenhaften wenig Widerstand, und bis die sage und schreibe acht Oger unter Kontrolle gebracht wurden, hatten sie bereits mehrere Dutzend Menschen gefressen. Der Schreck sitzt den Leuten von Arnshy heute noch in den Gliedern.

BEVATA

Land: Lavarty. Einwohner: 5800. Bevata, die Stadt der Söldner, liegt im Südosten Lavartys, südlich der *Glühenden Zinnen*, nahe der Grenze zu H'Netra. Ein großer Hafen erschließt der Stadt regen Schiffsverkehr mit der Ryllasee und sorgt für hochfrequenten Durchzug von Fremden. In einer durch eine magische Barriere geschützten Bucht liegt die *Ryllasee-Flotte* von Lavarty vor Anker, eine im Vergleich zu ihrem catorischen Pendant kleine Gruppe von Schiffen, die jedoch allesamt mit Kurvlis und Croshar-Regen ausgestattet sind und besondere Vorrichtungen aufweisen, die es ermöglichen, sie von Drachen ziehen zu lassen. Bemannt werden diese Schiffe im Kriegsfall mit Söldnern, die ebenso gut auch zu Lande kämpfen können und in Regimentern organisiert sind. In Friedenszeiten übernehmen sie Verwaltungs- und Wachtagenden in der Stadt, und sie sind darin relativ

frei, denn der zuständige Stadtevat befindet sich in seiner Eigenschaft als militärischer Berater des Auryls die meiste Zeit über in Shital. Die Söldner haben das Leben in der Stadt nach militärischen Gesichtspunkten organisiert: An den Amtsgebäuden bilden sich disziplinierte Menschenschlangen, im Hafenviertel wird penibel jedes Schiff und jeder Passagier registriert, die Markthändler protokollieren ihren Umsatz, selbst Tavernen müssen Aufzeichnungen über ihre Gäste führen. Gerichtsverfahren sind kurz und effizient, und gegenüber Störenfriedern herrscht eine Null-Toleranz-Politik: Ladendiebstahl, Raufhandel, Ruhestörung, nächtliches Herumschleichen und andere Vergehen werden auf Antrag der Stadtwache ohne Einschaltung des Evaten mit empfindlichen Geldstrafen geahndet, und Wiederholungstäter werden mindestens öffentlich ausgepeitscht.

CALEY

Land: Tr'Saal. Einwohner: 4800. Caley, die Festungsstadt im Osten Tr'Saals, besteht aus sechs Burgen, die durch mächtige, doppelte Mauern verbunden sind, die direkt aus den Bergen herauszuwachsen scheinen. Die Stadt liegt auf erhabener Position an der *Carapsense*, entlang derer die Grenze zu Catorien verläuft. Der Hafen von Caley befindet sich außerhalb und ist durch einen grabenen Zufluss mit der Stadt verbunden. Vor Caley, im Schatten der mächtigen Mauern, befinden sich zahllose Hütten, Wägen und Zelte, und im Schutz des östlichsten Turmes liegen die Minen, deren Silber die Stadt reich gemacht und gewisserweise die *Silberspinnen* hervorgebracht hat, eine abgefeimte Diebesgilde von weltweiter Reputation. Aus Caley führen drei große Straßen, eine Richtung Tarkis, die andere ist die hochbezollte *Passstraße* nach Catorien, die auch immer wieder von illustren Banditen unsicher gemacht wird, und schließlich die *Minenstraße*, über die man die Carap-Sense ebenfalls überqueren kann, allerdings sind die Wege hier teilweise wegge-

brochen und äußerst steinig. Obgleich Caley bereits auf Tr'saalischem Hoheitsgebiet liegt und der Königin Abgaben leistet, ist es politisch von Catorien nicht weiter entfernt als von Tr'Saal: Die Bevölkerung ist gänzlich durchmischt, Abkommen zwischen Händlern diesseits und jenseits der Carapsense sorgen für exzellente Verbindungen, außerdem sind zahlreiche Patrizier von Caley und Alt-Rishamer durch Heirat verbunden.

CASHALUNCUR-STADT

Land: Cashaluncur. Einwohner: 22300. Cashaluncur-Stadt ist vermutlich die älteste noch bevölkerte Stadt Araclias. Die Katzenmenschen lebten hier bereits zur Zeit der Ssiachchanith, und nur seine entlegene Position bewahrte Cashaluncur vor dem Schicksal, immer wieder vernichtet und neu aufgebaut zu werden. Im Zentrum der Stadt prangt die riesige *Desdai*, eine Stufenpyramide, deren Errichtung Jahrhunderte gedauert haben muss. An ihrer Spitze befindet sich auf einer Fläche von ca. 50 mal 50 Schritt die von Priestern gestellte Stadtverwaltung, in ihrem Innern liegen die Heiligtümer des Uxula und die Stätte des *Rayexul*, des obersten Priesters. Kleinere Abbilder der *Desdai* finden sich überall in der Stadt und beherbergen Gräber, Gesetzestafeln, *Malataexe* (s. Kapitel „Ferne Länder, Fremde Völker“) und andere öffentliche Einrichtungen, die unter der Aufsicht der Priesterkaste stehen, wie etwa die öffentlichen Mahlsteine, wo Blätter zerrieben, Pflanzen geschrotet und Wurzeln gepresst werden können. Ein von Säulen begrenztes quadratisches Forum dient als öffentliche Fläche für Märkte, Spiele, Feste und Hinrichtungen, ebenso öffentlich (und in Cashaluncur daher nicht ohne weiteres zugänglich) ist die Kaserne der *Tas-hera*, eine Art Garnison, in der ständig Kämpfe und Übungen abgehalten werden. Die Stadt ist durchwegs von Gräsern, Buschwerk und Bäumen durchzogen. Es gibt gepflasterte Wege und Straßen, auf denen man sich wie in einem

Irrgarten bewegen kann, dazwischen liegen von Schlangen beheimatete Weiher und Teiche. Beleuchtet wird Cashaluncur von Türmen, aus denen riesige Flammen lodern. Die Wasserversorgung ist durch Aquädukte gewährleistet, die quer durch die Stadt führen und Haushalte mit fließendem Wasser versorgen. Letztlich seien noch die am Stadtrand gelegenen *Schreienden Höhlen* erwähnt, in denen die wieder erstarken Saraluqua ihre archaischen Zauberrituale praktizieren.

CASHATAXARA

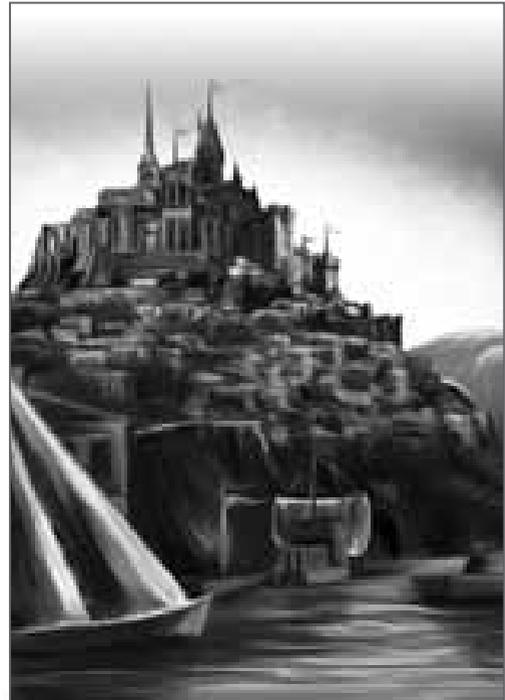
Land: Cashaluncur. Einwohner: 3700. Cashataxara wurde erst vor etwas mehr als 500 Jahren gegründet, nach einem Bürgerkrieg, der in den Annalen von Cashaluncur als der *Große Aufstand der Batuy* genannt wird. Ausgelöst worden war der Bürgerkrieg durch ein gefälschtes Orakel, das zehntausende Arbeiter, aber auch



einige frustrierte Priester und Krieger, dazu bewogen hatte, Cashaluncur-Stadt über Nacht zu verlassen und jenseits des *Moore der Tausend Augen* eine neue Stadt zu gründen. Diese Stadt, Cashataxara, musste anfangs hart gegen die Tashera Cashaluncurs verteidigt werden und forderte große Opfer. Nach einiger Zeit aber gab der Rayexul den Befehl, die Kämpfe einzustellen und die „Verräter“ sich selbst zu überlassen. Allerdings unterschätzte er dabei die Fähigkeit der Batuy zur Schaffung einer eigenen Gesellschaft, und so wurde Cashataxara zu einer passablen Kopie von Cashaluncur, der es zwar an Kunstfertigkeit und Genialität fehlte, die aber ihren Zweck als Lebensmittelpunkt erfüllte und – anders als Cashaluncur-Stadt – mit menschlichen Seefahrern in fruchtbare Beziehung trat. Cashataxara wuchs in wenigen Jahren zu einer blühenden Handelsstadt, doch sie verfiel ebenso schnell wieder, denn die „Cashataxa“ fanden enormen Gefallen an den Menschen und ihren Erzählungen. In großer Zahl verließen sie die relativ junge Stadt für ein Dasein voller Verheißungen in fremdartigen Landen. Diejenigen, die blieben, waren zu wenige, um Cashataxara in seinem blühenden Zustand zu erhalten, und so ist die Stadt heute ein vergleichsweise unlebendiger Haufen von Steingebäuden, dessen Peripherie nach und nach unheimlichen Kreaturen aus dem Urwald anheimfällt. Doch obwohl im Stadtkern von Cashataxara nur noch ein Zehntel seiner ursprünglichen Bevölkerung lebt, ist die Stadt immer noch ein Magnet für Seefahrer, erhält man hier immerhin die exotischsten Häute, Gewürze, Pflanzen, Gifte und viele andere Ressourcen, die nur der Dschungel von Cashaluncur bereit hält und die auf den Märkten der Menschen Höchstpreise erzielen. Verwaltet wird Cashataxara von einem *Ralicu*, einem Kollegium aus 3 Arbeitern, 2 Kriegern und 1 Priester, die ihre Beschlüsse mit Mehrheit fassen müssen.

CATYSTIS

Land: Catorien. Einwohner: 15300. Die Königsstadt, die König Catyston mit dem Staatsschatz von Rishamer errichten ließ, ist eine der prächtigsten Städte des Kontinents. Majestätisch thront ihr Palast auf dem Königshügel, umgeben von einem Marktviertel, einem Bürgerviertel und, auf Höhe des Meeresspiegels, dem Hafenviertel. Der *Königshügel* selbst öffnet sich zum Meer hin mit einer gewaltigen Kaverne, in deren Schutz das *Königsgeschwader* der catorischen Seestreitkräfte vor Anker liegt. Eine schwere Kette, die von einer gigantischen Winde hochgezogen werden kann, hält feindliche Schiffe davon ab, überraschend in den Kriegshafen einzulaufen und dort Chaos zu stiften. Zusätzlich wacht über den Hafen der *Ravelin*, eine kleine befestigte Insel, mit den besten Sirkern und Kurvliks ausgestattet, die man auf Araclia bauen lassen kann. Immer wieder sieht



man in der Stadt die rot-goldenen Umhänge der *Catystergarde*, unter deren gestrenger Präsenz nur das gewiefteste Gesindel existieren kann. Für Beutelschneider und ähnliches Gesindel ist hier wenig Platz, und die hochangesehene Bürgerschaft von Catystis wird nur verdienten Leuten zugesprochen. Durchaus erwünscht sind die zahlreichen ausländischen Emissäre, Händler und Reisenden, die hier tagtäglich von und an Bord gehen. Der hohe Umschlag an Waren und Wissen hat nicht nur zum Wohlstand der Stadt beigetragen, sondern auch dazu geführt, dass hier die besten Waffenschmiede und Rüstungsbauer Araclias anzutreffen sind. Aber auch die Preise sind königlich: mit bis zum Dreifachen des Listenpreises muss man hier rechnen!

Regiert wird die Stadt vom jeweiligen König von Catorien, der hier auch seinen Stammsitz hat. Es besteht außerdem ein landgräfliches Stadtprotectorat zugunsten des jeweiligen Kelchgrafen von Catystis. Königin Daracia war bisher beides in einer Person, seit der Schlacht am Obayul liegt die Stadtherrschaft bei Prinzregent Evenrin.

CRANNEL

Land: Solhatis. Einwohner: 5200. Die Stadt Crannel säumt beide Seiten einer Schlucht, die im Westen der gleichnamigen Insel einen tiefen Einschnitt in das Landesinnere bildet und der untergehenden Sonne wegen Abendschlucht genannt wird. Stadt und Hafen befinden sich auf Meeresspiegelniveau, nur vereinzelte Herrenhäuser sind erhöht gelegen, Wachttürme befinden sich sogar ganz oben auf den Felsen in einer Höhe von bis zu 50 Schritt. Lichte Baumgruppen zwischen zerklüfteten Hügeln prägen das Bild der Insel, und auch im Hintergrund der Stadt befinden sich unzählige, schwer zugängliche Höhlen und Felsnischen.

Crannel wird, wie auch die anderen Städte des solhatischen Städtebundes, von einem Stadtrat regiert. Dieser hier ist dem *Haus Kry'nastaru* verpflichtet, deren großzügigen Krediten die

Stadt ihren Wohlstand verdankt. Man könnte beinahe sagen, dass jeder und alles hier den Kry'nastarus gehört. Oberhaupt des Hauses ist die alte Händlerin *Merve Kry'nastaru*, die mittlerweile zurückgezogen lebt und die Führung der Geschäfte ihren Söhnen übertragen hat. Der Reichtum der Kry'nastarus gründet auf dem Schiffsbau: Nahezu ein Drittel aller Werften Araclias gehören den Kry'nastarus oder sind zumindest von ihnen abhängig.

DASHAB

Land: Peycatesh. Einwohner: 8800. Die Altstadt von Dashab ist der dunkelste und schmutzigste Ort Araclias. Die Gassen sind hier nicht halb so breit wie die Häuser hoch, die Brunnen führen brackiges Wasser, in den dunklen Ecken liegen Krüppel und halb verhungerte Bettler, und allerorts lauern Diebe und Kehlenschlitzer. Als Fremder ist man gut beraten, diesen Teil der Stadt zu meiden und sich auf das Hafenviertel zu beschränken, wo man unter seinesgleichen und somit einigermaßen sicher nächtigen kann. Die Gaststätten sind allerdings regelmäßig überfüllt, da in Dashab jeden Tag dutzende Schiffe an- und ablegen. Damit bliebe noch die Möglichkeit, im *Marmorviertel* unterzukommen, wo sich das hiesige Patriziat auf Sänften durch die Straßen tragen lässt. Die erlesene Gegenwart der Reichen und Adligen kostet jedoch eine saftige Aufenthaltssteuer, die noch dazu von Fall zu Fall festgesetzt wird.

Gelegen ist Dashab an der Sklavenküste zwischen den beiden anderen großen Peycatesh-Städten, Ramún und Harutasca. So wie dort befindet sich auch der „Gildenrat“ von Dashab, ein äußerst maföses Kollegium, in der Hand von Toruam Zarala, des Schwarzen Kaufmanns. An lokalen Besonderheiten sind einige kleine Minen außerhalb der Stadt zu erwähnen, von denen alleine Dashab allerdings nicht leben könnte, sowie eine flache Insel, die sich parallel zur Küste erstreckt und auf welcher ein pompöses, bis an die Zähne bewaffnetes Gildenhaus

prangt. Es handelt sich um die *Stamna Ralya*, die weltbekannte Alchemistengilde, die nicht zu Peycatash gehört, keinen Gesetzen und keinen Auflagen unterliegt, dennoch aber großzügige Geschenke an den Gildenrat abliefern.

DESSANYA

Unabhängige Stadt. Einwohner: 11000. Dessanya ist ein Stadtstaat an der Spitze der *Kralle* im äußersten Nordosten Araclias. Sein Herrscher, *König Varnathor*, stammt aus der zu Zeiten Rishamers geächteten Magierfamilie *Ssoradun*, deren Mitglieder seit jeher – mit kurzen Unterbrechungen – über die Stadt und ihre Umgebung gebieten. Dessanya lebt von einer Handvoll Minen sowie vom Seehandel mit der Sklavenküste und, wie es heißt, von einem sagenumwobenen Schatz, den die von *Ssoradun* nach dem Fall von Rishamer hierher brachten. Man erzählt sich, dass es sich dabei um den wahren Staatsschatz von Rishamer handelte, während jener, den *König Catyston* aus der Stadt brachte, im Vergleich dazu ein Almosen gewesen sei. Die Stadt selbst ist ein Spiegelbild alt-rishamerscher Architektur: Gläserne Kuppeln, schlanke Türme, verzweigte Kanäle, reich verzierte Treppen, prächtige Portiken, Wasserspeicherbewehrte Brunnen und von Statuen gesäumte Foren thronen majestätisch auf einem Plateau, das – geschützt vor den Launen der *Galdamaris* – dreißig Schritt über dem Meer und somit über dem riesigen Hafen gelegen ist, den man über Treppen und Serpentinewege erreichen kann.

Sthornische Seefahrer, welche die *Kralle* regelmäßig umfahren, wollen von der Weite *Nagas*, *Hydren*, *Harpyien* und andere *Chimären* erblickt haben. Außerdem ist die *Kralle* bevorzugter Lebensraum von *Azurdrachen*, die ob ihrer Aggressivität und Verschlagenheit gefürchtet sind. Dessanya unterhält daher zu seinem Schutz ein veritables Heer, von dem ungefähr 500 Söldner ständig in den Zitadellen nördlich der Stadt untergebracht sind. Ebenfalls zur Ver-

teidigung gezüchtet werden hier die *Dessanya-Reißer*, eine überaus wehrhafte Hunderasse, die in alle Länder Araclias verkauft wird.

Vor etwa hundert Jahren gelang es der Stadt, eine zwölköpfige *Hydra* einzufangen, die durch regelmäßige Menschenopfer milde gestimmt und soweit beherrscht wird, dass sie, wenn Notwendigkeit besteht, zur inneren wie äußeren Sicherheit beitragen kann. In ruhigen Zeiten ist die *Hydra* am Hauptplatz in einem prächtigen Käfig untergebracht, der mit allen Raffinessen, die Mechanik und Magie zu bieten haben, verschlossen gehalten wird und auch ihr Gebrüll nur dann nach draußen dringen lässt, wenn der *König* meint, das Volk an sie erinnern zu müssen. Das „Volk“ sind Menschen aller Herren Länder und Rassen; nach Einbruch der Dunkelheit sind sogar Gebren auf den Straßen Dessanys anzutreffen.

DRAULYNN

Land: *Solhatis*. Einwohner: 6000. *Draulynn* war lange Zeit Sitz des Seefürsten von *Solhatis*. Er regierte die Inseln, bevor sich diese unter dem Einfluss von *Vecatal* emanzipierten. Heute ist der „Seefürst“ nur noch „Fürst von *Draulynn*“ und nicht mächtiger als ein Stadtherr adeliger Abstammung. Der *Schwimmende Berg*, auf dem der Fürstenpalast ruht, ist das letzte Relikt des einstigen Seefürstentums. Er ist ein im Wasser gleichsam schwebender Hügel, der mit einer schweren Kette am Ufer befestigt und über eine Brücke zu erreichen ist. *Draulynn* selbst ist eine lebendige, pulsierende Handelsstadt mit gesalzenen Preisen, zumal sie innerhalb des Städtebundes als Fremdkörper betrachtet wird und sich nicht auf denselben Privilegien ausruhen kann wie etwa *Saccanis* oder *Aeltras*. Durch die hier ansässigen Kaufleute wie auch durch verwandtschaftliche Bande des herrschenden Fürsten, *Vanut von Larandia*, ist *Draulynn* eng mit dem catorischen Festland verbunden, was dem unter *vecatalischem* Einfluss stehenden Städtebund freilich nicht behagt. *Draulynn* ist

daher bemüht, jede Unabhängigkeit von den anderen Inseln zu überwinden. Die Stadt hat deshalb eigene Wälder mit *Pamny-Holz* angelegt, den Bergbau intensiviert, Weideflächen angelegt, ja sogar Druiden aus dem Süden einschiffen lassen, um die klimatischen Verhältnisse zu optimieren - eine äußerst un-catorische Maßnahme, die natürlich geheim gehalten wird.

ENERESTIS

Land: Tr'Saal. Einwohner: 3800. Eine Tagesreise tief im *Moor der Schlafenden Drachen* liegt die uralte Stadt Enerestis. Wie ein mumifizierter Leichnam schlummert sie unbemerkt vom Rest der Welt in einem sumpfigen Niemandsland, für das sich weder Catorien noch Tr'Saal zuständig erachtet. Der einzig gesicherte Weg zu ihr ist ein Knüppeldamm, der zwischen Nebel verhangenen Trauerweiden verläuft. Der Damm führt zu einem halb zerfallenen Stadttor, hinter dem sich dem Reisenden die Stadt mit ihrer sonderbaren dreieckigen Grundfläche erschließt. Enerestis besteht aus uralten Ruinen, neuen, notdürftig errichteten Gebäuden und einer Reihe säulenumschlossener Tempel mit fremdartigen Skulpturen und Bildern, die älter sind als das Wissen der Menschen zurückreicht. Die Straßen der Stadt sind teilweise festgestampft, zum Teil aber auch mit glatt polierten Steinen bepflastert, die von Jahrtausende alter Beanspruchung zeugen. Moskitos schwirren umher und übertragen, so sagen manche, den Keim der Verderbtheit.

Enerestis ist eine der ältesten Städte Araclias, eine Siedlung noch aus der Zeit von Rasmorrtah, erbaut von menschlichen Flüchtlingen, die sich im Sumpfgebiet vor den Krelveten zu verbergen suchten. Weil sich niemand für die Stadt zuständig erachtete, ist sie heute herrenlos, ein Ort, an dem man mit Schmugglern, Banditen, Meuchelmördern, Giftmischern und Zauberern ins Gespräch kommen kann. Weil es keine Zölle gibt, die Preise niedrig sind und man hier ungehindert Schattenwaren erstehen kann, ist die Stadt ein Magnet für die verwegenen



Händler und Geschäftsleute aller Rassen und Völker. Enerestis ist eine erstaunlich kosmopolitische Siedlung mit einem Markt voller Farben und Gerüche, einer riesigen Herberge („Zum Steinernen Brunnen“), Vergnügungshäusern, Kellerarenen und einer Reihe von Geheimnissen, die zu ergründen sich bisher niemand die Mühe gemacht hat.

FISTESSYA

Land: Sthorn. Einwohner: 4200. Fistessya, die nordöstlichste Stadt Sthorns, ist an einem bewaldeten Hang gelegen, der vom Wolkengebirge sanft in Richtung Küste abfällt und dort ins Meer ausläuft. Die Stadt entbehrt - wie für Sthorn typisch - jeden Prunks, sondern ähnelt vielmehr einem überdimensionalen, befestigten Dorf. Die Stadtmauern sind krude, die Tore breit, die Gebäude aus Stein und Lehm, der Boden festgestampfte Erde. Hier gibt es weder

Gärten noch Badehäuser noch Kanäle, sondern einfach nur dicht an dicht gebaute Hütten und Katen, in denen die seefahrenden Sthornerstämme ihre Herdfeuer nähren. Kontrollen an den Stadttoren gibt es nicht, von Fremden wird aber erwartet, dass sie sich „freiwillig“ dem breitschultrigen Stammesführer, *Garyud Sohn des Luvgar*, vorstellen und ihre Absichten offen legen. Der vornehmlich von Sthorner Schiffen genutzte Hafen ist etwas tiefer, zu Füßen der Stadt, gelegen und von einer weiteren Handvoll Häuser gesäumt, darunter auch Tavernen, damit Fremde die Stadt nicht unbedingt betreten müssen. Die Geselligkeit der Sthorner macht *Fistessya* trotz der kalten Winde, die hier das ganze Jahr über wehen, zu einem freundlichen Ort, an dem man sich willkommen fühlen darf, sofern man die drei Regeln nicht bricht, die den Umgang mit Sthornern kennzeichnen: Lüge nicht, spiele nicht falsch und schlage keinen Umtrunk aus!

FUNKELTHAL

Land: Catorien. Einwohner: 7777. Die Einwohnerzahl von Funkelthal ist nicht zufällig, sondern wurde vom Kelchgraf von Funkelthal, der zugleich Stadtherr ist, festgesetzt. Nur wenn jemand stirbt oder wegzieht, darf sich ein anderer hier ansiedeln, und Siedlungswillige gibt es zuhauf: Funkelthal ist die reichste Stadt und Provinz Catoriens, denn die Nähe zum *Titanengrab* hat ihm unglaubliche Silber- und Goldminen und Edelsteinvorkommen beschert. Freilich stehen diese im Obereigentum des Königs, doch die Schürfrechte hängen kraft Privilegs an der „Zwergenfamilie“ *Fluryin*, die es über die Jahre verstanden hat, für sich, ihre Provinz und nicht zuletzt für ihre prunkvolle Stadt den größtmöglichen Vorteil herauszuholen. (Zur Person von Poksch von Fluryin, dem derzeitigen Kelchgrafen, s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“).

Funkelthal befindet sich auf einem kleinen Zwischenplateau, den Rücken den gamantuli-

schen Bergen zugewandt. Die Stadt wird (wie ihr Stadtherr) nicht mehr wachsen, da das Plateau dicht bebaut und von Mauern umgeben ist. Am Fuße des Hangs glitzert ein wunderbarer See, der von einem Wasserfall gespeist wird. Links und rechts führen steinige, gut befestigte Pfade zur Stadt empor. Die halbkreisförmigen Stadtmauern sind aus glattem, hellem Stein und mit allen Arten von Mechanismen (von Zugbrücken, Gittern, Dreh- und Falltüren bis hin zu Kurvliks) ausgestattet. Im Inneren präsentiert sich *Funkelthal* als helle, freundliche Kleinstadt mit gepflasterten Straßen, funktionierendem Rinnsal, Büschen und Bäumen vor jedem Haus, und man findet hier jede erdenkliche Art von Handwerker und Dienstleister. Etwa ein Drittel der Stadtfläche ist durch einen weiteren Festungshalbkreis geschützt, dahinter befinden sich die reich verzierten Tempel und aufwändig ornamentierten Amtsgebäude. Als würde das nicht reichen, gibt es noch einen dritten Mauernbogen, hinter dem die *Kelchgrafenfestung* thront, mit unzähligen Türmen und Türmen auf den Türmen. Ihre spitzen, goldenen Dächer ragen wie gleißende Dolche in den Himmel, und wem bei diesem Anblick bereits die Luft wegbleibt, dem raubt die Palas erst recht den Atem: Sie wird von einer Kuppel aus Smaragden bedeckt, die bei entsprechendem Sonnenstand ganz Funkelthal in grünes Licht tauchen. Unter diesem Prachtbau befinden sich die sagenumwobenen Schatzkammern von Funkelthal, an denen sich schon zahlreiche Banditen und Raubritter die Zähne ausgebissen haben. Bewacht wird Funkelthal von der königlich-kelchgräflichen *Schatzwacht* sowie von einer Landwacht, die der Kelchgraf aus eigener Tasche finanziert.

GARATYA

Land: Neel. Einwohner: 6200. König Neeliars Tochter *Garatya* ist seit vielen Jahren tot, doch ihr Name klingt weiter fort und wird vor allem mit den Wildpferden assoziiert, die in der Ebene gefangen und in der Stadt nachgezüchtet

werden. Die starke Präsenz von Pferden in und um die Stadt herum spiegelt barbarisches Erbe wider, denn die Siedlung war einst von Nomaden der Ebene eingenommen worden und stand über viele Jahre hinweg unter deren Schreckensherrschaft. Als Denkmal prangt in der Stadtmitte eine goldene, sechs Schritt hohe Statue eines steigenden Pferdes. Stadt und Statue stehen heute wieder im Eigentum eines Lords, der auch über die nahen Goldminen verfügt und „seine“ Stadt mit großzügigen Mitteln in Stand hält. Unglücklicherweise werden in Garatya die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer, sodass sich unweigerlich ein ausgeprägtes Diebeswesen entwickeln musste. Die hier ansässigen *Grauen Katzen von Garatya* gehören zu den besten Dieben der Welt, und das müssen sie auch, denn die wohlhabenden Bürger dieser Stadt haben genügend Geld, um ihre Habe mit allen Raffinessen schützen zu lassen. Gelegen ist Garatya am westlichen Rand der Neelschen Ebene. Eine Hälfte der Stadt liegt jenseits der Fjanka, die andere, Heimat der Unbemittelten, auf der der Ebene zugewandten Seite des Flusses. Eine Vielzahl monumentaler Brücken aus Stein verbindet beide Seiten miteinander, und zahlreiche Brückentürme und -torhäuser sollen bei Barbarenangriffen als Bollwerk dienen.

GYOTELGYA

Land: Sthorn. Einwohner: 2200. Dort, wo die Rakogg in das Sthornische Meer mündet, liegt Gyotelgya auf einem von zwei brustförmigen Hügeln, die dem Reisenden unwillkürlich ein Grinsen entlocken. Der äußere Ring der Stadt ist durch einfache Palisaden geschützt, hier haben vor allem zugereiste Fremde ihre Hütten aufgeschlagen, während der innere Ring, *Walor's Trutz* genannt, von einer Mauer umgeben ist, die schon vor Jahrtausenden zur Verteidigung diente. Gyotelgya hat schon lange keinen Krieg mehr gesehen, sondern sich als das Tor zu Sthorn etabliert, über das die Länder des Südens Handel mit dem Norden treiben. Schif-

fe liegen im Mündungsgebiet vor Anker und wiegen sich in moderater Strömung. Trotz des intensiven Handels fehlt es Gyotelgya an kosmopolitischem Flair: Die Straßen sind schmutzig und lehmig, die Gebäude einfache Katen mit Häuten vor den Fenstern, und auch der so stark frequentierte Hafen am Fuße des Hügels besteht lediglich aus einer Handvoll einfacher Piere. Die *Söhne des Walor*, die hier das Sagen haben, sind zwar Fremden gegenüber gastfreundlich eingestellt, sehen es aber ungern, wenn sich diese hier ansiedeln; Gyotelgya ist daher nicht halb die Handelsstadt, die sie sein könnte. Berühmt ist sie jedenfalls für das „kräftige Gyotelger“, ein Bier, das hier schon seit jeher gebraut wird und auch bis nach Catorien als das einzige unter wahren Biertrinkern gilt.

HARUTASCA

Land: Peycatesh. Einwohner: 8200. Harutasca war einst Sitz des Perlenkönigs von Peycatesh, dessen Palast sich in der Stadtmitte befand, umgeben von weißen Mauern, eingebettet in einen Palmengarten, durch den goldene Tore und Fensterläden schimmerten. Alle anderen Reichtümer wurden zwischenzeitlich von Plünderern entfernt, denn seit dem Verschwinden des Perlenkönigs ist der Palast unbewacht. Seit Jahren hält ihn keiner mehr in Stand, sodass der Garten wuchert und das Gebäude allmählich zu einer Ruine verfällt. Dennoch darf ihn keiner nutzen: Wer sich dort erwischen lässt, wird mit dem Tod bestraft. Die Order stammt von Toruam Zarala (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“), dem Schwarzen Kaufmann, der hinter allem, was an der Sklavenküste vor sich geht, die Fäden zieht und nach dem Verschwinden des Perlenkönigs die Macht übernahm. Er selbst lebt außerhalb der Stadt in einer Bucht in seinem eigenen (bestens gesicherten) *Schwimmenden Palast*, doch sein Abbild in Form einer zehn Schritt hohen Onyxstatue ziert den Hauptplatz von Harutasca, mit strengem Blick dem Meer zugewandt.

In Harutasca gibt es eine *Gladiatorenschule*, untergebracht in einer riesigen Arena, in der regelmäßig „Spiele“ veranstaltet werden. Diese werden von Fremden aus aller Welt besucht (obwohl keiner von ihnen es zugeben würde) und bringen der Stadt gutes Geld ein. Außerdem befindet sich hier der größte Sklavenmarkt Araclias, ein Platz, der speziell für Sklavenauktionen gebaut wurde. Die Stadt selbst ist zwischen zwei Hügeln gelegen. Die meisten Häuser befinden sich in der Senke, wo es selbst tagsüber schattig ist und kein Fremder freiwillig einen Schritt hinein setzt. Die der Reichen befinden sich erhaben in Hanglage oder oben auf den Hügeln, umgeben von saftig grünen Terrassenfeldern. Beherrscht wird Harutasca von den Ordnungshütern der Zarala-Familie, einer unangenehmen Gruppe von Söldnern und Schlägern, die nicht nur loyal sind, sondern auch Spaß an ihrer Arbeit haben. Verwaltung gibt es keine: Jeder macht hier, was er will, solange es mit Duldung des Schwarzen Kaufmanns geschieht.

HELNYRIA

Land: Solhatis. Einwohner: 4400. Helnyria blickt auf eine interessante Geschichte zurück. Es war gegen Ende der Ära Rishamer, da die Magier wegen drohender Unruhen ihren Konvent auf diese Insel verlegten und zu diesem Behufe einen gigantischen, transluzenten Kuppelbau errichten ließen, der heute noch das Stadtbild prägt, allerdings nur noch für Konsilien des Städtebundes benutzt wird. Ausgewählt wurde Helnyria wegen des nahen *Manaberges*, eines erloschenen Vulkans am anderen Ende der Insel, der von bläulich schimmernden Wolken umringt wird, die langsam aufsteigen und gen Himmel ziehen. Nicht zuletzt deshalb ist Helnyria seit vielen Jahren Pilgerstätte für Magier. Zwischen der Stadt und dem Manaberg wechseln sich lichte Wälder und felsige Hügel ab, in denen immer wieder einäugige Riesen gesichtet werden, die sich aber der Stadt nicht nähern. Nennenswerte Bodenschätze gibt es

auf Helnyria keine, die Stadt hat sich daher auf magisches Handwerk spezialisiert: Die hier ansässigen *Kreatoren* schaffen unglaubliche Artefakte mit verblüffenden Wirkungen. Ihre einflussreiche Zunft verbindet Meister erlesener Handwerkskunst mit arkanen Spezialisten, die selbstverständlich nur Auftragsarbeiten übernehmen. Ein Markt findet hier einmal die Woche statt und ist ein buntes, fröhliches Ereignis für jedermann. Kaum an die Oberfläche tritt das *Haus Quioloy*, das hier seinen Stammsitz hat und sich als Bewahrer so manch rishamerscher Tradition sieht. Der kränklich-blasse *Maerdan Quioloy*, zur Zeit Stadtherr von Helnyria, gilt im Spiel um die Macht im Städtebund als äußerst strategisch und besonnen, und er dürfte auch ein Meister der Geheimhaltung sein, denn niemand weiß, welche besonderen Mittel ihn an der Macht halten.

KELUN

Land: Neel. Einwohner: 5200. Kelun liegt in den östlichen Ausläufern der Neelschen Ebene. Ein als die *Zerbrochene Erde* bekanntes Furchengebiet, das zu Pferde unmöglich durchquert werden kann, flankiert die Stadt zur Ebene hin, darüber hinaus schützen sie mächtige Festungsmauern und breite Wehrtürme. Die Häuser im Inneren der Stadt wirken hoch, vielleicht aber auch nur, weil die Gassen so eng wie Ruderbänke auf einer Galeere sind. Dreck und Abschaum regieren in den finsternen Ecken, ohne dass *Lord Mantagun*, der Stadtherr, einen Finger krümmen würde. Einst, so sagen die Leute, sei er ein guter Kämpfer gewesen, doch nun – wie alle seine Vorgänger – korrumpiert von Macht, Trunk und Reichtum (letzterer beruht vor allem auf den ca. 1 Tagesritt entfernten Minen). Lord Mantagun residiert im alten Königspalast, der, verglichen mit der geringen Fläche Keluns, erstaunlich viel Platz einnimmt, aber auch einen Haremsgarten beherbergt, der zur Zeit Neeliars mit magischen Samen angelegt wurde und trotz der harschen Witterung eine grüne, blühende

Oase darstellt. Der in Kelun vorherrschende Gott ist Sastrates. Sein Tempel ist ein prächtiges, aus dunklem Gestein gehauenes Gemäuer in einem gespenstisch stillen Teil der Stadt. Ihm angeschlossen ist das Gildenhause der *Neeler Nekromanten*, einer Gruppe von Totenbeschwörern, die weit über die Grenzen Neels bekannt sind. Überhaupt hat der Totenkult in dieser Stadt eine lange Tradition: Nach dem Tod König Neeliars ließ sich sein Sohn, Kelun, zum Priester des Totengottes weihen und glaubte, durch Menschenopfer sein Gewissen bereinigen zu können. Seine Schreckensherrschaft lockte verirrte Zauberer und Priester in Scharen an, und überlieferterweise profitierten davon vor allem Ulathrod und seine Horden, deren Umtriebe in diese düstere Periode fielen. Dass sich der Tempel der Neeler Nekromanten auf den Überresten von Ulathrods Anwesen befindet, ist gewiss nicht das beste Omen für die Zukunft Keluns.

KHESOI

Land: Berukhan. Einwohner: 3500. Die von Palmen gesäumte Oase Khesoi ist eine der ältesten Städte des Südens. Der Sage nach wurde sie von Menschen aus dem Kash'Tyan-Massiv zu Ehren eines Elementargeistes errichtet, an den eine mächtige Basaltstatue gemahnt. Er trägt den Namen *Jinn'Khesoi* und zieht heute noch am Nachthimmel Kreise über seiner Stadt. Die Einwohner beten ihn ebenso inbrünstig an wie ihren Gott und beschwören ihn, den tiefen Flüssen zuzuflüstern, sie mögen ihr Wasser auch weiterhin mit den Menschen teilen. Die Erbauer von Khesoi müssen ihrer Zeit weit voraus gewesen sein, denn die Architektur der Oasenstadt ist atemberaubend prunkvoll: Wer die riesigen Hallen, Zwiebeltürme, Minarette und Obelisken gesehen hat, könnte den Gründern beinahe Größenwahn unterstellen; dabei weiß niemand, wieviel von der einstigen Stadt bereits im Wüstensand versunken oder von Sandstürmen zu Staub geschliffen wurde. Das von einem Sultan beherrschte Khesoi liegt auf

halbem Weg zwischen Shemúa und Pahashi und so nah an Oncalotuta wie keine andere der Tausendjährigen Oasen. Der Handel mit den Dschungelvölkern hat Khesoi reich gemacht. Einziger Wermutstropfen ist die von Treibsand durchsetzte *Arka Yulanesh* („Schwimmende Wüste“), die Reisende auf magischem Wege im Kreis schiebt. Dieses unselige Gebiet flankiert Khesoi nach Westen hin und hat schon ganze Karawanen verschlungen. Bekannt ist die Stadt für die *Augen des Himmels*, äußerst profilierte Sternendeuter.

LASHAK

Land: Lavarty. Einwohner: 4100. Der Wald von Lashak ist das größte Waldgebiet Lavartys. Die Stadt liegt am Waldesrand, in der Nähe des Haltoy, der wenige Tagesreisen flussabwärts in die Ewigen Fluten mündet. Halbkreisförmig umgeben ist das friedliche Lashak von hundert Tagwerk Ackerland, durch die seine Einwohner ernährt werden. Beachtlich ist, dass über Lashak das ganze Jahr über gemäßigtes Wetter vorherrscht, wovon die Landwirtschaft überdurchschnittlich profitiert. Dieses Wetterphänomen ist dem *Gewaltenbringer Marazul* zu verdanken. Er ist der hiesige Evat, lebt allerdings wie ein einsiedlerischer Druiden in den Wäldern und überlässt es - einzigartig in Lavarty - den Bürgern, sich selbst zu verwalten. Lashak wird darob von einem 5-köpfigen unabhängigen Stadtrat regiert.

LATH XARATH

Unabhängige Stadt. Einwohner: 9800. Im äußersten Norden des Blutigen Massivs, im Schnittpunkt von Catorien, Neel, Lavarty und den Wäldern Fagalâns, befindet sich die steinerne Stadt Lath Xarath. Sie liegt auf ca. 3000 Schritt Seehöhe und kann von Menschen nur mit Hilfe eines Elixiers erreicht werden, das ihre Lungen gegen den Luftdruck immunisiert. Das Elixier wird dies- und jenseits des Gebirges in



kleinen Außendörfern verkauft und ist nicht viel teurer als Zölle und Abgaben in anderen Städten. Der Aufstieg entlang der steinigen Straße nach Lath Xarath ist mühevoll, zu Fuß ist man fast eine Woche unterwegs, zu Pferd braucht man immerhin drei Tage. Übernachten kann man in Wegestationen, die von der Stadt erhalten und von Bergkastellen im Auge behalten werden.

Nur die Hälfte der Einwohner Lath Xaraths sind Menschen, die anderen Krelveten, deren Vorfahren die Stadt nach dem Untergang von Rasmorrtah aus eigener Kraft errichteten. Sie waren vor allem Händler, die im alten Krelvetenimperium nicht sehr hoch angesehen waren und nichts dabei fanden, sich mit den Menschen, deren Stern im Aufgehen begriffen war, zu arrangieren. Allerdings sickerte vornehmlich ein Menschenschlag in die Bevölkerung Lath Xaraths ein, den anderenorts niemand haben wollte: Verbrecher, Vagabunden, Aussätzige,

Kurpfuscher, Wucherer, Magier – unter ihrer aller Mitwirkung wurde Lath Xarath zu dem, was viele heute als die „Stadt der Sünder“ bezeichnen. Tatsächlich ist Lath Xarath sehr verschieden von anderen Städten: Man darf hier Waffen tragen, dafür gibt es keine Stadtwache. Keine Gesetze bestimmen das Leben des Einzelnen, dafür aber die Regeln der zahllosen Banden, denen man beitreten oder zumindest Schutzgeld zahlen muss. Von ihnen seien nur die *Flinken Freien* (Diebe), die *Güldenenden Spender* (Händler), die *Grauen Schatten* (Bettler), *Trorams Äxte* (Krieger und Söldner) und *Sharputs Jünger* (Magier) erwähnt. Tempel gibt es in Lath Xarath (offiziell) keine, nur vereinzelte Hausschreine, die – wie alles hier – gegen Geld genutzt werden können. Die Stadt wird auch von den im Blutigen Massiv lebenden Mashkorrah-Krelveten als neutrales Territorium respektiert.

Das Stadtbild von Lath Xarath ist geprägt von quaderförmigen Häusern und plumpen Türmen, überwiegend mehrstöckig, da der Boden hier sehr zerklüftet ist und es nicht allzu viele ebene Stellen gibt. Darum gibt es auch keinen Friedhof: Dahingeschiedene werden rituell verbrannt oder aber vom *Schnabelfelsen* gestürzt bzw. geworfen, wo sich ganze Schwärme von Aasgeiern tagelang delectieren können. Die Geier sind auch die größte Plage in Lath Xarath: Wenn sie keine Leichen finden, staksen sie durch die Straßen und fallen zeitweise sogar Passanten an. Die Häuser der Reichen liegen daher, zumal auch witterungs- und windgeschützt, im Schatten von Felsüberhängen, die immer weiter ausgehöhlt werden, sodass die Stadt allmählich in den Fels hinein wächst. Die Haupteinnahmequellen der Stadt sind Sistanfels, Gadrahwolle und exzellente dunkle Kanäle.

LIIN

Land: Neel. Einwohner: 3800. Die Stadt Liin ist die kleinste, aber einträglichste Stadt an der Neelschen Ebene. Sie liegt im Norden, dort, wo der *Lange Fluss* aus dem *Schlangengebirge* hin-

aus in die Ebene tritt. Hier werden vor allem seltene Pelze, Felle und Häute von Tieren, die nur im hohen Norden leben, umgeschlagen, weshalb sie mutigen Händlern großen Profit einbringen. Zudem wird Liin, für Neeler Maßstäbe, überaus straff regiert: Die überaus schöne, aber kalte „Stadtfürstin“, *Terena von Liin*, versteht keinen Spaß und macht kurzen Prozess mit Rechtsbrechern – und auch mit Konkurrenten: In ihrem Dienst stehen die besten Abgänger der *Schule des Ersten und Letzten Blutes*, eine auf *Araclia* einzigartige Akademie für Meuchelmörder. Von Zeit zu Zeit wird in Liin, angekündigt durch Glockenschlag, eine Ausgangssperre verhängt, da immer wieder Krelveten aus dem nahen Schlangengebirge in die Ebene kommen und von anderer Seite Barbarenangriffe drohen. Geschützt wird die Stadt von einem zehn Schritt breiten Burggraben um die Stadtmauer, der von einem riesigen schlangenartigen Ungetüm ausgefüllt wird. Der „Wyrm von Liin“ hatte hier bereits vor der Stadtgründung sein Nest. Um ihn nicht zu reizen, ließ König Neeliar die Stadt so bauen, dass das Monstrum seinen Platz nicht zu verlassen brauchte. Gleichzeitig erhielt Liin dadurch großen Schutz, denn der gigantische Wyrm betrachtet alles, was sich innerhalb seines eingerollten, geschuppten Leibes befindet, als sein Eigentum. Die Berater der Stadtfürstin haben unlängst Berechnungen angestellt, wonach der Wyrm mehrere Meilen lang sei!

LOA-SHIN

Land: Qui-Lju. Einwohner: 10500. Die in der Provinz Loa-Shin-Ju gelegene Hauptstadt des quiatischen Reiches thront auf einem dreißig Schritt hohen Felsen im *Glitzersee*, mit dem gebirgigen Ufer verbunden durch eine natürlich gewachsene Steinbrücke von monumentaler Größe, über die eine breite Straße in das Innere führt. Morgens ist die Stadt stets von dichtem Nebel umhüllt, der im Laufe des Tages absinkt und auf den See hinauszieht. Häuser, Türme und Mauern der Stadt sind elegant geschwungen

und stabiler als sie aussehen (die Stadt wurde im Laufe der Geschichte Qui-Ljus viermal belagert und niemals eingenommen). Der mit Marmor und Gold erbaute Palast des Großmoguls ist die Perle von Loa-Shin, knapp gefolgt vom prächtigen Pa-Yao-Tempel und dem Akademiegebäude der Si-Tai, doch auch die Heime der einfachen Bevölkerung sind in tadellosem Zustand. Jede Familie pflegt mit Stolz ihren eigenen kleinen Garten, sodass das Stadtbild von ebenso vielen Grünflächen wie Straßen geprägt ist. In Loa-Shin gelten zahlreiche Vorschriften: Es gibt Verordnungen für das Entsorgen von Abfällen, für das Umherziehen bei Nacht, und Fremde müssen ihre Ankunft registrieren – ein Vorgang, der die Geduld von Nicht-Quiaten immer wieder auf eine harte Probe stellt. Loa-Shin ist das kulturelle und politische Zentrum von Qui-Lju. Es besteht aus einem Emissärsviertel, einem bunt erleuchteten Vergnügungsviertel, einem Handwerkerviertel und einem im Vergleich dazu sehr bescheidenen Händlerviertel. In allen Teilen der Stadt sind zu jeder Zeit tausende Menschen unterwegs. Für ihre Sicherheit sorgt ein in der Stadt stationiertes Regiment der *Lotosgarde*, aus dem sich die Stadtwache und die Leibwache des Großmoguls rekrutiert.

LOAMN

Land: Catorien. Einwohner: 3200. Dort, wo die Grenzen zwischen den Wäldern Fagalâns und dem catorischen Reich verschwimmen, liegt die Stadt Loamn. Seine Häuser sind allesamt auf Pfählen errichtet, einige davon um Bäume gebaut oder in den Kronen mächtiger Buchen gelegen. Der Boden ist weich und morastig, und hier und da ragen steinerne, moosbewachsene Überreste der alten Shayêrsiedlung *Loamêyn* aus dem Wasser. Knüppeldämme führen zu und durch Loamn hindurch und verbinden es mit dem Süden des Reichs, wo die Stadt als fremdartig und seltsam gilt. Ein Viertel der Stadtbewohner sind selbst Baummenschen, die dabei geholfen haben, Loamn wieder mit Leben zu

erfüllen, den Rest bilden Menschen, die sich den Shayëra-Befreiern bis heute verbunden fühlen und ihr Leben nach deren Traditionen gestalten. Vielfach als „Möchtegern-Shayëra“, „irrgelietete Frösche“ oder „narrische Sumpfleute“ bezeichnet, haben die Loamner eine einzigartige Stadt geschaffen: Laternen mit Glühwürmchen erleuchten desnachts die Hütten, abgerichtete Krokodile ziehen Transportmittel durch den Morast, Leitern aus Schlingpflanzen verbinden die Stockwerke miteinander und Signaltöne aus großen Schneckenhäusern erklingen bei Dämmerung. Die wenigen Dinge, die die Stadt benötigt, werden mit Silberholz, Garn, Klageflöten und anderen Produkten aus dem Umfeld von Fagalân ertauscht. Bemerkenswert ist, dass die Loamner von Fremden kein Geld nehmen: Hier wird ausschließlich Tauschwirtschaft betrieben. Die Herrschaft über Loamn liegt bei einem dreiköpfigen Stadtrat bestehend aus einem Baumenschen und zwei Menschen. Die Vorsitzende, *Eshindel von Loamn*, ist gerüchteweise die Bastardschwester des derzeitigen Grafen.

LYA-KU

Land: Qui-Lju. Einwohner: 5800. Lya-Ku liegt im Herzen Qui-Ljus zwischen dem Fluss *Raka-Ji* und dem *Königswald*. Die Stadt wurde vor ca. 1000 Jahren Schauplatz eines schlimmen Bürgerkrieges: *Shon-Za*, der schwarze Zwillingmogul, war ein finsterer Magier gewesen, der das Reich als Tyrann regieren und ganz Araclia erobern wollte. *Shon-Se*, sein „weißer“ Zwilling, hatte weder Armee noch Zauberkundige auf seiner Seite, dafür aber den Großteil der Bauern und Handwerker hinter sich. Sie wurden vor den Toren Lya-Kus von ihren Feinden eingeholt, und es kam zu einem grauenhaften Gemetzel. *Shon-Se* entlebte sich nach der Niederlage seiner Leute, und der Schwarze Zwilling übernahm die Herrschaft. Da zu wenige Bauern am Leben geblieben waren, um das Land zu bewirtschaften, erhob *Shon-Za* an jedem Tag des Jahres eine Handvoll Untoter, die diese Arbeiten ver-

richten sollten. Lya-Ku wurde zum Zentrum des Grauens. *Shon-Za* gab groteske Bauwerke und Reliquien in Auftrag, er selbst herrschte, bis seine Knochen auseinanderfaulten, von einem steinernen Thron aus, aus dem hunderte Totenschädel grinsten. Heute noch findet man in Lya-Ku alte Gebäude, Katakomben und Artefakte aus jener Zeit, deren Motive, Symbole und Fratzen von der Schreckensherrschaft des Schwarzen Zwillingen zeugen und den Einheimischen Gänsehaut verursachen. Spätere Großmogule zogen in Betracht, die Stadt schleifen zu lassen, doch das hätte tausende Obdachlose bedeutet, so dass sie lieber Anstrengungen unternahmen, die alten Geschichten aus den Schriften und aus der Erinnerung der Menschen zu verbannen. Damit sich die Einwohner besonders sicher fühlten, siedelte man in der Nähe die *Schule der Sieben Schnellen Schwerter* an, die renommierteste Kriegerschule des quatischen Reichs. Ihr Haus steht auf einem Hügel, den man speziell für diesen Zweck inmitten des großen Gräberfeldes aufschütten ließ.

MALSOREY

Land: Lavarty. Einwohner: 5800. Das faszinierende Malsorey ist in einer gigantischen Flusshöhle im Inneren der *Ehernen Schwinge* gelegen. Durchflossen wird es vom Serpates, dem größten Fluss Lavartys, der sich einige hundert Schritt flussabwärts seelenruhig in die Ryllasee ergießt. Malsorey hebt Flusszoll von jedem Schiff ein, das sich hier stromabwärts treiben oder flussaufwärts ziehen lässt, und sie lukriert außerdem recht gut durch einige kleinere Grotten, in denen verurteilte Verbrecher nach *Schwarzkristall* graben, welches bisher nur hier entdeckt wurde und als alchemischer Katalysatorstoff Höchstpreise erzielt. Beleuchtet wird die Stadt von fluoreszierenden Kleinstlebewesen, die Plafond und Wände der Flusshöhle bewohnen und sowohl tagsüber als auch nachts ein zauberhaftes, leicht pulsierendes Schimmern von sich geben. Die Stadt ist durch eine

Reihe von Schächten mit einem geschlossenen Tal verbunden, in dem Äcker und Weideflächen zur Versorgung angelegt wurden. Mittlerweile leben in Malsorey jedoch zuviele Menschen, und so muss die Stadt einiges an Nahrungsmittel zukaufen, manche Schiffe entrichten auf diese Weise auch ihren Zoll. Regiert wird Malsorey vom Stadtevdten, einem Magier, der zugleich Vorsteher einer im Aufbau befindlichen arkanen Schule ist. Sein Name ist *Sotos und Vayu*. Er wurde mit zwei Köpfen geboren, und seine Intelligenz und Brillanz sollen ohne Gleichen sein. Allerdings wird sein Handeln von unberechenbaren Gemütsschwankungen bestimmt.

MANOUN

Land: Lavarty. Einwohner: 4800. Manoun liegt in den südlichen Ausläufern der *Ehernen Schwinge*, wo der stark befahrene Dyaramir in die Ryllasee mündet. Weil der Zoll hier geringer ist als in Malsorey, wird Manoun vor allem von kleinen Händlern und Reisenden als Hafen bevorzugt. Die Stadt ist klein, aber liebenswürdig. Sie beherbergt eine Vielzahl von Tavernen und Krämerläden sowie diverse Gildenhäuser und sogar eine catorische Botschaft! Es gibt hier auch Tempel anderer Götter als Xat'Vareel, weshalb Catorier, die hier von Bord gehen, oft nicht glauben können, dass sie in Lavarty gelandet sind. Weitere Verbundenheit schafft die hiesige *Heroldskanzlei*, und Zauberer finden hier die *Schule der Arkanen Öffnung*, die auf Betreiben des Auryls gegründet wurde und talentierten Zauberlehrlingen ungeachtet ihrer Herkunft offen stehen soll. Regiert wird Manoun von der Vaminerin *Alduranda vom Schäumenden Bach*, eine mit 17 Jahren vergleichsweise junge Würdenträgerin, deren Kräfte jedoch überdurchschnittlich sind: Als der *Vulkan Peroston* im letzten Jahr Steine und Asche spie, erschuf sie ohne Ritual, einfach so, eine magische Kuppel über Manoun, sodass keine Seele zu Schaden kam. Seitdem mutmaßt man, sie sei im Besitz eines der Teile des Perémandir.

MARVANUM

Land: Catorien. Einwohner: 2700. Marvanum ist ein uralter Hafen, der in der Ära Rishamer zum Kriegshafen ausgebaut wurde, nicht zuletzt, weil hier der große Auryl Sartris geboren worden war. Die Stadt besteht im Grunde aus einem überlangen Kai mit einer Vielzahl von Pollern und Molen sowie einer Reihe umliegender Gebäude, hauptsächlich Kontore, Lagerhäuser, Kasernen und Gaststätten. Marvanum wird primär von catorischen Seesöldnern und deren Angehörigen bewohnt, denn hier liegt in Friedenszeiten das *marvanische Geschwader*, Herzstück der catorischen Flotte, vor Anker. Geschützt wird die Stadt von Garnisonen, die dem Meer zugewandt und reichlich mit Sirrenn und Kurvliks bestückt sind.

MILONIA

Land: Catorien. Einwohner: 6600. Milonia, die Alte, ist, wie ihre Bezeichnung vermuten lässt, eine der ältesten noch intakten Städte aus der Königszeit von Rishamer. Hier herrscht der Geist einer vergangenen Ära: Steinerner Gesetzestafeln prangen über breiten Portalen, brüchige Monumente gemahnen an verstorbene Persönlichkeiten, altmodische Adifizien tragen Ornamente und Symbole, deren Bedeutung längst vergessen ist. Statuen aus finsternem Stein blicken geringschätzig von ihren Podesten herab, Obeliskten ragen gen Himmel, einst prunkvolle Gärten liegen verwahrlost darnieder, in ihren Mitten ausgetrocknete Brunnen, in denen sich bestenfalls Regenwasser sammelt. Nur einmal im Monat erstrahlt Milonia in ihrem alten Glanz, wenn auf den Stufen des großen, steinernen Forums der *Prachtbasar* stattfindet. Acht schnurgerade, breite Straßen teilen den Basar sternförmig und versuchen, ein wenig Ordnung in das dichte Gedränge der Menschen zu bringen.

Bewohnt wird Milonia von befremdlichen Menschen, die sich an zum Teil recht seltsame

Traditionen klammern und es dem reisenden Besucher nicht gerade leicht machen, sich hier heimisch zu fühlen. Dafür ist Milonia eine der wenigen Städte, in denen man mit wenig Geld lange Zeit gut leben kann. Zollprivilegien aus alter Zeit sorgen für niedrige Preise, sofern man gewillt ist, sein Geld in eckige verwitterte Münzen umzutauschen, die hier – und nur hier – noch Gültigkeit haben und ungewohnt schwer in der Hand liegen. Silveren werden nur in der Gaststätte „Kaskadenhof“ akzeptiert, ein großes, dreistöckiges Gebäude am Rande des *Kaskadenparks*. Im nahen monumental angelegten Grüngelände kann man Artefakte aus alter Zeit betrachten, über deren Funktionsweise heute keiner mehr Auskunft geben kann. Wer seine Münzen in die lokale Währung umtauschen möchte, kann dies wahlweise auch in der *Gildenhalle* tun, einem prächtigen Handelshaus, umgeben von Stadtwachen, die, mit altmodischen Harnischen berüstet, Tag und Nacht patrouillieren. Milonia ist überdies ein unerschöpflicher Quell von Schrifttümern. Tausende Bücher und Folianten befinden sich im hiesigen *Haus der Bewahrer*, welches unterirdisch mit dem Tempel des Belveros verbunden ist bzw. mit dessen Kellerarchiv, das einst eine ganze Meile durchmaß, im Jahre 623 jedoch zu einem großen Teil einstürzte.

Weitere erwähnenswerte Besonderheiten von Milonia sind das jährliche Turnier, das nach den „alten Regeln“ abgehalten wird, sowie die hier vertretene Glaubensschule des Belveros.

NYA-TOGA

Land: Qui-Shay. Einwohner: 11700. Nya-Toga liegt im Herzen einer großen Bucht, deren Einfahrt zu beiden Seiten von monumentalen Festungen flankiert wird. Die hier stationierten Geschütze sind so präzise, dass es keinem feindlichen Schiff gelingen würde, in einem Stück den Hafen zu erreichen. Wer geduldetermaßen in Nya-Toga einfährt, passiert zunächst die gespenstische Kriegsflotte von Qui-Shay,

welche noch nie das offene Meer sah. Keiner weiß, welche Pläne der Mogul mit den zahlreichen Biremen und Triremen verfolgt. Hinter dem Kriegshafen liegt der *Hafen der Freiheit*, der so bezeichnet wird, weil hier keine Zölle eingehoben, keine Fragen gestellt und alle Arten von Warenumschlag geduldet werden. Dahinter erheben sich auf zwei großen und einigen kleineren Hügeln die Häuser der Stadt, deren Architektur eine fremdartige Mischung aus quatischer Eleganz und lavartischer Backsteinarchitektur darstellt. Die zwei Trakte des Mogulpalastes befinden sich auf den beiden großen Hügeln, verbunden durch eine steinerne Bogenbrücke, auf der ständig Wachen auf und ab patrouillieren. Die darunter liegenden Gassen sind eng, verwinkelt und ihrerseits ein ständiges Auf-und-Ab; oft ist man schneller, wenn man über Dächer und Balkone klettert. Die Stadt besteht fast nur aus Stein, der von Sklaven in den nahen Steinbrüchen behauen wird, während Holz extrem selten ist. Auch Edelmetalle findet man kaum, es dominieren Eisen- und Bronzebeschläge, die hier von den besten Ziseleuren Araclias veredelt werden.

Das Leben in Nya-Toga ist hart, da es nicht genügend Nahrung für die große Zahl an Einwohnern gibt. Die Leute des Moguls verteilen Korn aus Silos, deren Vorräte größtenteils importiert werden. An und unmittelbar vor solchen Verteilungstagen gehen sich die Menschen aus den geringfügigsten Gründen an die Gurgel, weshalb die Einwohnerzahl schon seit geraumer Zeit stagniert. Die Hygienebedingungen sind trotz rudimentärer Kanalisation schlecht, die Säuglingssterblichkeit ist hier doppelt so hoch wie am Festland. Zur hohen Sterblichkeit, vor allem einflussreicher Personen, trägt auch die *Gilde der Nya-Toga-Assassinen* bei, deren teure Dienste selbst von ausländischen Potentaten in Anspruch genommen werden. Die Herrschaft über Nya-Toga lag viele Jahre lang bei einem *Zirkel der Mächtigen*, einem Kollegium aus Vertretern der einflussreichsten Gilden und Zünfte,

die durch ein eisernes Amulett ausgewiesen waren - zumindest bis der Mogul Ka-Ra-Tao die Herrschaft über die Stadt an sich zog, die Amulette einschmelzen und daraus ein Szepter fertigen ließ, das heute in Händen des Moguls Ho-Kata liegt (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“).

ONCASHI

Land: Oncalotuta. Einwohner: 1700. Das Stammesdorf der Oncashi liegt bereits seit Jahrtausenden südlich des Kash'Tyan-Massivs am *Kayuru-See*. Es wurde mehrmals zerstört - von Drachen, wilden Tieren, Naturkatastrophen, fremden Stämmen - und immer wieder an derselben Stelle aufgebaut, da die abergläubischen Oncashi den See für heilig halten. Sie behaupten, dass unter der Wasseroberfläche Menschen leben, die zu ihnen in einer fremden Sprache sprechen. Um weiteren Katastrophen zu entgehen, machten die Oncashi schließlich aus der Not eine Tugend und bauten ihr Dorf in den Baldachin des Regenwaldes, wo sie zumindest vor den Schwarzen Kaimanen und wilden Waldelefanten in Sicherheit waren. Seitdem wuchs das Stammesdorf zu einer weit verzweigten Siedlung mit Stegen, Seilbrücken und Baumhäusern, die zwischen 3 und 15 Schritt über dem Waldboden liegen. Da der umliegende Dschungel Heimat zahlreicher Raubtiere ist, sind die Oncashi vor allem Krieger und Jäger. Über den nahen *Atana-Fluss*, den sie mit Kanus befahren, stehen sie mit dem Küstengebiet in Verbindung. Dort landen von Zeit zu Zeit Seehändler und tauschen wertlosen Plunder gegen Rohstoffe des Regenwaldes. Nur die wenigsten wagen sich bis zur Stammesiedlung vor, was auch daran liegen mag, dass die Oncashi Fremde in ihrer Stadt selten willkommen heißen. Zu groß ist ihr Misstrauen, das in den Sklavenjägern von Ahatralun begründet liegt.

PAHASHI

Land: Berukhan. Einwohner: 7100. Inmitten des unendlichen Dünenmeers von Berukhan liegt diese wunderbare Oasenstadt. Ihre öffentlichen Gebäude sind aus weißem Marmor, die der vermögenden Händler aus glatt poliertem Granit. Arme Menschen gibt es hier kaum, denn der Reichtum, den die Karawanen seit Jahrhunderten hierher tragen, hat Pahashi zur blühendsten Stadt des Südens gemacht, und dies im wahrsten Sinn des Wortes: Von Balkonen hängen üppige Pflanzen, überall leuchten bunte Blumen und prächtige Gärten. Die Straßen sind mit Steinplatten gepflastert, Brunnen mit glasklarem Wasser plätschern allenthalben, sogar Pfaue lässt man hier frei herumlaufen, um dem Ruf Pahashis als Stadt der Farbe und Vielfalt gerecht zu werden. Der Palast des Sultans, gelegen auf einem Hügel, ist ebenfalls von einem Garten umgeben, aus dem die Laute der exotischsten Tiere und Vögel zu hören sind.

Hinter dem blumigen Bild der Oase wird allerdings eine ganz und gar nicht liebliche Politik betrieben: Seit jeher stehen die Sultane von Pahashi in besonderer geschäftlicher Beziehung mit den Sklavenhändlern von Peycatesh, die gutes Geld dafür zahlen, im Osten des Landes wildern zu dürfen, ohne dafür zur Verantwortung gezogen zu werden. Ohne Wissen und Willen des Sultans gelingt es nämlich kaum jemanden, die Wüste bis zum Saykeni-Massiv zu durchqueren. Pahashi ist somit gewissermaßen das Tor Berukhans zur Ostküste Araclias - und umgekehrt.

PAKKEEL

Unabhängige Stadt. Einwohner: 6800. Das Stadtkönigreich Pakkeel liegt am Grunde einer fünfzig Schritt tiefen Schlucht, die Tr'Saal und H'Netra verbindet. Der Fluss *Haratman* teilt die Stadt der Breite nach in eine Nord- und Südhälfte und füllt die schwüle Schlucht mit winzigen Wassertröpfchen. Der Königspalast

ist erhaben in den Nordhang gebaut und von einer ringförmigen Garnison umgeben, die etwa 300 Söldnern Platz bietet. Die Stadt besitzt eine funktionierende Kanalisation, die nahezu überall betreten werden kann, doch das Wasser ist reiend und steigt zuweilen auch über die Stege. Manche bezeichnen diesen Teil als das „Zweite Königreich“, eine Stadt unter der Stadt, in der ein Diebsfürst und seine Schergen regieren. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Schnittstelle zwischen Ober- und Unterstadt in der Spelunke „Dunkelduse“ zu finden ist, eine düstere, rauchige Kaschemme, deren verwinkelte Gasträume zwei Etagen einnehmen. Schwere Vorhänge schirmen hier Spiele, Prostitution und geheime Gespräche vom Schankbetrieb ab. Ein Lichtblick ist dagegen das Handelshaus, hell erleuchtet von zahlreichen Lampen und Laterne, sowohl innen als auch an der Außenfassade. Mit seinen bunten Fenstern und goldenen Ornamenten wirkt es wie ein strahlender Stern

am Nachthimmel, ständig bewacht von einer Schar königlicher Söldner. Der einzige Tempel, der diese Bezeichnung verdient, ist jener des Sastrates, eine schattige, offene Halle, unweit der Stelle, wo der Fluss wieder untertage tritt.

Pakkeel wuchs ursprünglich von einer Wegestation zu einer Zollstation und reifte weiter zu einer Metropole, die sinistre Gestalten aller Völker anzog wie das Licht die Motten. Unter Rishamer war Pakkeel bereits mächtig und unabhängig und verweigerte, sich unter Protektorat des Konvents stellen zu lassen. Die Magier sprachen daher einen Zauber über Pakkeel: Der Legende nach vermag seitdem nur derjenige hierher zu kommen, der den Weg kennt oder geführt wird. Ob Legende oder Wahrheit – ab diesem Zeitpunkt ging es mit Pakkeel bergab. Gab es hier jemals Rechtschaffene, so verschwanden sie nach und nach und überließen die Stadt Gesetzlosen, Dieben, Schmugglern, Verschwörern, Aussätzigen, Raubrittern, Briganten und Giftmischern, die hier heute noch in großer Zahl anzutreffen sind. Der Reichtum der Stadt ist indes im Schwinden begriffen, und Pakkeel steuert langsam, aber unaufhaltsam der Verelendung entgegen. Beherrscht wird die Stadt von *König Hederlor*, dem einige Hundert Söldner unterstehen. Er wird von der Diebesgilde gestützt, die wiederum vom *Diebsfürst Siskio* angeführt wird. Je nachdem, wen man fragt, wird man unterschiedliche Antworten auf die Frage erhalten, wer von beiden tatsächlich herrscht.



PALHENID

Land: Ahatralun. Einwohner: 11700. Palhenid, die Hauptstadt Ahatraluns, liegt in einem Seitental der *Kwamula-Berge*. Von außen betrachtet ist sie nicht mehr als eine Handvoll gelbweiß getünchter, niedriger Gebäude mit kleinen Innenhöfen, doch wenn man genauer hinsieht, so säumen diese ein 500 Schritt breites Loch in der Erde. An der Innenseite dieses riesigen Schachtes liegt das eigentliche Palhenid, zahlreiche Häuser, Gärten, Treppen und gewundene

Wege, um so prächtiger je tiefer man hinab blickt. Wasser tritt an einigen Stellen aus dem Felsen und wird mit Rohren und Rinnen durch die Stadt geleitet; dort, wo notwendig, wird es von Sklaven aufwärts gepumpt. Steine, die von innen heraus brennen, spenden zusätzliches, rauchloses Licht in den untersten Stockwerken, wo Priester und vermögende Okkultisten in prächtigen Anlagen leben. Auf einer Felsnadel, die aus dem Zentrum des Grundes wächst, liegt der Tempel des Xat'Vareel, dessen Ornamente aus Gold und Edelsteinen auf ganz Palhenid abstrahlen. Während die Hitze oben am Rande des Schachts sengend und trocken ist, herrschen in den unterirdischen Kavernen angenehme Temperaturen. Meilenlange Gänge und Stollen führen sternförmig von Palhenid zu einem halben Dutzend „Vordörfern“, die in ähnlichen, aber kleineren Schächten angelegt sind und in denen Alchemisten, Metallurgen und Schmiede zu Werke gehen. Unter dem untersten Stockwerk des Hauptschachtes befindet sich die Höhle von *Naypa'rathep*, dem diamantenen Erzdritten, der formell über Palhenid und Ahatralun herrscht. Die tatsächliche Macht liegt bei den Luharet und ihrem Hohepriester, *Pashtoreth* (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“).

PARALASTA

Land: Catorien. Einwohner: 8000. Paralasta, die wohl kunstfertigste Siedlung Catoriens, hat als solche eine lange Tradition. Die Hochgeweihte der Lyreya hat im hiesigen Tempel ihren ständigen Aufenthalt, die *Akademie der hohen Künste* bringt die besten Barden, Dichter und Maler des Landes hervor, und alljährlich findet hier der große Sängerwettbewerb statt, dessen Sieger mit landesweitem Ruhm rechnen darf. Die Stadt finanziert sich über Schürfrechte an den nahen Silberminen sowie über Steuern und Abgaben, von denen die Genusssteuer nur eine unter vielen ist. Erwähnenswert ist auch die große *Heroldskanzlei*, die auf die begabtesten Il-

lustratoren und Wappenzeichner zurückgreifen kann.

Paralasta hat keine Stadtmauern, sondern liegt auf einer Insel im *Vumrolsee*, auf der – nicht zuletzt ihretwegen – großer Verkehr von Flößen, Fähren und Booten herrscht. Der Anblick der Stadt ist durch prächtige Hallen, Türme und Tempel geprägt, die von großzügigen Grünflächen umrahmt werden. Es gibt sogar Straßenlaternen, durch die Paralasta desnachts zu einem funkelnden Lichterspiel wird. Doch wo Licht ist, da ist auch Schatten, und so hat der Reichtum der Stadt zu einer ausgeprägten Unterstadt geführt, mit eigenen „Höflichkeiten“, „Protokollen“ und „Titulaturen“. Besonders einflussreich ist der Mispicilis-Tempel, gegen dessen Machenschaften die Stadt seit Jahren vergeblich ankämpft.

PHRYNUIS

Land: Lavarty. Einwohner: 4800. Phrynuis ist Lavartys Grenzstadt zum quiatischen Reich und Nährboden der hier stationierten Truppen. Die Stadt lag ursprünglich am Ufer des die Grenze bildenden *Kaer-Flusses*, wurde aber bereits zweimal angegriffen und zerstört. Da die Quiaten keine Gefangenen machen, reduzierte sich die Einwohnerzahl dramatisch. Damit wenigstens ein paar tausend Lavarten in der Stadt blieben, gab der Auryl den Befehl, die Siedlung neu zu errichten. Magier aus dem ganzen Land kamen, um dabei zu helfen, Phrynuis auf einem uneinnehmbaren Felsen nachzubauen. Eine von Elementaristen geformte Felsbrücke zur nahen Bergwand bildet nun den einzigen Zugang zur Stadt und ist nur durch einen gewundenen Weg zu erreichen. Armeen, die diesen Weg beschreiten, sind den Geschütztürmen der Stadt hilflos ausgeliefert. Die Keller und auch so manches alte Gemäuer der ursprünglichen Siedlung befinden sich noch immer am Ufer des Kaer, allerdings sind sie verlassen und werden von keiner Menschenseele bewohnt. Nur manchmal wollen die Turmwachen von Phrynuis sehen, wie dort

Chimären aller Art zwischen den Fundamenten umherkriechen, riesige Geier kreisen und Lichter aufscheinen. Phrynuis wird von *Taurus* „dem Riesen“ verwaltet. Der zwei Schritt große Magier ist hiesiger Yaminer sowie Vorstand des *Bundes der Roten Stäbe*. Es heißt, er sei kein Freund vieler Worte, erfülle seine Aufgaben als Stadtherr aber formidabel.

PYAL

Land: Neel. Einwohner: 3900. Wenn es einen Lichtblick unter den neelschen Städten gibt, dann ist es die an der Nordküste Araclias gelegene Stadt Pyal. Dort, wo der Sield in den *Eisigen Ozean* fließt, liegt sie auf einem Bergsattel, flankiert von zwei spiegelbildartigen Festungen, deren spitze Türme regelmäßig von Raureif bedeckt sind. Pyal ist Zufluchtsort jener Familien, die unter König Neeliar den Adel bildeten und von dessen Nachkommen verjagt und verbannt wurden. Neeliars Kinder maßen der abgelegenen Siedlung wenig Bedeutung bei und rechneten wohl auch nicht damit, dass die einstige Festung zu einer florierenden Kleinstadt ausgebaut werden würde. Heute dominiert Pyal den Seehandel mit den nordquiatischen Städten und hat als Ende der *Fellstraße* anderen Neeler Städten schon längst den Rang abgelaufen.

Der Adel von einst ist durch Neid und Fehde entzweit und hat Pyal gewissermaßen den hiesigen Kaufleuten in die Hände gespielt, die ihren Reichtum mit Baluffsfellen, Schlangenleder, Harthölzern und Fischprodukten zu mehren wissen. Die Bevölkerung besteht aus Quiaten, Neelern, Sthornern und Eysariern, auch Colwulven sieht man immer öfter. Fremde sollten nicht erschrecken: In den Straßen von Pyal wandern duldsame Elche umher. Sie werden hier zum Ziehen von Lasten und Schlitten eingespannt und sind aus dem Leben der Pyalen nicht mehr wegzudenken.

RAMÚN

Land: Pycatesh. Einwohner: 7200. Ramún ist die nördlichste Stadt der Sklavenküste. Sie besteht aus einem dicht verbauten Stadtkern und Straßen, die von diesem strahlenförmig ausgehen. Von seinen Schwesterstädten Das-hab und Harutasca unterscheidet sich Ramún vor allem durch die verhältnismäßig geringe Zahl von Elenden und Unbemittelten. Im Gegenteil: Man sieht hier allorts prächtig gewandete Reiche, die sich von muskulösen Sänftenträgern umhertragen lassen, in schattigen Gärten dem Brettspiel frönen oder am Luxusmarkt Einkäufe tätigen. Hinter dieser gepflegten Kulisse sind spezielle Menschenjäger am Werk, die die Straßen der Stadt regelmäßig von ungeliebten Subjekten „frei fegen“. Umgeben ist Ramún, soweit das Auge blickt, von Herrenhäusern und Terrassenfeldern, auf denen Sklaven Reis, Mohn, Tee und diverse Obstfrüchte kultivieren, sowie von den berühmten *Seidenhäusern*, in denen die feinste Seide Araclias gesponnen wird. Die Verwaltung von Ramún ruht in den Händen von *Nehelen Madim*, einem sehr vermögenden Plantagenbesitzer, der regelmäßig von Krämpfen geschüttelt wird und sich nach einem solchen Anfall an nichts mehr erinnern kann.

RISHAMER

Land: Catorien. Einwohner: 3100. Vor fast 1500 Jahren errichteten die Menschen in den Ausläufern der *Silberzacken* unter Anleitung von Magiern eine Stadt mit prächtigen Gärten, in denen die exotischsten Tiere und Pflanzen gediehen, mit Palästen so groß wie Dörfer, mit mosaikbepflasterten Plätzen, magischen Laternen und Wasserspeiern, die einem den Weg wiesen. Jahrhundertlang war Rishamer-Stadt die blühende Metropole eines unglaublichen Weltreichs, doch dann kam der *Krieg gegen die Wandelnden*, und er endete mit dem Untergang dieses beeindruckenden Weltwunders: 20.000 Einwohner verschwanden von einem Augen-

blick auf den anderen, ehe König Catyston in die Stadt ritt und persönlich die Fackel entzündete, die Rishamer in Schutt und Asche legte (s. Kapitel „Vom Anbeginn bis Hier und Jetzt“).

Heute ist Rishamer ein mehrere Meilen durchmessendes Ruinenfeld, das nur noch von wenigen tausend Lebewesen bewohnt wird, von denen bei weitem nicht alle menschlich sind. Geächtete und Ausgestoßene aus allen Teilen Araclias treiben in den dunklen, engen Gassen ihr Unwesen oder krabbeln wie Insekten um die düstere Kuppel, die einst Dach des Konvents gewesen war. Viele suchen hier nach Schätzen und Reichtümern, doch spätestens des Nachts, wenn das Wehklagen gepeinigter Geister durch die Ruinen zieht, suchen sie ihr Heil in der Flucht. Nur die Mutigsten wagen sich bis in die Katakomben des Magiertertels vor, in denen unbezahlbare magische Geheimnisse ruhen, bewacht von Kreaturen, die ihre Schöpfer um viele Jahrhunderte überlebt haben.

Den Profit aus jenen zahllosen Abenteuerlustigen, die es nicht besser wissen, ziehen die geschäftstüchtigen Siedler am Rande der Stadt, wo sich ein richtiges Vordorf gebildet hat. Hier gibt es Tavernen mit einfallsreichen Namen (z.B. „Zum Konvent“ oder „Sartris' Bleibe“), in denen es sich gut übernachten lässt, außerdem Händler, die Schaufel, Spitzhacke, Fackeln, Laternen und anderes Zeug für eine Expedition in die Ruinen feilbieten, Alchemisten, die hier mit Heiltränken reich werden und eine große Zahl von Scharlatanen, die Geheimnisse, Karten und Orakelsprüche verkaufen (viele davon vortrefflich erfunden!).

RYANCU

Land: Swylirisches Archipel. Einwohner: 1800. Riancu liegt im Herzen des Swylirischen Archipels. Es ist die einzige stadtähnliche Siedlung auf den Inseln und doch nicht vergleichbar mit Städten des Festlandes, denn hier leben und herrschen die Piraten und Korsaren des Swylirischen Ozeans. So verschieden und verfeindet sie

auf dem offenen Meer sein mögen, respektieren sie doch alle die Unabhängigkeit und Neutralität dieser Insel. Riancu ist ein Ort, der Seeleute und Abenteurer wie ein Magnet anzieht. Sie kommen hierher, um auf Schiffen anzuheuern, Gerichte in der Taverne aufzuschnappen, Schatzkarten zu kaufen oder Beute umzuschlagen. Die Häuser von Riancu – hauptsächlich Spelunken, Freudenhäuser, Krämer und diverse Handwerkerbuden – liegen in einer zerklüfteten Bucht wie aus einem Geldbeutel gefallene Münzen, umrahmt von grünem Buschwerk und riesigen Palmen. Davor ragen hölzerne Stege in das Meer, an denen 20 größere Schiffe vertäut werden können. Geschützt wird die Stadt von einem Dutzend kleiner, unauffälliger Kastele, die im dichten Grün des Hanges kaum zu erkennen sind und mit Geschützen, die ihr Ziel auf magische Weise nie verfehlen, ausgestattet sind.

Eine Stunde Fußmarsch hinter Riancu befinden sich die Überreste des *Castaradomizils*. Der Magierkönig ließ es während seiner Amtszeit errichten und, als die Revolten überhandnahmen, seine Habe hierher schiffen. Da er das Duellum Arcanum gegen Sartris verlor (s. Kapitel „Vom Anbeginn bis Hier und Jetzt“), blieb ihm der luxuriöse Ruhestand auf Riancu verwehrt. Damit niemand in den Besitz seiner Artefakte und Schriften gelangte, verursachten seine Getreuen ein Erdbeben, welches das Domizil vernichtete, sodass man dort heute nur noch steinerne Mauernreste vorfindet. Das Castaradomizil lockt freilich allerlei Schatzsucher an, die meisten von ihnen fallen jedoch den Kabakis zum Opfer, extrem wendige Affen mit bösen roten Augen, die den Dschungel von Riancu in Scharen beheimaten und vor denen man nur in Küstennähe sicher ist.

RYLLAKHIN

Land: Catorien. Einwohner: 8200. Ryllakhin, die Stadt der Gelehrten, liegt an der Westküste Catoriens. Während die *ryllanische Flotte*

des Königreichs in einem befestigten Hafen nördlich der Stadt vor Anker liegt, tauschen im *Sonnenhafen* täglich dutzende zivile Schiffe ihren Platz. Der Name des Hafens rührt von der fünfzig Schritt durchmessenden Sonne aus Gold her, die auf der Vorderseite eines geglätteten weißfelsigen Hügels prangt, auf dem der berühmte Belverostempel mit seinen zwanzig Türmen thront. Die *Sonnenscheibe* ist beweglich gelagert und kann vom Inneren des Hügels aus so ausgerichtet werden, dass die Reflexionen feindliche Schiffe blenden und – mit Belveros' Beistand – sogar in Brand setzen.

Der Tempel des Belveros, der wie eine Festung gesichert ist, beherbergt die berühmte *Bibliothek von Ryllakhin*, in der die Originale der *Ryllakhinschen Folianten* sowie an die 300.000 Schriftrollen seit der Zeit der ivelischen Könige archiviert liegen. In einem besonderen Trakt wird die Schriftrolle *Lorosca*, der heilige Talisman des Belveros, aufbewahrt. Alleine ihre Nähe hat dazu geführt, dass sich in Ryllakhin eine Vielzahl von Gelehrten und Forschern aller möglichen Disziplinen angesiedelt haben. Man findet hier Geschichtsgelehrte, Philosophen, Rechtskundige, Kartographen, Tier- und Monsterkundige, Heiler und viele andere, die in Foren, Schreibstuben, sogar in Tavernen, stundenlange Diskurse führen; nur auf Magier und Alchemisten will das Licht von Ryllakhin nicht so recht abstrahlen, nicht zuletzt weil die hiesigen Geweihten die Magie als eine den Göttern vorbehaltene Disziplin begreifen. Berühmt ist die Stadt weiters für die *Akademie der Köpfe von Ryllakhin*, an der nur die klügsten Individuen zugelassen sind und in Logik, Rhetorik, Dialektik sowie Staats- und Rechtslehre geschult werden.

Für Händler und Reisende ist Ryllakhin das Portal zu den Ryllaseeländern. Von hier aus gelangt man nach Bevata, Tya'Kesha, Caley, Mannon oder Malsorey, vereinzelt fahren Schiffe auch nach Arcamesta. Der Warenumsatz ist enorm, obwohl manche Schiffe immer wieder

Wege finden, die hiesigen Zölle zu umgehen. Darüber hinaus können Schiffe von Ryllakhin aus auch den Sybis landeinwärts entlang rudern und bis zu den Quellbergen von Ivelya vordringen. Allein des Handels wegen ist Ryllakhin eine der reichsten Städte Catoriens!

Die Herrschaft über die Stadt liegt bei einem 5-köpfigen Stadtsenat, bestehend aus der Kelchgräfin *Wilkara von Ascitia* (deren landeinwärts gelegene Festung gegen den monumentalen Tempel geradezu verblasst), dem Vorsteher des Belverostempels, dem Gildenmeister der Händler, dem Zunftmeister der Handwerker sowie einem Tribun, der von den Stadtbürgern gewählt wird.

SACCANIS

Land: Solhatis. Einwohner: 6400. Saccanis ist die östlichste und somit dem fernen Kontinenten Vecatal nächst gelegene Stadt der Solhatischen Inseln. Schon beim Einfahren in den Hafen zeigt sie ihr verwittertes Gesicht: Die Kaimauern weisen Risse auf, die Verzierungen der dreistöckigen Häuser sind abgebröckelt, die Gehsteige mancherorts aufgebrochen. Einst war die Stadt das Aushängeschild des Städtebundes, doch nun ist sie heruntergekommen, vernachlässigt und ausgezehrt. Beherrscht wird Saccanis von *Tremor Vimenti*. Er ist seit vielen Jahren halbseitig gelähmt, und nur seine engsten Berater verstehen die Worte, die der ergraute Aristokrat unter großen Mühen hervorbringt. Er gehört jener Familie an, die die Stadt einst zu großem Glanz führte und vor allem für ihr großes Netzwerk an Agenten bekannt war, die alle möglichen Informationen handelten, verfälschten, vertuschten und erschufen. Die Feinde des Hauses Vimenti behaupten, dass der leidvolle Stadtherr nur noch eine Marionette für unsichtbare Mächte aus Vecatal sei, die die Stadt wie eine Zitrone auspressen und von hier aus den gesamten Städtebund zu korrumpieren trachten. Ihnen sei auch die *Gilde der Grauen Hände* zu verdanken, von deren dubiosen Mit-

gliedern man nur weiß, dass sie die Nacht zu ihrer bevorzugten Arbeitszeit machen. All das schert die Kaufleute in keinster Weise, die sich auf Saccanis über niedrige Preise und nicht exekutierte Zölle freuen und hier oft Wochen auf Schiffe aus Vecatal warten, als wären diese bis zum Krähenest mit Gold beladen.

SALEEMA

Land: Lavarty. Einwohner: 3300. Im Jahre 441 verschworen sich in Lavarty einflussreiche Magier gegen die Rubindrachen. Drei Jahre lang planten sie den Umsturz, scheuten weder Kosten noch Mühen, präparierten Artefakte, importierten Gifte und feilten an einer Strategie, die sie untereinander mit der *Geheimen Note von Saleema* abglichen. Doch einer von ihnen, *Nyleion vom Nebelfeld*, verriet das Vorhaben an die Drachen, die sofort Maßnahmen ergriffen, um das Hauptquartier der Verschwörer zu vernichten: ein Lavafluss, ausgesandt vom Croshar, durchströmte die *Rote Brache* und verschlang die Stadt Saleema in seinen Gluten. Gleichzeitig fielen die Rubindrachen über die Stadt her und ließen die höher gelegenen Gebäude in ihrem Odem verglühen. Die Stadt wurde dabei fast vollständig ausgelöscht. Nachdem die Lava erkaltet war, bildete sie den Untergrund, auf dem die verzweifelten Überlebenden später eine neue Stadt errichteten.

Was man heute von Saleema sieht, ist winzig im Vergleich zu jener prächtigen Stadt, auf deren von Lavagestein verschütteten Ruinen die Menschen ihre Häuser bauten. Doch das alte Saleema ist nicht unbevölkert: Was einst Straßen waren, sind nun breite Tunnel, und frühere Gebäude bilden nun weit verzweigte Keller und Katakomben, in denen unsagbare Reichtümer, magische Schätze und alte Bücher ihrer Entdeckung harren. Unglücklicherweise tummeln sich hier allerlei Kreaturen, die nach der Vernichtung Saleemas vom Geruch des Todes angezogen wurden und die sogenannte „Nachtstadt“ nie wieder verließen. Die „Tagesstadt“ ist demge-

genüber eine vergleichsweise schmucklose und eher praktisch konzipierte Kleinstadt, bestehend aus einer neuen Generation von Lavarten, die keine Verschwörer in ihrer Stadt tolerieren.

SATIKLUS

Land: Lavarty. Einwohner: 3800. Satiklus liegt im Nordwesten Lavartys, dort, wo die *Ewigen Fluten* in eine schmale Meeresschlucht einströmen und wenig später - offensichtlich mit magischer Hilfe - den Fluss Serpates bilden. Schmuggler bauten dort einst ihr Nest im Schutz der hohen, steilen und zerklüfteten Klippen, die rechts und links des Flusslaufes bis zu 80 Schritt hoch aufragen. Weil sich die Siedlung nicht verbreitern konnte, wuchs sie im Laufe der Jahrhunderte in die Höhe und stellt heute, da die ganze Felswand mit Häusern und Türmen versehen ist, ein Kunstwerk dar. Die Tradition des Schmuggels ist in Satiklus nachwievor ungebrochen und seit der Besiedelung von Qui-Shay ein sogar noch einträglicheres Geschäft geworden. Satiklus ist das schwarze Schaf der lavartischen Städte. Die hiesigen Bagatelldelikte kümmern zwar nicht die Drachen, doch die Magier schämen sich dafür, dass sie seit Jahrhunderten nicht in der Lage sind, der Schurkerei Herr zu werden. Stadtvaminerin *Alektra von den drei Felsen*, eine überaus attraktive Verwandlungsmagierin, deren Kleidungsstil von anderen ihres Standes als bedenklich eingestuft wird, rechnet aufgrund ihrer zahlreichen politischen Feinde in Shital damit, ihre Herrschaft schon bald in einem Relatastrum verteidigen zu müssen.

SHEMÚA

Land: Berukhan. Einwohner: 8800. Die Oase Shemúa ist die älteste der drei Tausendjährigen Oasen. Sie bezieht ihre Fruchtbarkeit aus dem *Ula'kwam*, der sich hier durch trockene Hügel schlängelt und auf seinem Weg wunderbar fruchtbaren Schlamm an den Ufern hinterlässt. Obwohl Shemúa keine Stadtmauern hat, sind

ihre Grenzen deutlich abgesteckt: Bringt der Boden gerade noch Palmen und Reispflanzen hervor, herrschen bereits einen Schritt landeinwärts die Gezeiten des Sandmeeres von Berukhan. Im Mittelpunkt der Oase steht der Sultanspalast. Er ist alt, und seine Ornamente sind verwittert, doch seine zarten Türme, zugespitzten Torbögen und detailverliebten Säulen lassen dem Betrachter schlagartig die fantastischen Märchen einfallen, die man in diesem Land allerorts zu hören bekommt. Umgeben ist der Palast von Häusern aus sonnengebleichtem Lehm, die meisten von quadratischem Grundriss mit Innenhöfen und flachen, begehbaren Dächern. Die größeren Bauten weisen Arkadenhöfe, Erker und Türme auf, die nicht nur schön anzusehen sind, sondern auch als Windfang dienen. Weil die Oase niemals größer sein kann als die Wüste ihr zugesteht, ist sie dichtest verbaut und ihr Gassenwerk ein regelrechtes Labyrinth.

Shemúa und die umliegenden Gebiete werden von Sultan *Atul akh Basrah* beherrscht (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“). Unter seiner Regentschaft hat sich die Oase den nördlichen Nachbarländern geöffnet, was den Handel mit Lavarty, Tr'Saal und H'Netra beflügelt hat. Vor allem exportiert man Handwerkskunst, Datteln sowie Pferde und Kamele. Unweit von Shemúa liegen bereits die Außenposten der Ahatralún: Vom anderen Ufer des Ula'kwam aus starren sie wie böse Augen neidvoll auf die alte Oase hinüber, die einst Teil ihres Reiches war.

SHITAL

Land: Lavarty. Einwohner: 9200. Shital, Sitz des Auryl und Hauptstadt Lavartys, liegt im Herzen der *Roten Brache*, unweit des riesigen Vulkans, den man den *Croshar* nennt. Wie ein schlafender Dämon liegt die Stadt auf einem Felsen, der zum *Croshar* hin steil abfällt, weshalb man sich der Stadt von Osten her, über die flach auslaufende Seite nähern muss. Die turmreiche, drachenumschwirrt *Aurylsfestung* und die umliegende Innenstadt sind fast zur Gänze

aus schwarzem Gestein erbaut, das von feinen roten Fäden durchzogen ist. Der Eindruck, dass all diese Gebäude aus einem Guss gefertigt sind, trügt nicht: Drachenfeuer und elementaristische Rituale aus den ersten Tagen Lavartys machten diese einzigartige Bauweise möglich. Umgeben ist der innere Kern Shitals von den typisch lavartischen Backsteinhäusern. Holz ist als Baumaterial verboten und auch sonst sehr selten. In Shital herrscht das ganze Jahr über eine spürbare Hitze, die, wenn man nicht daran gewöhnt ist, latente Kopfschmerzen verursacht. Die Hitze strahlt vom *Croshar* ab, dessen gigantische Silhouette auf Fremde unheilvoll wirken mag, für die Einheimischen jedoch nicht anders wirkt als ein Berg auf einen Sthorner. In den *Minen von Shital*, die sich auf halber Höhe in das Innere des Felsens erstrecken, wird *Glutstahl* zu Tage gefördert und, wie manche behaupten, auch nach einem alten Talisman gegraben. Weiters umgeben die Stadt kleinere



Kupferminen im Abstand von 2-3 Meilen in fast allen Richtungen. Schwefelvorkommen haben zur Ausprägung einer Alchemistengilde beigetragen, die neben der Stamna Ralysa eine der wenigen nennenswerten auf Araclia ist. Weil die Stadt sich mangels Felder und Weiden niemals ernähren könnte, ist hier ein ständiges Kommen und Gehen von Korn- und Getreidehändlern, und wenn Engpässe drohen, werden Tiere per Drachen eingeflogen.

Die größte Besonderheit Shitals besteht jedoch darin, dass sie im Zentrum einer einzigartigen Manaquelle liegt. Zauber, die hier gesprochen werden, erfahren den doppelten Wirkungsgrad, und verlorene Zauberkräfte regeneriert sich mit doppelter Rate. Der Anteil von Magiern in der Stadtbevölkerung ist hier freilich so hoch wie nirgends sonst. Für diese Annehmlichkeit wird keine Sondersteuer eingehoben, allerdings sind Zauberfähige, die länger als eine Woche in der Stadt verweilen, angehalten, ihre magischen Kräfte zum Allgemeinwohl zu verwenden. So wird Shital desnachts von magisch leuchtenden Kugeln erhellt, wichtige Neuigkeiten erklingen zur selben Zeit in allen Vierteln, farbenprächtige Illusionen auf dem Hauptplatz sorgen beim Gemeinvolk für angenehme Zerstreuung, Telekinesezauber ersetzen Rampen und Kräne, Herrenhäuser werden magisch verschlossen usw. Magische Umtriebe werden aber nicht grenzenlos geduldet: Wildes Umherlevitieren, Fliegen, Beschwören von Dämonen oder Teleportieren in der Öffentlichkeit ist bei Strafe verboten.

SIKENSIA

Land: Tr'Saal. Einwohner: 3000. Sikensia liegt im äußersten Süden Tr'Saals, südlicher noch als die berüchtigten *Magiertäler*. Die Architektur wird dominiert vom zentral gelegenen Grafenpalast, der auf einer Insel im Kaskasyen erbaut wurde und durch Brücken mit beiden Ufern verbunden ist. Wegen der großen Entfernung zu Tarkis leidet die Stadt - trotz ihrer Be-

deutung als südlichste Handelsstadt Tr'Saats - unter chronischem Mangel an Geld und Truppen. Die hier ansässigen Kaufleute beschäftigen daher eigene Söldnerzüge, die nur pro forma dem amtierenden Stadtherrn *Mar Tharis* (Ehemann der seit geraumer Zeit krank zu Bette liegenden Gräfin *Anania Tharis*) unterstellt sind. Das Leben in Sikensia ist ebenso wenig einfach wie langweilig: Allein im letzten Jahr wurden die Mauern zweimal von wütenden Onyxgamantulen eingerissen, Kargalosse tragen immer wieder aus unerfindlichen Gründen Felsbrocken heran, um sie über der Stadt fallenzulassen, und nicht zuletzt zehren Wegelagerer und Schmuggler, die auf geheimen Routen über das Saykeni-Massiv kommen, an den Einnahmen der Stadt. Manche führen all das auf den *Sikensia-Diamanten* zurück, der in alten Tagen ein Geschenk der Gamantulen an Königin Tarkis war und lange Zeit unter dem hiesigen Payaontempel gehütet wurde. Anfangs glaubte man, der Diamant brächte einen Fluch mit sich, doch ab dem Tag, an dem man entdeckte, dass der Sikensia-Diamant gar nicht mehr in der unterirdischen Kapelle lag, kehrte sich die Legende um, so dass man heute davon ausgeht, dass die Stadt erst zur Ruhe kommen wird, wenn auch der Diamant wieder an seiner ursprünglichen Stelle liegt. Von ihrer bewegten Geschichte abgesehen, ist Sikensia eine äußerst lebendige, freundliche Stadt, in der sich vieler Länder Leute tummeln, vor allem Berukhani und Gamantulen aus den nahen Bergen. Erwähnenswert ist *Sakons Schmiede* (sie ist das beeindruckende Lebenswerk des gleichnamigen Aquamaringamantuls), außerdem der *Garten von Mia Shara*, von dem die Leute behaupten, er sei innen größer als außen und beherberge den Turm gleichnamiger Magierin, sowie das steinerne *Forum der Redlichkeit*, auf dem Geld gewechselt, Gewürze gehandelt, Sklaven versteigert und Kuriositäten feilgeboten werden. Betrügereien sind dort unmöglich, denn ein alter Zauber lässt hier Lug und Trug unweigerlich aufliegen.

SILCARA

Land: Arcamesta. Einwohner: 1800. Silcara liegt im Schatten der *Felsnadel von Arcamesta* an der Innenseite der großen Bucht. Seit ihrer Gründung trachten die Eruditen danach, die wunderbare Landschaft in ihrer Umgebung zu erhalten. Die Häuser sind daher so gebaut, dass weder Felsen gebrochen noch Bäume gefällt werden mussten. Der Abstand von einem Haus zum anderen mag größer sein als man es aus anderen Städten gewohnt ist, dafür plätschern dazwischen Bäche, Baumgruppen sorgen für kühle Luft, und weitläufige Wiesen verwöhnen das Auge mit sattem Grün. Weil die Haushalte so weit wie möglich in Eigenversorgung leben, sieht man überall Schafe und Ziegen und andere Nutztiere. An besonderen Örtlichkeiten innerhalb der „Stadt“ ist der unbefestigte Hafen zu nennen, vor dem sich das fast hundert Schritt durchmessende, kreisrunde *Himmelsforum* erstreckt. Darauf wurde mit allen Farbstoffen, die Natur und Alchemie zu bieten haben, ein prächtiges Bildnis geschaffen, das tagsüber eine in religiöse Motive eingebettete Sonnenuhr darstellt, während desnachts fluoreszierende Essenzen sichtbar werden und den Sternenhimmel abbilden. Dahinter befindet sich die *Halle des Arpacitos*, ein Ort für wichtige Besprechungen. Sie liegt am Fuße eines Hügels, auf dessen Kuppe meistens der alte Aquamarindrache *Tayasun* liegt. Er unterhält sich dort mit *Sorilyanos*, dem Ältesten (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“), dessen Anwesen am Rande der Stadt gelegen ist und von den besten Drachenreitern Arcamestas beschützt wird. Hin und wieder verschwindet Tayasun auch für einige Tage im klaren Wasser der Ryllasee. Die Verwaltung von Silcara obliegt einem 3-köpfigen Stadtrat, bestehend aus einem Eruditen, einem Drachenreiter und einem Vertreter des Hausvolks.

TAK'VIRI

Land: H'Netra. Einwohner: 11200. Schiffe aus Lavarty, Karawanen aus Berukhan und Händler aus Ahatralún haben Tak'Viri über Jahrtausende hinweg zur wichtigsten Handelsstadt des Südwestens gemacht. Trotz ihrer Lage im Mündungsgebiet des Ula'kwam herrscht hier eine trockene Hitze, die Gassen sind klein und eng und stark frequentiert, und aus dem Hafen dringt an manchen Tagen der Gestank einer Jahrhunderte alten Kanalisation. Fremde aller Länder und Kulturen suchen die Stadt wegen des *Schwimmenden Basars* auf: Der dem Hafen nachgelagerte Markt ragt in das Mündungsgebiet des Ula'kwam hinein und besteht aus zahlreichen, verästelten Flussläufen, die mit kleinen Booten und Flößen gesäumt sind, auf denen man Sklaven, Gewürze, Drachen, Zaubersprüche, erlesene Tuche, krude Metalle, Teppiche, Waffen, Rüstungen und das berühmte *Halish* erstehen kann, eine Droge, die schmerzunempfindlich und gamantulenstark macht. Der Schwimmende Markt nimmt die Hälfte der Stadtfläche ein, den Rest teilen sich das Fingerviertel, das Palastviertel, das Magierforum sowie die *Gärten der Ramisha*, in denen man sich mit süßen Früchten und nicht minder süßen Frauen verwöhnen lassen kann. Beherrscht wird Tak'Viri von *Prinz Mran Dheleb*, der sich diesen Titel selbst verlieh und plant, die Stadt zum Stadtstaat zu erheben. Unterstützt wird er dabei von Ahatralun, welches seinen Handel nicht in Abhängigkeit von den Launen der H'Netranischen Volksstämme sehen will und immer noch den Zeiten nachtrauert, als Tak'Viri zum Reich der Priesterkönige gehörte. Der Sage nach liegt allerdings die wahre Herrschaft schon seit vielen Jahren bei der „Seele von Tak'Viri“: Keiner weiß, worum es sich dabei handelt, nur dass sie sich im *Tiefen Turm* befindet, einem Gebäude im Garten des Herrschaftspalastes. Der Turm hat keinen oberirdischen Eingang und ist außerdem von Raubtieren umgeben. Die Le-

gende besagt, dass jeder Herrscher, ob er noch lebt oder bereits verstorben ist, Teil dieser Seele werde.

TARKIS

Land: Tr'Saal. Einwohner: 10500. Tarkis, die „Perle von Tr'Saal“, liegt in einem weitläufigen, von Äckern, grünen Wiesen und Wäldern umgebenen Becken, dem sich von allen Seiten Wege und Straßen nähern, als ob es der Mittelpunkt der Welt wäre. Schon von weitem fällt die außergewöhnlich liebevolle Architektur auf: Das Auge erfreut sich an prunkvollen, langgestreckten Palais mit gepflegten Gärten, kleinen Schlössern und Türmen mit verspielten Erkern, kunstvoll verzierten Brunnen, Gildenhäusern mit bemerkenswerten Stukkaturen und Tempeln mit Hinterglasmalereien. Überall in der Stadt findet man Statuen und Bildnisse, und am Hauptplatz thront als Wahrzeichen die acht Meter große Granitstatue von Königin Tarkis, die als Gründerin der Tr'Saalschen Monarchie verehrt wird und im Jahre 2 nC diese Statue von den Gamantulen zum Geschenk erhielt. In ihrem Schatten stehen fast immer Tribünen, denn in Tarkis gibt es an jedem Tag der Woche Märkte, Darbietungen oder Feste. Die Stadt beherbergt eine öffentliche Bardenschule, außerdem die *Halle der Schleier* (einen alten, aber wunderschönen Lyreatempel, in dem man vorwiegend männliche Priester antrifft), und am Stadtrand ein riesiges, langgestrecktes Areal, aus dessen Innenhof fremdartige Befehle erschallen und ab und zu auch Blitze und Rauch zu sehen sind. Es handelt sich um die Kaserne der *Flammenden Schwerter*, der hier ansässigen Kampfmagier. Erwähnenswert sind außerdem die große *Heroldskanzlei* (eine von dreien in Araclia) sowie die knapp außerhalb liegenden Gestüte, in denen die *Tarkiser Edellosse*, für die die Stadt berühmt ist, gezüchtet und dressiert werden.

Eine Meile außerhalb der Stadt liegt das Schloss der Königin. Es thront majestätisch auf einem Hügel und überblickt das Becken von Tar-

kis vom Süden aus. Die Stadt ist jedoch nicht der Königin unterstellt, sondern der Wächterin von Tarkis, *Varestra Masath*, die dieses bedeutsame Lehen im Jahre 648 für ihre militärischen Verdienste erhielt, mittlerweile jedoch in Ungnade fiel (s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“). Varestra Masath erließ eine Reihe diskriminierender Verordnungen, etwa das generelle Waffen- und Rüstungstrageverbot für Männer, das Züchtigungsrecht von Frauen gegenüber Männern, das Verbot niederer Tätigkeiten für Frauen, und sie ließ das Sklaverei-Dekret so umändern, dass hier der Handel mit männlichen Sklaven erlaubt ist. Viele sind glücklich darüber, dass die Wächterin die meiste Zeit des Jahres in ihrer Funktion als Generälin der Tr'Saalschen Armee an der Turmkette verbringt und sich nicht noch mehr um ihre Stadt kümmert.

TAVILA

Land: Oncalotuta. Einwohner: 3100. Eine Tagesreise vom Meer entfernt liegt Tavila, die Stadt am *Weißten Fluss*, der seinen Namen von der schäumenden Gischt erhalten hat, die er an vielen Tagen des Jahres hervorbringt. Umgeben ist Tavila von dichtem Dschungel, über einigen Teilen der Stadt scheint es sogar, als würde der Baldachin wieder zusammen wachsen. Wer sich von Tavila ein Eingeborenendorf erwartet, wird überrascht sein: Gepflasterte Straßen verbinden marmorne Paläste, kunstvolle Steinmauern fassen bunte Gärten ein, und prächtige Pavillons ragen aus dem Boden. Der Handel mit exotischen Kräutern, Gewürzen und Tieren hat die Stadt und den gleichnamigen dunkelhäutigen Stamm steinreich gemacht. Die Tavilaner sind längst keine typischen Eingeborenen mehr, sondern kleiden sich in erlesene Stoffe und pflegen gute Kontakte zu den Kaufleuten des Swylirischen Ozeans. Viele von ihnen machen ihrem einstigen Ruf als hervorragende Jäger und Krieger immer noch Ehre und kommen aus dem Dschungel mit wilden Tieren, gelegentlich aber auch mit Angehörigen anderer Stämme

zurück, die ebenfalls gute Preise bei den Sklavenhändlern erzielen und diese davon abhalten, unter den Tavianern zu wildern. Regiert wird die Stadt von *Maharka, dem Schwarzen Löwen*, seines Zeichens König (*Kapanku*) von Tavila.

TURRH

Land: Oncalotuta. Einwohner: 1700. Die Heimsiedlung des Stammes der Turrh befindet sich inmitten der Überreste einer alten Ssiachchanith-Stadt, die letztlich von den Drachen in Schutt und Asche gelegt wurde. Die aus Stein bestehenden Teile überstanden das Feuer zwar, sanken aber größtenteils in den weichen Boden ein. Nur eine Handvoll Gebäuderuinen ist noch intakt, und diese Fragmente bilden den inneren Kern der heutigen Siedlung, wie ein faszinierendes, zeitloses Artefakt, umgeben von Lehmhäusern und Palisadenzäunen. Die Turrh versorgen sich mit Ackerbau – der von den Drachen niedergebrannte Teil des Urwaldes hat immerhin reichlich fruchtbare Erde hervorgebracht – und beschaffen frisches Wasser von der nahen Mimplaka. Zu den Bergen hin haben die Turrh ihre Stadt mit einem hohen Palisadenwall abgegrenzt, denn von dort drohen immer wieder Onduruks, geflügelte Menschenaffen einzufallen, wohl halbdämonische Chimären, wie sie immer dort auftreten, wo der Manafluss besonders stark ist. Die Schamanen der Turrh setzen sich bewusst dieser Gefahr aus, wenn sie sich in das nahe Onduruk-Gebirge begeben, um dort den Geistern nahe zu sein. Die Herrschaft in Turrh ist strikt zweigeteilt: Der *Kapanku* (Häuptling) trifft alle kriegerischen Entscheidungen, der *Suala* (Schamane) hat das letzte Wort, sofern es um das Übernatürliche, einschließlich das Wetter, geht. Unter dem Einfluss der Schamanen haben die Turrh auch begonnen, *Ssialina* als Göttin zu entdecken. *Kapanku Berog-Beril* trägt den wiederentdeckten Schlangensab des letzten Ssiachchanith-Herrschers fast mit demselben Stolz wie Tsiachessesh vor zweitausend Jahren.

TYA'KESHA

Land: H'Netra. Einwohner: 7000. Reger Schiffsverkehr herrscht im Hafenviertel, das durch mächtige, helle Mauern von der Stadt getrennt ist. Während lange Schlangen von Reisenden vor den Toren zu ihren Absichten in Tya'Kesha befragt werden, bieten ihnen Einheimische Speisen und Getränke, Tücher, Mittel gegen Skorpiengift, Kamele, Brettspiele („Schlange und Skorpion“), Traumfänger und allerhand mehr zum Kauf an. Kaum im Inneren, erblickt man auf einem Hügel das Domizil des Stadtfürsten: der *Alte Palast*, mit zahlreichen spitz zulaufenden Torbögen und Durchgängen, marmornen Springbrunnen, duftenden Gärten, Palmen so dick wie Türme und Arkadenhöfen, in denen wunderschöne Haremsdamen lustwandeln. Doch überall, auf jedem Wehrgang und in jedem Turmfenster, sieht man Wachen mit roten Helmtüchern, und vor dem Eingangstor hängen traditionellerweise die verrottenden Leichen von Briganten. Tya'Kesha wird seit ehedem „die Herrenlose“ genannt, zumal die Machtverhältnisse ständigem Wandel unterworfen sind. Um so bemerkenswerter ist es, dass sich *Mhan H'llor* seit über 10 Jahren an der Macht hält. Er herrscht nicht nur dank der großen Zahl von Söldnern, die er im *Adler-Regiment* organisiert hat und im Palast um sich schart, sondern angeblich auch mit Hilfe eines mächtigen Zauberers, dessen Namen niemand auszusprechen wagt und der den Feinden H'llors immer einen Schritt voraus ist.

Die Stadtbevölkerung wohnt in würfelförmigen, hell getünchten Häusern, die ungewöhnlich dicht aneinander gebaut sind, vor allem in der *Schlangengrube*, einem dunklen Viertel, in dem überraschend gastfreundliche Diebe, Meuchelmörder und Aufrührer hausen und in dem es allorts nach *Gelbduft*, einer einheimischen Droge riecht. Im Glitzernden Viertel leben demgegenüber Handwerker und Händler, reiche Müßiggänger, Wahrsager, Teppichknüpfer und so

mancher Zauberer, und im Tempelviertel findet man verwahrloste Gotteshäuser, darunter auch Tempel der Ssialina, des Heod und des Pemushuk aus den ältesten Tagen von Tya'Kesha, aus denen auch der *Schlangenturm* stammt. Dieses von steinernen Zierschlangen umwundene ehemalige Heiligtum der Ssialina ist heute baufällig, und auch der Garten, der den Turm umgibt, ist von Unkraut übersät und seit vielen Jahren unbetreten. Es heißt, dass in jenem Schlangenturm der *Seelenjäger Sheruanus* seine Fähigkeiten perfektionierte. Ihm zu Ehren wurde in Tya'Kesha die Gilde der *Jünger des Sheruanus* gegründet, eine Lehrstätte für Beherrschungsmagier, deren verwitterte Unterkunft in der Nähe des Schlangenturms zu finden ist.

TYA'LINA

Land: H'Netra. Einwohner: 5200. Tya'Lina liegt im zerklüfteten *Rethar*, dem gebirgigen Herz H'Netras. Sie ist als Festungsstadt bekannt, und tatsächlich gibt es keine schwerer einzunehmende Siedlung: Die weißen, würfelförmigen Häuser der zivilen Stadtbevölkerung liegen im Inneren einer kraterähnlichen Felsformation, die äußeren Hänge sind über und über mit Wehranlagen bebaut, und am oberen Rand des ringförmigen Felsens befindet sich eine geschlossene, sechs Schritt hohe Wehrmauer aus Stein. Dazu kommt, dass Tya'Lina nicht erhaben liegt, sondern eingebettet in viele ähnliche Felsen, die in ihrer Gesamtheit ein Labyrinth aus Schluchten bilden. Weil diese nur am Boden durchquert werden können, bleibt eine sinnvolle Orientierung mehr oder minder den Einheimischen vorbehalten. Zweimal wurde Tya'Lina in seiner Geschichte beinahe erobert: Einmal rief ein Magier einen Schwarm von Riesenadlern herbei, die die Belagerer über die Mauern trugen, wo sie jedoch entsetzt feststellen mussten, dass es keinen sicheren Platz zum Abspringen gab, da die Gassen dünn wie Seidenfäden sind. Das zweite Mal versuchten feindliche Krieger durch den unterirdisch in den „Krater“ einfließenden

Haria-Fluss in die Stadt zu gelangen, doch die Feinde bekamen sie nie zu Gesicht. Seitdem gibt es auch allerlei fantastische Geschichten über die Flusshöhlen unter Tya'Lina zu hören.

Tya'Lina ist aufgrund ihrer einseitigen Eigenversorgung (hauptsächlich ernährt sich die Stadt von Bergvieh) durchaus ein lohnendes Ziel für Händler, allerdings nur für die wagemutigsten, denn die Gefahr, von den launischen Tyarei enteignet zu werden, ist hier, in deren Hochburg, immer gegeben; zudem ist die Anreise auch nicht gefahrlos. Da die Tempel von Tya'Lina zu den ältesten von Araclia gehören, finden auch zahlreiche Pilger, Gelehrte und Geweihte ihren Weg hierher. Sie berichten mit großen Augen von erstaunlich gut erhaltenen Gebäuden, Schreinen, Mausoleen und Katakomben, die hier scheinbar unauffällig zwischen den einfachen H'Netrani-Häusern dem Zahn der Zeit trutzen. Unauffällig ist auch der gut bewachte Palast von *Paharman akh Meni*, des Hotein, der die H'Netrani anführt und auch in seiner Stadt die Herrschaft ausübt (s. Kapitel „Ferne Länder, Fremde Völker“).

VALRYNA

Land: Catorien. Einwohner: 7600. Valryna war einst Hauptstadt der Ivelischen Königtümer und auch über einzelne Epochen hindurch Königsstadt Catoriens. Viele verbinden mit ihr den Glanz der 100 Güldenen Jahre, in denen Königin Naspate von hier aus das Land regierte. Gemessen an ihrem Alter ist die Stadt jedoch in bemerkenswert gutem Zustand. Valryna ist, gewissermaßen mit dem Rücken zum *Quellgebirge*, in drei Stockwerken stufenförmig in den Fels gebaut. Im obersten Stockwerk befindet sich der Grafenpalast (früher: Königspalast), die Gilden- und Zunfthäuser und andere offizielle Gebäude, sowie auch der spektakuläre Tempel der Lyreya, für dessen Bau Kelchgraf Savaliar weder Kosten noch Mühen gescheut hat: Gläserne Kuppeln überdachen das Hauptgebäude, teure Mosaiks zieren die marmornen Böden, und gold-

durchwirkte Vorhänge aus ramúnischer Seide schwingen sanft im Klang der teuren Instrumente, die hier gespielt werden. Angeschlossen ist ein immergrüner, gepflegter Garten, der zum Lustwandeln einlädt und desnachts von bunten Laternen beleuchtet wird. Mittelständische und Neureiche beheimaten demgegenüber die mittlere Etage der Stadt, in der nur noch halb so viele Straßenlaternen brennen, und zu ebener Erde, wo man bestenfalls Kohlefeuer glosen sieht, wohnen die Armen, Unbemittelten und Obdachlosen. (Ein besonders bitterer Hohn ist, dass auch sie eine Lichtsteuer entrichten müssen). Die *Ivelische Garde* ist zwar ebenfalls zu ebener Erde untergebracht, allerdings in einem Kasernenareal in Flussnähe. Ein ansehnliches Kontingent befindet sich stets in der Stadt und nimmt dort Offiziersränge in der Stadt- und Palastwache ein. Verbunden sind die drei Ebenen von Valryna durch Stiegenhäuser, Treppenhöfe und Brücken, die kunstvoll miteinander verschlungen sind und ein eigentümliches Gewirr von Gassen, Gängen und Höfen bilden.

Der Berghang über Valryna ist dicht bewaldet, und südöstlich der Stadt erstreckt sich bis zur Felswand ein zur Hälfte trockengelegter Sumpf, von dem manche behaupten, er sei ein Heiligtum Tavaldes gewesen, ehe der Graf ihn trocken legen ließ. Im übrigen ist Valryna von Äckern und Weideflächen umgeben, die die Stadt ernähren. Den Handel beflügelt die *Naspate-Straße*, die von hier wahlweise nach Milonia oder Arnshy weiterführt. Außerdem kann man über den nur zwei Tagesreisen entfernten Fluss Ormio auf schnellem Wege zur Ostküste gelangen.

Wie jede Stadt hat natürlich auch Valryna ein Geheimnis: So steht sie in dem Ruf, sich hinter ihren Häusern weit in den Fels zu erstrecken. Alte Berichte sprechen von Höhlen, die unter anderem den ivelischen Königen dazu dienen, ihre Reichsmagier vor dem Rest der Welt zu verbergen. Die einzigen Zugänge, die man jemals fand, erwiesen sich allerdings als eingestürzt und wurden nie freigelegt, um keinen Felsrutsch

herauszufordern. Freilich hindert das Abenteuerer nicht daran, in Scharen hierher zu ziehen und ihr Glück zu versuchen.

WARHIL

Land: Catorien. Einwohner: 4700. Warhil war eine gut befestigte Kleinstadt, gelegen auf einem von Wäldern umringten Hügel nahe dem Fluss Tashkalus, wenige Tagesreisen vom Blutigen Massiv entfernt. Im Jahre 654 nC wurde die Stadt über Nacht von einer Hundertschaft von Boschkols angegriffen, die eine unheilig gleißende Statue vor sich hertrugen. Wer in die Augen der Statue blickte, starb oder verlor den Verstand. Hunderte Kämpfer fielen beim Sturm auf Warhil, und die Stadt selbst wurde dem Erdboden gleich gemacht. Die weniger wehrhaften Stadtbewohner konnten sich glücklicherweise in die landgräfliche Burg flüchten, die den Boschkols zumindest so lange standhielt, ehe es einigen Wagemutigen gelang, die Statue zu zertrümmern und dadurch den Angriff zu beenden. Niemand weiß genau, wie es zu dieser ungewöhnlichen Vereinigung von Boschkols kam und woher jene Statue stammte, doch alle sind sich einig, dass die Krelveten des Blutigen Massivs dahintersteckten. Manche Einwohner verließen die Stadt, um in umgebenden Dörfern oder anderen Städten ihr Domizil aufzuschlagen, sehr viele gingen zur Krelvetenwacht, um Angehörige zu rächen oder ihrem Leben einen neuen Sinn zu geben. Zum Gedenken wird jährlich der *Warhiler Fackelzug* veranstaltet. Die äußeren Ringe von Warhil liegen heute noch in Trümmern. Die Warhiler bauen ihre Stadt nur langsam, aber dafür mit großer Entschlossenheit wieder auf. Sie erhalten dabei jede Unterstützung des *Landgrafen Byandar*, der seit jenem Tag kraft Kriegsrechts die absolute Kontrolle über die Stadt ausübt und vom Stadtrat lediglich beraten wird.

Die Warhiler sind aufrechte, geradlinige Menschen, die wenig Sinn für komplizierte Zusammenhänge haben und ihr Leben nach



einfachen Regeln gestaltet wissen wollen. Seit dem Angriff der Boschkols sind sie weitaus offener gegenüber Fremden als zuvor, sodass Warhil als angenehmer Ort zum Leben gelten darf. Kein Verständnis hat man hier allerdings für Gäste, die nicht Hand anlegen wollen: Diebe, Bettler und Händler, die unnützes Zeug feilbieten, will man hier nicht sehen, hingegen gelten Handwerker als äußerst willkommen. Von Durchreisenden und Abenteurern erwartet man zumindest großzügige finanzielle Beiträge zum Wiederaufbau der Stadt.

WESBURUC

Land: Catorien. Einwohner: 3800. Die Kleinstadt Wesburuc liegt nördlich des *Castarawaldes* an der *Naspate-Straße*. Aufgrund ihrer vorteilhaften Position im Schnittpunkt Ryllakhins, Paralastas, Catystis' und Milonias kann sie alleine vom Durchzug leben, darüber hinaus

wird sie aber auch von umliegenden Äckern versorgt. Wesburuc liegt nicht direkt am Sybis, wird aber durch einen unterirdischen Nebenfluss mit Wasser versorgt. Es gibt allerdings nur einen Brunnen, der vor einigen Jahren im Zuge einer groß angelegten Verschwörung vergiftet wurde und seitdem unter ständiger Bewachung steht. Der Stadtherr von damals, *Selentar Ratis*, ist heute noch im Amt und laboriert an einem Dolchstich in die Brust, den er sich damals bei einem Attentat zuzog und den er nur knapp überlebte. Seitdem ist Wesburuc eine der sichersten Städte Catoriens geworden. Niemand darf hier Waffen größer als ein Brotmesser tragen. Wer desnachts von den Patrouillen der Stadtwache angetroffen wird, muss ohne zu zögern auf die Frage „Woher? Wohin?“ antworten oder landet im *Dicken Turm*, dem städtischen Kerker. Behaglichere Unterkunft findet man in der über die Stadt hinaus bekannten dreistöckigen Taverne „Zum Quellenden Beutlein“, deren Preise ein solches voraussetzt, dafür wird dem Gast hier jedoch jeder erdenkliche Wunsch von den Augen abgelesen.

WULFEY

Land: Sthorn. Einwohner: 4500. Vom Nachthimmel, aus der Sicht eines Frostdrachen betrachtet, muss Wulfey einer großen Anzahl von Lichtern gleichen, die zwischen den Bäumen des Wolfswaldes wie Glut in einem Kohlebecken schimmern. Die weit verzweigte Ansammlung von Häusern und Katen liegt zwischen den Bäumen weitgehend vor Schnee und Wind geschützt. Der Sage nach waren die ersten Einwohner Menschen, die sich in Wölfe verwandeln konnten und durch diesen „Zaubertrick“ so manchen Barbarenstamm auf Abstand hielten. Die Dörfer von einst haben als Stadtteile bis heute ihre Namen – *Sjeer*, *Panjut*, *Hulevalt* und *Leuterang* – behalten, und auch Colwulven findet man hier noch in großer Zahl. Die Stadt lebt vor allem vom Handel mit Neel, weswegen hier auch die lukrative *Fellstraße* beginnt, eine

Route für die hartgesottensten Fell- und Pelzhändler des Nordens. Ein Wahrzeichen der anderen Art lockt Helden und Abenteurer aus aller Welt hierher: die *Taverne „Heldenluft“*, in der sich Überlieferungen zufolge die legendärsten Helden Araclias trafen und treffen, wie etwa der Abenteurer Pannos, der die Truhe des Terenos barg, den Waldwurm von Zatruka erschlug und das Buch des Zauberers Betril erbeutete, oder der, den man den stummen Gaukler nennt, oder aber Jula, die Sternschwingerin, eine Kriegerin, die das Schloss des Eismagiers mit einem einzigen Hieb ihrer Waffe zerstörte. Angeblich zumindest. Erinnerungstücke, die von so manch spannender Geschichte aus dem Legendentum Sthorns zeugen, hängen hier an den Wänden und sorgen, neben kräftigem Bier und würzigem Met, für eine ganz besondere Atmosphäre. Regiert wird Wulfey von einem Ältestenrat, auf den die lokalen Händler Einfluss haben, und geschützt wird die Stadt von den *Söhnen des Lettan*, die allerdings bald nach Osten ziehen werden, womit die Stadt erstmals nach vielen Jahren wieder anfällig gegenüber marodierenden Barbaren und Trollen werden wird.

YAHARÚN

Land: Catorien. Einwohner: 11100. Schon im Reich von Rishamer war Yaharún der größte Hafen der Ostküste, und auch die später erbaute Königsstadt Catystis konnte ihm nicht den Rang ablaufen. Yaharún liegt auf einer annähernd dreieckigen Insel im Mündungsgebiet der Vesla, deren unzählige Nebenläufe die Stadt wie Spinnweben durchziehen. Yaharún wird darob auch die „Stadt der Brücken“ genannt. Neben Kutschen und Karren werden hier auch Boote und Fähren zur Fortbewegung herangezogen. Die Stadt hat eine äußerst komplexe Kanalisation, die sich die Strömung der Vesla zum Meer hin zu Nutze macht. Der Hafen ist nicht nur olfaktorisch nicht die beste Gegend, und wer ihn des Nachts durchwandert (und dies überlebt),

weiß, welcher Menschenschlag hier Unterschlupf findet. Glücklicherweise hat die starke Präsenz der *Seekrieger von Yaharún* ein völliges Versinken des Hafenviertels ins Chaos bislang verhindern können. Gewöhnt sind die Leute hier so einiges: Man sieht hier Sthorner ebenso wie Solhaten, Pycateshi wie auch Oncalotutas. Sogar Gebren und Krelveten lungern in dunklen Gassen herum. Sie alle bringen massenweise fremde Gerüche, Waren, Traditionen und Geschichten in die Stadt, und wer hier Abenteurer sucht, wird mehrere finden als ihm lieb ist!

Das „andere“ Yaharún besteht aus monumentalen Anwesen, die nahezu alle im Eigentum reicher Händler stehen, und riesigen Türmen, die von einem baulichen Wetteifern zeugen, dem nur durch eine Bauordnung Einhalt geboten werden konnte. Unter ihnen findet man auch das Wahrzeichen von Yaharún, eine Zeigeruhr an der Spitze eines 30 Schritt hohen Turms, die vor zwölf Jahren konstruiert und vor sechs Jahren fertiggestellt wurde von den besten Mechanici Araclias, wie man sie nur bei den Trosh und auf den Solhatischen Inseln findet. Darüberhinaus beherbergt Yaharún schöne Tempel, allen voran den Tempel des Sastrates, den Ulathrod in jungen Jahren als Verweser der Stadt errichten ließ. Er erstreckt sich wie eine flache schwarze Spinne am nördlichen Stadtrand, wo auch die Totenanger ihren Anfang nehmen.

Schließlich sei noch auf die strategische Wichtigkeit Yaharúns hingewiesen: Die Stadt beherbergt nicht nur die *Seekrieger*, sondern hier liegt auch das *Ivelische Geschwader* vor Anker. Regiert wird Yaharún von einem 5-köpfigen Stadtrat, der zwar von den Bürgern gewählt wird, allerdings stammen alle Kandidaten aus dem Kreis der Händlerschicht. Völlig unabhängig ist die Stadtregierung vom Landgrafen, *Palinar von Yaharún*, der eine alte Burg am östlichen Stadtrand bewohnt und als Kronadmiral von dort aus den Befehl über die Flotte Catoriens führt.

~ KAPITEL 5 ~

HELDEN, SCHURKEN, POTENTATEN

Araclia zählt mehrere Millionen Einwohner, und doch sind es nur eine Handvoll Persönlichkeiten, die seine Geschicke beeinflussen. Die folgende Auswahl an Portraits soll einen Eindruck vermitteln, wer diese Männer und Frauen sind, was sie so besonders macht und welche Motive hinter ihrem Handeln stehen. Diese Informationen sind wohlgerne kein Allgemeinut; der gemeine Viehtreiber und Holzfäller wird von so manchen der hier Beschriebenen nicht einmal den Namen kennen. Erst nähere Erkundigungen können die folgenden Details zu Tage fördern.

IN CATORIEN

ASKAT EDLER VON ANDERWALTH

Der Edle Askat von Anderwalth ist ein Ritter mit Titel, aber ohne Besitz. Er hält sich vorwiegend zu Catystis auf, wo er das unter König Scorveras gegründete und bis dato immer noch existente Schattenamt leitet. Wie schon seine Vorgänger, so wurde auch Askat vom *Kollegium der Drei* nach unbekanntem Kriterien ausgewählt. Über seinen Werdegang ist bekannt, dass er – so wie auch Sispel der Flüsterer – in Ryllakhin ausgebildet wurde, ehe er als Berater

im Dienste diverser Herrscher Erfahrungen im Spiel der Macht gewann.

Askat ist ein ansehnlicher Mann mit brünettem Haar und einem grünen und einem blauen Auge. Er hat das Gesicht und das gewinnende Lächeln eines Jünglings, doch die Falten eines alten Mannes. Seit einem schweren Sturz vom Pferd ist sein rechtes Bein steif.



DARACIA VON CATYSTIS, KÖNIGIN VON CATORIEN

Die Königin von Catorien, Kelchgräfin und Stadtherrin von Catystis war eine imposante Erscheinung: von großer, durchtrainierter Figur und aufrechter Haltung, das energische Kinn der Catyster Zeugnis ihres Stolzes und ihrer Entschlossenheit. Ihr dunkelblondes Haar trug sie hinter dem Kopf zusammengebunden, damit es ihr weder im Kampf noch bei Audienzen im Wege war. Ihre grünen Augen funkelten stets streitlustig. Um so tragischer ist es, dass Daracia von Catystis nunmehr seit einem halben Jahr ohne Bewusstsein zu Bette liegt, hilflos und schwach, umgeben von den besten Heilern des Landes. Sie behandeln eine schwere Kopfverletzung, die sie sich in der *Schlacht am Obayul* zuzog. Weil manche meinen, sie werde nie wieder aufwachen, arbeiten die Chronisten bereits im Geheimen an ihrem Nachruf, und der könnte nicht widersprüchlicher sein:

Die einen preisen Daracia als eine stolze, geradlinige Königin, die dem Land seine kämpferische Seele wiedergegeben habe. Für andere ist sie eine Königsmörderin und Kriegstreiberin, die überdies durch ihr Zerwürfnis mit dem Kelchgrafen von Ivelya das Land gespalten habe. Einig sind sich die Chronisten in Bezug auf ihren Werdegang: Sie wurde 620 nC als Tochter von *Hieron von Catystis* und einer Magd namens *Ferena* geboren. Über die Liebesnacht – und ob es überhaupt eine war – weiß die Geschichte nichts zu berichten, und *Ferena* selbst starb im Wochenbett. Unverhohlen war Hierons Enttäuschung über die Geburt einer Tochter, doch der alte Mann gab nicht auf, sondern schleifte das Kind durch das ganze Land, um es allen möglichen Salbungen und Weihungen des Cator zu unterziehen. *Daracia* wurde in der Tat gesund und kräftig und entwickelte unter Hierons harter Hand wenig höfliche, dafür um so kriegerische Tugenden: Niemand hörte sie jemals weinen, niemand sah sie jemals aufgeben, niemand sah sie jemals vor Erschöpfung auf dem Boden liegen. *Daracia* war schon als Kind unbeugsam und kompromisslos. Sollte sie jemals wieder aus dem Koma erwachen, dann gnade ihren Widersachern Cator.



EVENRIN VORDENBRÜCK-CATYSTIS, PRINZREGENT VON CATORIEN

Daracia von *Catystis* hatte in ihrem Leben nur einen schwachen Moment, nämlich an jenem Tag, als Ritter *Galren von Vordenbrück* sie im Turnier aus dem Sattel hob. Gerüchten zufolge stahl er sich wenig später in ihr Zelt, wartete bis die Heiler gegangen waren und überraschte sie mit seinem legendären Charme. Neun Monate später schenkte *Daracia* ihm einen Sohn und dem Reich einen Prinzen. Damit erschöpfte

sich jedoch das Familienglück: *Daracia* ließ keinen Zweifel daran, dass sie weder *Galren* noch *Evenrin* am Königshof haben wollte, weshalb Vater und Sohn in den Norden zogen, wo sie Jahre später in den *Sturm auf Warhil* verwickelt wurden. *Galren* wurde dabei getötet, *Evenrin* galt lange Zeit als verschollen.

Erst vor wenigen Wochen tauchte der Prinz wieder auf: Begleitet von Rittern der *Krelvetenwacht* ritt er in *Catystis* ein und verlangte nach seiner Mutter zu sehen, die zu diesem Zeitpunkt bereits ohne Bewusstsein war. Einen Tag und eine Nacht soll er an ihrem Bett gebetet und Gelübde sonder Zahl abgelegt haben. Danach wurde *Evenrin* als Prinzregent von *Catorien* vereidigt und von vielen Seiten beschworen, den Krieg, den seine Mutter begonnen hatte, zu beenden. Nach einem Vier-Augen-Gespräch mit dem Kelchgrafen von *Ivelya*, seiner Mutter Widersacher, verkündete *Evenrin* einen Waffenstillstand. Manche fragen sich bereits, welchen Preis er für dieses schnelle Einlenken zu bezahlen hat. Andere glauben, dass hinter ihm eine „graue Eminenz“ steht, ein besonders geschickter Berater oder ein Mitglied des Grafenkonvents, über dessen Interessen nur spekuliert werden kann.

Evenrin hat das geradlinige Wesen seiner Mutter geerbt, zusammen mit den ritterlichen Tugenden und dem Charme seines Vaters. Seine Taten sind von guten Absichten getragen, obgleich ihm der Weitblick des Alters abgeht. Er sieht vorwiegend das Gute in den Menschen und ist in staatsmännischen Angelegenheiten einigermaßen naiv. Er ist ein attraktiver Jüngling mit ebenmäßigen Gesichtszügen, rotbraunem Haar und grünen, einnehmenden Augen.

GONLYN VON PACAVARIUS, LANDGRAF VON TASHKALIA

Gonlyn von Pacavarius stand Zeit seines Lebens im Schatten seines Vaters, *Xanthar von Pacavarius*, dessen legendäre Bogenschützen eine entscheidende Rolle bei der Wiedereroberung Warhils spielten. Auch nach seines Vaters Tod wurde Gonlyn immer an dessen Taten gemessen – ein Vergleich, bei dem der Junge nicht gut abschneiden konnte: Er, der 22-jährige Graf, gilt als extrem vorsichtig, zögerlich und zurückhaltend; manche würden ihn wohl feige nennen. Sein Fernbleiben von der jüngsten *Schlacht am Obayul* kostete Königin Daracia den Sieg und wird sie möglicherweise auch das Leben kosten. Gonlyns späte Beteuerungen, im Gebirge eingeschneit worden zu sein, wurden allseits mit ausdruckslosen Mienen entgegen genommen, doch niemand im Hochadel zweifelt daran, dass Gonlyn die Königin und ihre Truppen aus falscher Vorsicht heraus im Stich ließ.

Gonlyn hat ein weiches, konturloses Gesicht, geweitete, wasserblaue Augen und eine leicht gekrümmte Haltung. Auffällig an ihm ist ein Ohrring mit Pfeil und Bogen, sowie seine Ohren selbst: Sie sind leicht blattförmig wie die der Baummenschen, deren Hain im Norden an seine Grafschaft grenzt.

HARAS VON HEVEY, LANDGRAF VON MAREYONIA

Haras von Hevey gehört mit seinem raubvogelartigen Gesicht, der Hakennase und den eisblauen Augen gewiss nicht zu den sympathischsten Persönlichkeiten Catoriens. An Einfluss fehlt es ihm indes nicht, stammt er doch aus dem Hause Hevey, welches etliche Könige stellte und seit Jahrhunderten nur ein Ziel kennt, nämlich die Herrschaft über Catorien wieder an sich zu bringen. In der Wahl seiner Mittel ist Haras nicht zimperlich: Verrat, Intrige und List sind seine bevorzugten Instrumente, und dank der Herrschaft über die Kornkammer

Catoriens kann ihn seine Familie noch sehr lange bei seinen Plänen unterstützen.

Haras von Hevey agiert nur zum Teil als Machtgier heraus. Seit dem Turnier im Jahre 651 wird er auch von gekränkter Eitelkeit angetrieben: Dort nämlich erlaubte sich die Königin im Schwertkampf gegen ihn den Scherz, sein Kettenbeinkleid durchzuschneiden, sodass der Graf am Ende mit heruntergelassenen Hosen da stand und auch noch vornüber in den Dreck fiel. Diese Demütigung verzieh er ihr nie und ließ fortan keine Möglichkeit aus, gegen sie zu konspirieren. Obgleich er persönlich in keine Malversationen verwickelt werden konnte, schrieb ihm die Königin die *Verschwörung von Valdeya* zu und setzte kurzerhand unter Berufung auf ein altes Dekret die Privilegien des Hauses Hevey aus. Seitdem hat Graf Haras wenig zu verlieren – was ihn nur noch gefährlicher macht.

KARUL ANTAFLIS

Karul Antaflis ist der bekannteste Fernhändler Catoriens. Seine Kontore findet man in jeder größeren Stadt, von Catystis über Wesburuc bis Ryllakhin und Caley. Sein Handelsgeschäft greift auf ein Netzwerk zurück, das er über ein halbes Jahrhundert hinweg aufgebaut hat. Schon als Kind verdiente er sein Geld mit dem Verkauf von Rattenfallen, und gerüchteweise hat er auch heute noch mit „Ratten“ zu tun: Neben seinem unbezweifelten Ruf als gewiefter Geschäftsmann steht Antaflis nämlich im Verdacht, mit Schattenwaren und Rauschkräutern aller Art zu handeln.

Antaflis ist 60 Jahre alt und von großer, hagerer Statur. Er ist schlau, charmant und hat für sein Gegenüber stets ein hintergründiges Lächeln parat. Immer wieder sieht man seine Tochter *Viina* an seiner Seite, eine junge Schönheit mit wallendem blonden Haar, die durch den goldenen Rapier an ihrem Gürtel noch unnahbarer erscheint. Angeblich springt Viina dort ein, wo Antaflis' Überredungskünste enden.

KASTAR VON ELTEKIA, LANDGRAF VON ALT-RISHAMER, KÖNIGLICHER KRONINQUISITOR

Der Kroninquisitor ist der Schrecken aller Magier innerhalb Catoriens. Er wurde von der Königin als Landgraf von Alt-Rishamer eingesetzt, um dort, wo immer schon im Verborgenen okkulte Kräfte gediehen, endgültig für Ordnung zu sorgen. Mit seiner Berufung löste er Maegrowin von Agaskar ab, dem er kurz zuvor magische Fähigkeiten nachgewiesen hatte. Maegrowin rächte sich dafür, indem er später heimlich in die Grafenburg eindrang und Kastars Frau *Amornia*, die zuvor die Seine gewesen war, vor dessen Augen tötete. Kastar selbst wurde dabei in eine magische Starre versetzt, aus der heraus er zusehen musste, wie das Leben aus *Amornia* wich.

Seit diesem Tag verfolgt Kastar alle Magiegebanten innerhalb Catoriens mit unvergleichlicher Härte. Ihm steht ein ständiger Trupp von 48 Elitesoldaten zur Verfügung, die als die „Hexenjäger“ bezeichnet und gefürchtet werden. Kastar gilt als überaus gottesfürchtig und loyal gegenüber der Krone. Er ist ein unpolitischer, unbestechlicher Mensch, dessen einzige Leidenschaft die Verfolgung all jener ist, die gegen die *Interdictio Magica* verstoßen. Kastar hat kurzes, blondes Haar, eine prominente Stirn, kalte, starre Augen und eingefallene Wangen. Seine Gesichtsmuskeln zucken manchmal unwillkürlich. Seine Stimme mag kraftlos anmuten, doch seine Seele ist es nicht: Kastar von Eltekia ist seit seiner letzten Konfrontation mit Maegrowin immun gegen jede Art von intrusiver Magie!

LITRIC DER BLITZREITER

Litric der Blitzreiter gehört zu den beliebteren Zeitgenossen in Catorien. Wo er auftaucht, winken und jubeln die Leute, als stünde das Glück vor ihrer Tür. Seinen Ruhm hat Litric seinem sensationellen Triumph beim Alt-Ivelischen Pferderennen zu verdanken, das er dreimal in

Folge gewann, bevor er entschied, nicht mehr daran teilzunehmen. Er ist seitdem im Auftrag der *Blitzreiter*, des schnellsten, verlässlichsten (und teuersten) Botendienstes unterwegs und übernimmt nur besonders dringende, brisante oder gefährliche Botenritte. Die *Blitzreiter* haben ständige Niederlassungen in Ryllakhin, Cactystis und Yaharun und durchqueren das Land auf geheimen Routen mit Pferden, die wahrlich schnell wie der Blitz sind. Litrics Mähe, *Eppée*, ist ein Wildpferd aus dem Wald von Fagalân, das Litric höchstpersönlich eingefangen und gezähmt haben soll.

Der 38-jährige Litric hat ein verkniffenes, aber gewinnendes Gesicht, umrahmt von vollen, brünetten Locken, die ihm bis zum Hals reichen. Wie alle *Blitzreiter* trägt auch er am ganzen Körper Glücksbringer, darunter zahlreiche Amulette, die vor Geistern und böser Magie schützen sollen.

LYSANDE, LANDGRÄFIN VON LOSTIA

Die rothaarige, unkonventionelle Lysande ist die Witwe des Grafen *Olgar von Lostia*. Der alte Mann, der sich stets am Meer heimischer fühlte denn zu Lande, traf sie auf einer seiner Seefahrten durch das Swylirische Archipel. Er erlag ihren Reizen sofort und nahm die vierzig Jahre jüngere Lysande zu sich auf *Festung Drachenmaul*, wo er sie wenig später auch – gegen den erklärten Willen seiner Schwester *Almene* – ehelichte. Graf Olgar starb ein halbes Jahr nach der Eheschließung – beim ehelichen Beischlaf. Die nunmehr frisch gebackene Gräfin holte eine Reihe höchst zwielichtiger Korsaren zu sich, mit deren Hilfe sie sich gegen Berater und Verwandte ihres verstorbenen Gemahls zur Wehr setzte. Fast täglich feiert sie auf *Festung Drachenmaul* wüste Orgien und rauschende Exzesse, sehr zum Ungemach ihrer machtlosen Schwägerin. Auch am Königshof weiß man um die „Hurengräfin“, doch Lysande hält große Macht in ihren Händen: Sie ist Eigentümerin des *Leuchtturms von Lostia*, und gegen ihren Willen und den ihrer

Korsarenfreunde befährt niemand das Gebiet zwischen dem *Drachenmaul* und *Arlas Grab*.

Lysande ist schlank, hochgewachsen und wohl proportioniert. Ihre lange, rote Mähne fällt in Wellen über ihren Körper. Ihre Augen leuchten in hypnotischem Wasserblau. Sie gilt als vergnügungssüchtig und unberechenbar. Ihre mangelnde Erfahrung in Staatsangelegenheiten wird durch ihre Gerissenheit mehr als ausgeglichen.

MAEGROWIN VON AGASKAR

Maegrowin von Agaskar, geboren 616 nC als Mitglied des gleichnamigen noblen Hauses aus der Ära Rishamer, ehelichte im Jahre 652 nC die 20jährige *Amornia*, Tochter des Grafen von Alt-Rishamer, dessen Nachfolger er hätte werden sollen. Kurz darauf stellte die Inquisition fest, dass in Maegrowins Adern magisches Blut floss. Ein großer Schock ging durch den Adel – ein Magier im Grafenstand! Der alte Graf von Alt-Rishamer starb an der Aufregung, Maegrowin wurde seiner Rechte enthoben, die Ehe mit Amornia für nichtig erklärt. Um Ordnung zu schaffen, wurde Kastar von Eltekia, der Kroninquisitor, mit der alten Provinz belehnt. Damit für Amornia gesorgt wäre, wurde sie Kastars Frau.

Maegrowin ging in den Untergrund und schwor blutige Rache an jenen, die ihm mit einem Mal seine Würde, seine Frau und sein Land weggenommen hatten. Schon bald trat der *Bund von Rishamer* an ihn heran, und Maegrowin wurde mit seinem Wissen über die Herrscherhäuser und seiner Fähigkeit, sich perfekt bei Hofe einzufügen, zu einem der wichtigsten Agenten des Bundes. Dafür half ihm dieser bei seiner persönlichen Rache an Amornia und ihrem nunmehrigen Ehemann, Kastar von Eltekia (siehe dort). Seitdem ist auf Maegrowin ein Kopfgeld von 5000 Gylden ausgesetzt.

Maegrowin ist ein Meister der Verkleidung und der Verstellung. Sein natives Erscheinungsbild ist das eines sehnigen Mannes, in

dessen schwarzes Haar sich bereits einige graue Strähnen geschlichen haben. Seine Augen sind dunkel und liegen im Schatten tiefer Höhlen. Im linken Ohr trägt er einen dezenten Ohrring in Form eines kleinen silbernen Pentagramms.

POKSCH VON FLURYIN, KELCHGRAF VON FUNKELTHAL UND KÖNIGLICHER SCHATZMEISTER

Wie sämtliche Mitglieder seines Hauses ist auch Poksch von Fluryin mit seinen 1.20 Metern Körpergröße ein Zwerg (die von Fluryin sprechen demgegenüber lieber von „altem Blut“). Er ist von gedrungenem Körperbau, hat einen übergroßen Kopf und dicke Finger. Sein Watschelgang sorgt bei Hofe immer wieder für Erheiterung. Er selbst gilt als mürrisch, ungefällig und stets missgelaunt.

Graf Poksch ist der reichste Mann Catoriens. Dies liegt einerseits an den Minen von Funkelthal, in denen jährlich Edelmetalle und Edelsteine im Wert von hunderttausenden Gylden abgebaut werden, andererseits an seinem Wesen: Der „Zwerg“ ist nicht nur überaus geizig, sondern auch ein Zahlengenie, und er ist äußerst penibel, was die Sicherheit seiner Person und seiner Vermögenswerte betrifft. Seit er vor einigen Jahren in die Hände von Wegelagerern fiel, die ihm das linke Ohr abschnitten und Lösegeld forderten, gilt er als geradezu paranoid: Seine Palas in Funkelthal – ein Prachtbau mit marmornen Böden, goldenen Intarsien und einer Kuppel aus Smaragden – ist von drei Festungsringen umgeben, außerdem unterhält Poksch ein ständiges Heer, das seine Provinz von Banditen säubert. Neben seiner Grafenwürde ist Poksch von Fluryin auch der königliche Schatzmeister und Steuereintreiber – ein Amt, für das ihn sein mathematisches Talent geradezu prädestiniert.

RANIVAR VON NACHTWALDEN, LANDGRAF VON FAERTANN

Der vom Schicksal gezeichnete Landgraf von Faertann, Ranivar von Nachtwalden, ist blass wie ein Leichentuch, dunkle Ringe hängen unter seinen Augen, und seinem Gesicht ist der übermäßige Genuss von Wein deutlich anzusehen. Wer aber würde nicht Trost im Wein suchen, wenn er so wie Graf Ranivar vier Frauen hätte beerdigen müssen! Den Verlust seiner letzten Frau, *Alianess*, hat Ranivar nie verwunden: Er ließ sie nach ahatralunischen Traditionen konservieren und ihr ein Mausoleum erbauen, an einem Ort, an dem niemand ihre Ruhe stören würde: tief drinnen im Castaraswald. (Tatsächlich, Ranivar befindet sich im Besitz der wohl einzigen Karte des verfluchten Waldes, ein Erbstück seiner Familie, deren Wurzeln in den späten Tagen Rishamers zu suchen sind). Während seine ersten drei Frauen an der Schwindsucht starben, ging *Alianess* an ihrem Kummer darüber zu Grunde, dass ihre Tochter *Ilia* als Ehefrau abgelehnt wurde, und zwar von keinem geringeren als *Evenrin* von Vordenbrück, dem heutigen Prinzregenten.

Ranivar ist besessen davon, seine tote Frau wieder zum Leben zu erwecken. In seiner Grafschaft, insbesondere in Teilen des Castaraswaldes, tummeln sich allerhand Nekromanten (und solche, die sich dafür halten). In seinem Auftrag suchen sie nach einem Weg, *Alianess* ins Leben zurückzubringen – ein Unterfangen, das von seltsamen Phänomenen begleitet wird, die beim einfachen Volk Schrecken und Angst auslösen. Die Grafschaft Faertann ist darob gehörig in Verruf, doch da die Beweise für Ranivars Umtriebe im Castaraswald versteckt sind,

konnte ihm selbst die Inquisition bisher nichts nachweisen.

SAVALIAR VON VALRYNA, KELCHGRAF VON IVELYA

Savaliar von Valryna ist das letzte „reinblütige“ Mitglied des alten Hauses Valryna, welchem schon in alter Zeit die Mehrzahl der ivalischen Könige angehörten. Unglücklicherweise ist es Savaliar bisher nicht gelungen, einen Nachkommen zu zeugen; manche sprechen von einer Strafe *Tavaldes*, weil er in jungen Jahren einen Sumpf habe trocken legen lassen, der der Göttin geweiht gewesen war. Möglicherweise wandte sich Savaliar deshalb der Göttin *Lyreya* zu und ließ ihr einen riesigen, prächtigen Tempel in Valryna erbauen, mit gläsernen Kuppeln, glatt geschliffenen Marmorböden und Vorhängen aus feinsten Seide.

Viele Jahre war Savaliar ungekrönter Herrscher über Catorien. Dank zahlreicher Privilegien und einer exzellenten Heiratspolitik geschah im Lande nichts ohne Wissen und Willen des alten Mannes. Gleichwohl ist er Gefangener seiner Privilegien, denn kein Kelchgraf würde jemals für ihn

als König stimmen, wohl wissend, dass damit aus dem Wahlkönigtum Catorien ein Erbkönigtum in den Händen der Valryner werden würde.

Graf Savaliar ist aber ein geschickter Verhandler und ein besonnener Potentat. Er trifft seine Entscheidungen ausschließlich nach Vernunft und Nutzen. Unnötig zu erwähnen, dass er stets einen Plan mit jenen hat, die seinen Vorhaben im Wege stehen. Der mittlerweile 62-jährige Savaliar hat hellgraues, leicht gewelltes Haar und wasserblaue Augen. Seine edlen Gesichtszüge sind von einem würdevollen, grauen Bart umrahmt.



SISPEL DER FLÜSTERER

In Catorien ist es üblich, dass Belveropriester das Land bereisen und Kinder von überdurchschnittlicher Intelligenz mit sich nehmen, auf dass sie eine höhere Ausbildung erhalten. So wurde auch Sispel entdeckt und in den Westen des Landes gebracht, wo man ihn in acht Jahren zu einem „Kopf von Ryllakhin“ ausbildete. Seine Fertigkeiten im Lesen, Schreiben, Rechnen und sein einstudiertes Hintergrundwissen über Geschichte, Herrscherhäuser, politische und wirtschaftliche Zusammenhänge führten ihn bald an den Hof von Königin Selayna, die er jahrelang äußerst geschickt beriet – wie anders wäre es zu erklären, dass sie trotz ihres starrsinnigen Wesens 32 Jahre lang auf dem Thron saß!

Es kam jedoch der Tag, an dem Sispel einen Fehler machte: Er riet Selayna, den damaligen Grafen von Paralasta, Weremin von Aldenstyn, „loszuwerden“, da dieser plane, sie beim nächsten Grafenkonvent als Königin absetzen zu lassen. Selayna war verwundert, doch sie folgte dem Rat. Das Attentat scheiterte jedoch, und die Spur führte nicht zu Sispel, sondern zu Königin Selayna höchstpersönlich. Bevor sie abdankte, zwang sie Sispel zur Strafe für seinen schlechten Rat, einen Kelch mit Gift zu leeren, das ihm auf ewig die Stimme rauben sollte. Seit diesem Tag bringt Sispel nicht mehr als ein mitleiderregendes heiseres Krächzen hervor, das in den Ohren seiner Arbeitgeber geradezu Schmerzen verursachen muss. Sispel zog sich daraufhin zurück und flüstert heute nur noch im Verborgenen. Keiner weiß, in wessen Diensten er steht.

Sispel ist 1,56 groß. Seine Glatze wird von graubraunem Haar umrahmt, seine grauen Augen blicken listig, seine Unterlippe ist stets ein



wenig feucht. Sispel ist überdurchschnittlich intelligent, aber absolut skrupellos in der Wahl der Mittel. Sein Wissen über den catorischen Hochadel und über die machtpolitischen Zusammenhänge ist beispiellos.

TACHILD VON DRAGENTHAL, KELCHGRÄFIN VON ALT-RISHAMER

„Wenn und solange ein blauer Drache auf der Basaltnadel von Dragenthal ruht, soll das Wort der Alten Gesetz sein.“ Dieser kryptische Satz ist nicht nur eine örtliche Legende, sondern ein altes Gesetz. Als sich vor dreizehn Jahren ein blauer Drache auf der Basaltnadel niederließ, musste Graf *Loenid von Vordenbrück* von einem Tag auf den anderen abdanken und das Lehen an Tachild von Dragenthal übergeben. Die von Dragenthal herrschten bereits in der Ära Rishamer über den gleichnamigen Landstrich und scheinen immer noch auf mystische Weise mit ihm verbunden zu sein.

Tachild von Dragenthal, die heutige Kelchgräfin, ist 72 Jahre alt. Sie verbrachte ihre besten Jahre damit, den blauen Drachen zu finden und dadurch ihrer Linie die Herrschaft über Dragenthal wiederzugeben. Man kennt sie als gütige, freundliche alte Dame, die gerne Geld für Gesang und Malerei ausgibt und sich gegenüber Tempeln sehr spendabel zeigt. Gleichzeitig ist sie überaus ordnungsliebend und gesetzestreu; für Unruhestifter und Verbrecher hat sie keinen Funken Verständnis. Aus diesem Grunde sollte man sich, bevor man ihre Grafschaft betritt, mit den seltsamen Traditionen aus der Zeit von Rishamer vertraut machen, die sie penibel exekutiert und deren Nichtbefolgung durchaus empfindliche Strafen nach sich ziehen kann. Als legendär ist schließlich ihr Tavalldshain zu

erwähnen, ein der Göttin Tavalde geweihter Garten, in dem Tachild die seltensten Kräuter und Pflanzen Araclias kultiviert.

VILOSH „DER KRAKEN“, GRAF VON MIKARRA

Das zerklüftete, von heißen Quellen durchzogene Krakengebirge und die umliegende Region Mikarra wird von Graf Vilosh Castun III. beherrscht, genannt „der Kraken“. Als Eigentümer der berühmten *Minen von Mikarra* ist er – nach dem Grafen von Funkelthal – der zweitreichste Provinzherr Catoriens. König Baleverin wusste nicht, als er Viloshs Vater die Grafschaft zusprach, dass dessen Sohn dereinst daraus das größte Diamantvorkommen Catoriens zu Tage fördern würde. Möglicherweise war das Lehen als wertloses Geschenk für den Abschluss eines wichtigen Handelsvertrages gedacht gewesen; andere Quellen behaupten, König Baleverin wäre an jenem Tag nicht Herr seiner Sinne gewesen.

Viloshs Vater, Molon Castun, war Fernhändler mit exzellenten Beziehungen zu den Solhatischen Inseln gewesen und hatte seinen Sohn schon als Kind immer mit auf Reisen genommen. Vilosh litt damals bereits unter einer starken Verkrümmung des Rückgrats. Seine Körperhaltung und sein qualliges Gesicht brachten ihm bei den anderen Kindern den Beinamen „der Kraken“ ein. Molon Castun scheute keinen Aufwand für seinen Sohn: Er ließ seine Festung stufenförmig in die Mitte des Krakengebirges bauen, damit Vilosh jederzeit in den heißen Quellen Erleichterung für seine Rückenschmerzen finden konnte.

Heute verlässt Vilosh sein „Audienzbecken“ nur noch, um zu schlafen und zu essen. Wenn er aufrecht stehen könnte, wäre er 1,72 groß. Seine



Haut ist weich und aufgedunsen wie die einer Wasserleiche, seine Augen rot und geschwollen von den übelriechenden Dämpfen, mit denen er seinen fetten Leib umgibt. Seine Haare sind ihm fast schon zur Gänze ausgegangen. Vilosh ist aufbrausend, rachsüchtig, unerbittlich und grausam. Man sollte ihn weder reizen noch unterschätzen: Hinter seiner simplen Fassade lauert ein listiger Geschäftsmann, der keine Skrupel kennt und keinerlei Respekt vor Recht und Gesetz hat, denn er weiß genau, wie entlegen und schwer zugänglich sein Herrschaftsgebiet ist.

PERSÖNLICHKEITEN JENSEITS CATORIENS

ATUL AKH BASRAH, SULTAN VON SHEMÚA

Für die Sultane von Berukhan gilt kraft uralten Gesetzes, dass sie ihren erstgeborenen Sohn nur der mysteriösen *Yephanatra* (siehe dort) schenken dürfen. Sultan Atul akh Basrah, der Herrscher über Shemúa und die umliegenden Gebiete, verstieß vor vielen Jahren gegen dieses alte Gebot, indem er mit seiner dritten Frau einen Sohn zeugte und diesen nicht – wie es das Gesetz fordert – nach der Geburt ertränkte. Sieben Jahre gelang es ihm, die Existenz des kleinen *Aylan* geheim zu halten, ehe der Hohepriester Pashtoreth (siehe dort) von dem schweren Gesetzesbruch erfuhr und zur Strafe seine *Gläsernen Krieger* ausschickte. Sie drangen wie Geister in den Palast des Sultans ein, verschleppten Aylan und seinen Vater an einen Ort, wo der Junge vor den Augen seines Vaters zu Tode gepeitscht wurde. Ein halbes Jahr spä-

ter suchte Yephanatra den Sultan erneut heim, doch, wie sich herausstellte, hatte der alte Mann sich das Gemächt abgeschnitten. Yephanatra kehrte darob ohne Kind in ihrem Leib nach Palhenid zurück. Seit diesen Tagen unterstützt Sultan Atul die Nomadenstämme in ihrem Unabhängigkeitskampf und behindert die Ahatralún, wo er nur kann, in ihrem Bestreben, die Geschicke Berukhans zu lenken. Er hat sich mit einem äußerst kampfkraftigen Reitertrupp umgeben und seine Oase zu einer Festung ausgebaut.

Der heute 62-jährige Sultan Atul akh Basrah ist von gedrungener Statur. Sein Gesicht ist von Seelenqual gezeichnet, doch in seinen Augen hat sich ein Funke jener Milde und Güte gehalten, die seine Untertanen an ihm schätzen. Sein Äußeres ist gepflegt, er ist überaus belesen und gebildet und außerdem ein Meister des Schachspiels, mit dem er Besucher aus aller Welt beeindruckt.



doch als Dwaemor seinen besten Freund durch die Axt eines Sthorners bei einem Gemetzel im Wolfswald verlor, schlichen sich Zweifel in sein Herz. Dwaemor, ein tiefgläubiger Verehrer Kastornas, der zudem ihr Schicksal – den Verlust eines Kindes – teilt, wurde einsam und schweigsam. Dann aber pilgerte er zum *Eisigen Reif*, um den Willen der Göttin zu erfahren und eine Vision für die Zukunft seines Volkes zu finden. Als er wiederkehrte, war er von tiefgreifender Besorgnis erfüllt, und seine Traurigkeit war fester Entschlossenheit gewichen. Zum Erstaunen der Colwulven erklärte Dwaemor die uralte Siedlung am Toprim für aufgelöst und hieß die

Familien, sich in anderen Wäldern Araclias ein neues Heim zu suchen. Dwaemor selbst blieb mit wenigen Auserwählten zurück, um – wie er sagte – eine heilige Mission zu erfüllen. Dies war vor einem Jahr.

DWAEMOR, ERSTER DER COLWULVEN

Dwaemor stammt von den ersten Colwulven ab und ist somit vom reinsten Blut seiner Rasse. Eine wallende Mähne weißen Haares fällt dort über sein Gesicht, wo er mit einem rechten Auge hätte geboren werden sollen; seine anderen Sinne sind dafür um so schärfer. Auch Dwaemors Sohn kam mit einem Defekt auf die Welt: Er war so schwächlich, dass er sein neuntes Jahr nicht erlebte. Als die Zeit gekommen war, begleitete Dwaemor ihn in die Wälder, damit er einen gnädigen Tod fand. Seit Dwaemors Rückkehr ist stets *Karrh*, der große Eiswolf, an seiner Seite.

Dwaemor sieht die Wälder des Nordens, vor allem die Taiga Eysariens, als das Vermächtnis seines Volkes, das es zu beschützen gilt. Seit Jahrhunderten bilden sie ein Bollwerk gegen die Eisbarbaren jenseits des Wolkengebirges,

GAELESTRAH, DIE GESCHORENE

Gaelestrah war einst wunderschön und hatte langes, dichtes, blauschwarzes Haar. Sie war nicht nur eine überaus fähige Divinantin, die es zu großen Würden innerhalb der *Hüter des Weißen Kristalls* brachte, sondern auch eine in Lavarty sehr geschätzte Persönlichkeit. Einige behaupten, dass sie das Band der Liebe mit *Lacarr vom Flammenden Berg*, dem heutigen Auryl, verband. Dann, plötzlich, sank Gaelestrahs Stern: Man warf ihr vor, gegen das Gildenwesen zu konspirieren, und befand sie der Verschwörung gegen den Magierstand für schuldig. Als Strafe wurde Gaelestrah auf magische Weise geschoren; ihr langes, schönes Haar soll sich dabei in ihren Tränen aufgelöst haben. Zusätzlich wurde sie auch noch aus den Städten verbannt, doch Gaelestrah zog sich schon aus Scham zurück, lebte einsam in den Bergen nahe

Saleema und beobachtete die Geschehnisse des Landes nur noch mit Hilfe ihrer Magie, die sie in dieser Zeit zu perfektionieren lernte. Heute führt Gaelestrah als Seherin ein abgeschiedenes Leben. Einfache Leute aus den umliegenden Dörfern besuchen sie, bringen ihr Geschenke und erhalten dafür Weisheiten und Einsichten, die ihnen ihren Alltag erleichtern.

Gaelestrah ist 75 Jahre alt, ihr Gesicht ist faltig, ihr Haupt nachwievor kahl und von Furchen durchzogen. In ihren Worten schwingen Enttäuschung und Verbitterung. Sie sieht ihren Mitmenschen so gut wie nie ins Gesicht; ob aus Scham oder aus Angst davor, sie könne ihnen in die Seele blicken, vermag niemand zu sagen.

HAYERLA III. VOREALIS, KÖNIGIN VON TR'SAAL

Die Königin von Tr'Saal hat graues, hochgestecktes Haar, intelligente Augen, dünne Lippen und hohe Wangenknochen. Ihre Fassade ist undurchschaubar, ihr Mienspiel kontrolliert. Aus ihrem Mund dringen nur perfekte, wohl überlegte Sätze. Niemals verliert sie die Beherrschung.

Hayerla III. entstammt dem *Haus Vorealis*, das bereits seit Jahrhunderten die Herrschaft über Tr'Saal innehat und bis in die frühen Tage Rishamers zurückreicht. Eine Fügung des Schicksals wollte es, dass Hayerla als Viertgeborene zur Königin gekrönt wurde, zumal ihre Schwestern erkrankten, verunfallten oder politischen Intrigen zum



Opfer fielen. Hayerla III. ist eine hochintelligente Frau von formvollendeter Etikette, die mit gesprochenen wie auch ungesprochenen Worten umzugehen weiß. Sie ist Meisterin der Intrige und des politischen Ränkeschmiedens, aber auch vorbildliche und äußerst beliebte Staatsmännin; ihre Politik hat Tr'Saal zu bisher unerreichtem Wohlstand geführt.

Hayerla III. hat vier Töchtern (*Beyena, Liene, Vandena* und der widerspenstigen *Gerlin*) das Leben geschenkt sowie ihrem Sohn *Aendolin*, der auf ihr Geheiß die Wächterin von Tarkis, *Varestra Masath*, ehelichte (siehe dort). Unglücklicherweise stellte sich heraus, dass *Varestra Masath* dem eigenen Geschlecht zugetan war und sich *Aendolin* verweigerte - eine Demütigung, die ihr die Königin nie verzieh und die *Aendolin* dazu bewog, das Land zu verlassen.

HO-KATA UND HO-MYUN

Ho-Kata war Hauptmann der *Eisernen Garde*, als es in *Nya-Toga* zu Unruhen kam und der regierende Mogul von einem Attentäter getötet wurde. Angeblich bekam Ho-Kata vom sterbenden Mogul das *Eiserne Szepter* in die Hand gedrückt, und um es zu verdienen, verfolgte er den Mörder des Moguls Tag und Nacht. Schließlich gelang es ihm, den Assassinen gefangen zu setzen und ihm nach allen Regeln der Kunst die Identität seiner Auftraggeber zu entlocken. Ho-Kata sorgte dafür, dass die Hintermänner - allesamt einflussreiche Anwärter auf den Thron - verhaftet und hingerichtet wurden oder



zumindest Unfällen zum Opfer fielen. Danach bestieg er selbst den Thron zu Nya-Toga.

Ho-Kata hat ein scharf geschnittenes Gesicht mit schmalen, verschlagen blickenden Augen und einer gespaltenen Zunge. Ob es sich dabei um ein Merkmal der Ssaka'ta handelt oder um eine Strafe, die er in jungen Jahren über sich ergehen lassen musste, weiß niemand zu sagen. An seiner Seite sieht man stets seine Schwester Ho-Myun. Ihre zarte Gestalt ist stets in Seide gehüllt. Sie hat mandelförmige Augen und geschmeidige Lippen und bewegt sich mit fließenden Bewegungen, die Männern dem Atem stocken lassen. Angeblich gibt sich Ho-Myun nur ihrem Bruder hin. Sie ist auch stets gegenwärtig, wenn Ho-Kata seine Berater, Hauptleute und Kapitäne empfängt. Hin und wieder tritt sie dann aus seinem Schatten und flüstert Worte in sein Ohr, in einer Sprache, die niemand außer den beiden versteht.

Da sich Ho-Kata seiner Feinde im eigenen Land bereits entledigt hat, schweift sein Blick über die Grenzen hinaus: In den letzten Jahren ließ er eine beachtliche Flotte bauen und stellte hunderte neue Kämpfer aus aller Herren Länder in seinen Sold. Gegen wen sich diese bedrohlich wachsende Streitmacht richten wird, wird die Zeit zeigen - in Lavarty und Qui-Lju rechnet man bereits mit dem Schlimmsten.

LACARR VOM FLAMMENDEN BERG FÜRST VON LAVARTY AURYL DER MAGIERGILDEN

Der 68-jährige Lacarr ist oberster Statthalter der Rubindrachen und damit „Fürst“ von Lavarty. Sein Spezialgebiet war und ist das der Veränderung. Er arbeitete sich bereits in jungen Jahren in der Hierarchie seiner Gilde empor, wobei er aus verschiedenen Gründen als „seltsam“ und „anders“ verschrien war: Zum einen, weil er neben seinen arkanen Studien auch die Alchemie pflegte, die unter den Magiern als primitives Handwerk gilt, zum anderen aufgrund seiner

Leidenschaft für das weibliche Geschlecht, die von seinen Kollegen als „nicht standesgemäß“ betrachtet wurde. Lacarr schien sich damit lange Zeit selbst aus dem Spiel der Macht zu nehmen, und das änderte sich auch nicht, als er zum obersten Gildenrat der *Schaffenden* ernannt wurde und damit legitimiert war, dem amtierenden Auryl in einem Relatastrum die Herrschaft streitig zu machen. Sein Desinteresse an Religion im allgemeinen und an den Lehren des Xat'Vareel im besonderen war ein weiterer Grund, weshalb man Lacarr äußerst schlechte Chancen zuschrieb, jemals den Thron zu Shital zu besteigen. Dass es dennoch anders kam, überraschte viele in Lavarty.

Heute ist Lacarr ein alter Mann mit faltigem Gesicht, gekrümmtem Rücken und schulterlangem, schütterem Haar. Seine Augen sind von alchemistischen Dämpfen gerötet, und hin und wieder sieht man in ihnen schwarze Schatten umherhuschen, was ihm eine unbehagliche Ausstrahlung verleiht. Auch wenn niemand persönlich etwas mit ihm zu tun haben möchte, wird er in Lavarty für seinen Weitblick sehr respektiert. Den Magierstand hat Lacarr indes gespalten, denn seine Politik ist eine der Öffnung und Verbreitung magischen Wissens: Er ließ in den letzten Jahren sechs Magierakademien errichten und behielt sich die Überwachung derselben persönlich vor. Dass er nach diesem Tabubruch den Rest seiner Zeit damit verbringt, seine Position gegen Neider und Herausforderer zu verteidigen, überrascht nicht weiter. Nur noch selten sieht man ihn in seinem geliebten Alchemielabor, in dem er früher oft bis spät in die Nacht kichernd und hustend auf und ablief.

MIALED, SOHN DER SWYLIREN

Mialed, Sohn der Swyliren, nennt man den legendären Piraten des Swylirischen Ozeans. In seinem von der Sonne gebräunten und vom Wind gegerbten Gesicht strahlen zwei blaue Augen. Sein schwarzbraunes Haar ist von einem Turban verdeckt. An seiner Seite baumelt stets

ein Säbel, mit dem er auch perfekt umzugehen weiß.

Mialed wuchs als Armenkind in den Straßen Ramúns auf, hungerte sich durch seine Kindheit, kämpfte sich durchs Leben und schlich sich schließlich an Bord eines Schiffes, um der Hölle Peycateshs zu entfliehen. Doch er wurde entdeckt und zum Arbeiten gezwungen. Mialed machte aus der Not eine Tugend und beeindruckte durch rasche Auffassungsgabe und großen Einsatz. Aus ihm wurde ein talentierter Seemann, der sogar jahrelang bei *Rosko, dem Kahlen*, mitfahren und von diesem vieles lernen durfte. Als er 24 war, heuerte Mialed beim *Roten Manuan* an, dessen Schiff durch grauenvolle Winde in Arlas Grab getrieben wurde. Heute noch wird erzählt, wie Mialed damals das Steuerrad an sich riss, Seile der Takelage kappte, Befehle durch den windgepeitschten Regen schrie und das Schiff aus Arlas Grab befreite. Der Rote Manuan hat nach diesem Vorfall sein Piratendasein an den Nagel gehängt, sich mit seinen Schätzen auf einer Insel zur Ruhe gesetzt und Mialed sein legendäres Schiff, die *Marophea*, überlassen.

Mialed ist ein rastloser Abenteurer, der nur selten schwermütige Stunden erlebt. Er nimmt seinen Opfern alles weg, bis auf die Unterhosen zieht er sie aus, allerdings immerzu mit einem Lächeln im Gesicht. Die Hälfte seiner Beute opfert er auf unscheinbaren Eilanden der Göttin Galdamaris. Besonders zu erwähnen ist, dass er nur dann Gefangene nimmt (und auch nur dann tötet), wenn er auf Gegenwehr stößt. Sich gegen ihn zur Wehr zu setzen, ist allerdings ohnehin ein hoffnungsloses Unterfangen: Seine Leute behaupten ehrfurchtvoll, er sei ein Sohn der Swyliren und verstehe die Gewässer so deutlich, als würden sie zu ihm sprechen!

MOHOYON TORCASH, „GEIBEL VON PEYCATESH“

Da man über die „Geißel von Peycatesh“ nicht spricht, ist der Werdegang von Mohoyon Torcash heute niemandem geläufig. Als gefürchtetster Sklavenjäger des Ostens ist er jedoch in Peycatesh und allen Küstengebieten so ziemlich jedermann ein Begriff. Mohoyon fängt seine Beute in den Urwäldern von Oncalotuta, am Rande der Berukhanischen Wüste, auf den Swylirischen Inseln, ja sogar in den Randgebieten Catoriens wurden seine Häsher gesichtet. Er kauft seine Sklaven außerdem in Eysarien und Neel und steht auch mit Qui-Shay in guter Handelsbeziehung. Sein größter Handelspartner ist Toruam Zarala, der Protektor von Peycatesh. In seiner Domäne werden Unmengen von Sklaven umgeschlagen oder zur Arbeit auf den Plantagen gezwungen.

Mohoyon hat ein puppenhaftes, glänzendes Gesicht mit kalten, großen Augen. Er ist stets in weite Gewänder und einen Turban gehüllt, niemand hat ihn je unbekleidet gesehen, außer den Männern und Jungen, die in seine Gefangenschaft geraten und ihm dann in besonderer Weise zu Diensten sein müssen.

NEELIAR, KÖNIG VON NEEL

König Neeliar gelang vor einem halben Jahrtausend, was sonst niemandem gelungen war: Er einte die Siedler am Rande der Neelschen Ebene. Er ließ sie ihre Herkunft, ihre Sünden und Verbrechen vergessen und Festungen und Türme bauen, auch Tempel, um die Götter in eine von den Göttern verlassene Gegend zu bringen. Das Königreich von Neel war trotz der eisigen Winde und des harten Bodens aufstrebend und vielversprechend. Der Barbaren der Ebene wurde Neeliar Herr, indem er zwischen ihnen auf geschickte Weise Neid und Zwietracht säte. Doch Klugheit alleine brachte ihm nicht den Erfolg: Seine Krone gab ihm die Fähigkeit, anderer Leute Willen zu beeinflussen - ein

überaus wertvolles Geschenk des ersten Auryls von Lavarty, den Neeliar und sein Gefolge vor marodierenden Barbaren gerettet hatten. Unglücklicherweise endete Neeliars Herrschaft viel zu früh – und auch äußerst unrühmlich: Seine habgierigen Kinder Liin, Kelun und Garatya erschlugen ihn, da er sie zu enterben gedachte. Der feige Mord geschah während eines Ausfalls gegen die Barbaren. Neeliars Leiche geriet danach in den Großen Fluss. Seitdem, so besagt die Legende, wandere der König als Untoter von unbeschreiblicher Macht durch die Sümpfe, auf der Suche nach seiner Krone.

PASHTORETH, „LUHAR AKH LUHARET“

Pashtoreth, der Sprecher der Sprechenden (Luhar akh Luharet), ist nach dem schwarzdiamantenen Erzdrachen *Naypa' Rathep* die einflussreichste Persönlichkeit in Ahatralun. Er ist zudem Hochgeweihter des Xat'Vareel, und dabei so fanatisch und ehrgeizig wie keiner seiner Vorgänger – außer vielleicht Aruthanes, dessen menschenverachtendem Kult Pashtoreth wieder schleichend Vorschub leistet. Seit sein Wort Gesetz ist, haben alte Rituale wie Selbstgeißelungen und -verstümmelungen, reinigende Feuer und sogar Menschenopfer wieder Einzug in den religiösen Alltag Ahatraluns gehalten und, wie man mancherorts hört, auch über die Grenzen Ahatraluns hinaus. Pashtoreth fördert bewusst okkulte Praktiken und hat die alten *Gläsernen Krieger* wieder ins Leben gerufen. Zudem erstarkt Ahatralun unter seiner Führung auch militärisch: Jeder seiner fanatischen Anhänger ist gegen Schmerz ebenso gewappnet wie ein catorischer Ritter!



Pashtoreth hat ein kahles Haupt, auf dessen Rückseite kunstvoll die Form eines Drachen eintätowiert ist. Seine Augen sind schwarz geschminkt, und in ihnen lodert eine kräftige Flamme. Bis auf eine schwere diamantene Kette zeigt sich Pashtoreth stets völlig schmucklos; er selbst geht barfuß und trägt lediglich eine schwarze Robe über seinem sehnigen, haarlosen Körper.

SORILYANOS, HOCHGEWEIHTER DES BELVEROS, ERSTER DER ERUDITEN

Sorilyanos ist Hochgeweihter des Belveros und ältester Erudit von Arcamesta. Er ist 96 Jahre alt, sein Haar und Bart sind weiß und dicht, seine Augen strahlen im selben Blau wie die Ryllasee. Nur sein Gehör hat Sorilyanos fast zur Gänze verloren; ein Erudit an seiner Seite übersetzt für ihn das gesprochene Wort in Gebärdensprache.

Sorilyanos fährt einmal im Jahr mit der *Gleisenden Barke* über das Meer nach Ryllakhin, wo er, geschützt von der catorischen Inquisitionsgarde, Segnungen erteilt, Weihen vollzieht und in besonders heiklen Fragen Recht spricht. Für das Volk ist seine Anreise ein Riesenspektakel, so wie auch Sorilyanos selbst ungeheure Strahlkraft auszeichnet. Er wird geradezu göttlich verehrt. Zuhause, auf Arcamesta, lebt Sorilyanos im *Leuchtenden Palast*, der Residenz des ersten Eruditen, wo er – von oben gut bewacht durch Drachenreiter – Schriften liest, verfasst und kommentiert und philosophische Gespräche mit *Tayasun* führt, demselben Aquamarindrachen, der vor 657 Jahren Arpacitos an die Spitze der Felsnadel brachte.

Sorilyanos ist ein äußerst unpolitischer Mensch. Manche werfen ihm vor, zu nachgiebig zu sein und kritisieren, dass er über Königin Daracia ob ihres gewaltsamen Vorgehens gegenüber ihrem Vorgänger Baleverin nicht den Bann von Arcamesta verhängte. Sorilyanos nimmt Politik, Kriege, Fehden und Naturkatastrophen so hin, wie es nur jemand seines Alters vermag. Es ist ihm vielmehr ein Anliegen, den wahren Kräften der Finsternis Einhalt zu gebieten: dem Anderen und seinen Verbündeten in den dies- und jenseitigen Sphären. Weil Sorilyanos aufgrund seines Alters nicht mehr in der Lage ist, den Oberbefehl über die Drachenreiter von Arcamesta selbst zu führen, hat er diese Kompetenz an *Reitergeneral Palmanar* delegiert.

TORUAM ZARALA, DER „SCHWARZE KAUFMANN“

Toruam Zarala ist der reichste Kaufmann des Südens. Er lebt nahe Harutasca in seinem *Schwimmenden Palast*, einem Prunkgemäuer von unvorstellbarem Luxus, gelegen auf einer kleinen Insel in einer Bucht. Darüber hinaus ist Zarala auch der mächtigste Mann von Peycatesh: Sein Wort ist Gesetz, in allen Städten und Siedlungen der Sklavenküste. Er selbst bezeichnet sich als „Protektor“ und „Gönner“, der sich rühmt, nach dem Tod des alten Perlenkönigs die Herrschaftsverhältnisse geordnet und in die Hände der städtischen Gildenräte gelegt zu haben.

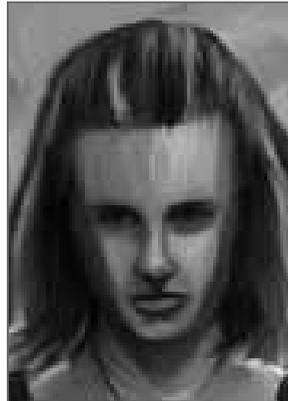
Zu seinen wichtigsten Geschäftspartnern zählt Mohoyon Torcash, der in seinem Auftrag immer wieder neue Sklaven „besorgt“, die dann auf Zaralas weit gestreuten Plantagen ein beklagenswertes Dasein führen. Aber auch Zaralas Haussklaven ergeht es nicht besser: Eine Sklavin, die ihn beim

Liebesdienst versehentlich verletzte, ließ er im dunklen Viertel von Harutasca nackt zwischen zwei Pfähle spannen und über Nacht unbewacht – die Unglückliche erlebte den nächsten Morgen nicht. Der schändlichen Taten nicht genug: Seinen nichtsnutzigen Sohn Harid verkaufte Zarala schlichtweg in die Sklaverei. In seinem Palast befinden sich, so heißt es, vergoldete Obstschalen, gefertigt aus den Köpfen seiner Feinde! Derer gibt es jedenfalls viele: Toruam Zarala ist Urheber von Entführungen, Lösegeldforderungen, Erpressungen und Kaperungen am ganzen Kontinent – bis nach Catorien reicht sein Arm.

Toruam Zarala ist 52 Jahre alt, doch seine pechschwarze Mähne lässt ihn jünger erscheinen. Sein Körper ist muskulös und, wie bei den meisten Peycateshi, haarlos, und er wird täglich eingeeilt, massiert und in Form gehalten.

VARESTRA MASATH WÄCHTERIN VON TARKIS GENERALIN VON TR'SAAL

Varestra Masath wurde als Tochter eines dem Wein zugetanen Söldners im Dienst der Tr'Saalschen Armee geboren. Ihr Vater erzog sie mit dem Weinschlauch in der einen und dem Gürtel in der anderen Hand. Ihre Kindheit war härter als die ihrer Brüder, und doch gelang nur ihr die Aufnahmeprüfung in den königlichen Wächterdienst. Varestra wurde für ihre Verdienste an der Turmkette im Jahre 648 nC in den Adelstand erhoben und zur Wächterin von Tarkis ernannt. In derselben Schlacht soll sie einen Adjutanten, der es angesichts der H'Netrani-Krieger mit der Angst zu tun bekam, mit bloßen Händen hochgehoben und den Feinden entgegen geschleudert haben! Nicht erst seit diesem Ereignis wird sie auch „die eiserne Jungfrau“



genannt. Trotz ihrer Schönheit soll sie kalt und gefühllos sein, gnadenlos in der Rechtsprechung und kompromisslos in der Politik, die ihr weit weniger liegt als der Dienst an der Turmkette.

Darum verbringt Varesta Masath auch mehr Zeit in ihrer Funktion als Generalin als in Tarkis - in der Nähe der Königin, deren Sohn *Aendolin* sie demütigte, als sich nach ihrer Heirat herausstellte, dass Varesta dem eigenen Geschlecht zugetan war. Tatsächlich hasst sie Männer und sieht sie als schwach und minderwertig an. Die „eiserne Jungfrau“ hat weder Launen, noch Leidenschaften. Sie ist, wie manche behaupten, ein sprechendes Schwert.

Varesta Masath ist 1,82 groß, 38 Jahre alt, von trainierter Statur und militärischer Haltung. Sie hat ein starkes Kinn, einen eisigen Blick und dichtes brünettes Haar, das jedoch meist unter einem Helm verschwindet.

YEPHANATRA

Yephanatra gilt als die schönste Frau des Südens. Jeder kennt ihren Namen, doch nur die wenigsten haben ihr Antlitz jemals erblickt. Viele Männer der Ahatralún und auch der Berukhani würden ihr Leben dafür geben, auch nur eine Stunde mit ihr verleben zu dürfen. Gleichzeitig weiß niemand, woher sie kommt und wohin sie geht: Nur einmal alle paar Jahre erscheint sie wie aus dem Nichts, um einen Sultan der großen Oasen heimzusuchen. Ein altes Gesetz aus Ahatralun will es, dass Yephanatra von den Sultanen geschwängert wird und deren Kinder in Palhenid zur Welt bringt, wo diese jahrelang in den Lehren und Philosophien der Ahatralún unterwiesen werden. Erst danach dürfen sie zu ihren leiblichen Vätern zurückkehren und deren Nachfolge antreten.



Yephanatra hat schwarzes, glänzendes Haar, das ihr bis zum Becken reicht. Ihre Figur ist weiblich und fruchtbar und zugleich zerbrechlich und elegant. Ihre Bewegungen sind fließend, ihre tiefschwarzen Augen haben lange Wimpern, ihre Lippen sind voll und sinnlich.

GEHEIMNISSE

Die folgenden Geheimnisse ergänzen die Informationen zu den oben beschriebenen Persönlichkeiten. Sie sind in Araclia überhaupt nicht oder nur der jeweiligen Person selbst bekannt. Sie sollten nicht von Spielern, sondern nur von Spielleitern gelesen werden!

Askat von Anderwalth: Mit Askat von Anderwalth hat sich innerhalb des Schattenamtes etwas ganz Wesentliches verändert: Während das *Schattenamt* früher dazu diente, Umtriebe aufzudecken, die gegen den König gerichtet waren, so ist es heute darauf ausgerichtet, nicht den König, sondern das Königreich zu schützen - notfalls auch vor dem König selbst! Es ist unvorhersehbar, welche Rolle das Schattenamt

nach dieser Neuausrichtung im catorischen Machtgefüge spielen wird. Feststeht, dass nachwievor das Geschäft mit Geheimnissen an erster Stelle stehen wird. Ein Geheimnis ist auch, um was für ein Haus es sich bei denen „von Anderwalth“ handelt. Tatsächlich gibt es diese Linie nämlich gar nicht.

Atul akh Basrah: Sultan Atul akh Basrah trägt seit seiner Geburt den Keim magischer Fähigkeiten in sich. Da es nur den Ahatralún erlaubt ist, Magie zu wirken, verleugnete er diese Tatsache jahrelang. Nach dem Tod seines Sohnes holte er jedoch *Asrah Zul*, den Hexer von Tya'Kesha, an seinen Hof, auf dass er ihn in der

okkulten Kunst unterwies. Der alte Sultan erwies sich als äußerst gelehriger Schüler und ist neben seinen sonstigen Vorzügen mittlerweile auch ein veritabler Beherrschungsmagier.

Dwaemor: Dwaemor war kurz davor gewesen, die Menschen sich selbst zu überlassen, doch am Eisigen Reif ereilte ihn, kurz vor dem Erfrieren, eine Vision: Das Bild einer Hundertschaft völlig willenloser und unempfindlicher Barbaren, die den Boden der Wälder mit dem Blut ihrer Feinde tränkten. Dwaemor sah nicht nur ihren Einfall in die Länder der Menschen, sondern auch die völlige Auslöschung der Colwulvensiedlung am Toprim. Darum schickte er die Familien weg und machte sich vor über einem Jahr in die Wälder und Gebirge Eysariens auf, mit dem Ziel, den Anführer der Barbaren zu finden – und zu töten.

Evenrin von Catystis: Ein rechtliches Detail, das nur wenige richtig einzuschätzen wissen, ist die Tatsache, dass Evenrin zwar die Herrschaft über Catorien übernommen hat, nicht aber das Stimmrecht seiner Mutter im Grafenkonvent ausüben kann. Er ist somit überaus abhängig von den Entscheidungen der Kelchgrafen. Auch war es in Wahrheit nicht Evenrin, sondern Graf Savaliar, der den Waffenstillstand zum Wohle des Reiches vorschlug. Als Gegenleistung verpflichtete sich Evenrin, sich binnen dreier Monate für das Blut zu entschuldigen, das wegen seiner Mutter geflossen war, und – staatspolitisch wesentlich bedeutsamer – auch dazu, Ivelya als Fürstentum unter catorischer Krone über die anderen Land- und Kelchgrafschaften zu stellen.

Gaelestrah: Niemand weiß es, und auch nach ihrer Verbannung schwieg Gaelestrah darüber, dass sie vom amtierenden Auryl beauftragt worden war, den Geist der führenden Gildenmagier nach dunklen Geheimnissen zu durchforschen. Gaelestrah begann den Auftrag zwar, doch brach ihn schon nach einigen Wochen ab, da es ihr falsch und unmoralisch schien, ihre Kollegen auf diese Weise auszuspionieren. Sie

glaubt, dass ihr Schicksal die Strafe des Auryls für die Nichtbeachtung des Befehls war.

Gonlyn von Pacavarius: Vor fünf Jahrhunderten traten die von Pacavarius einer Gruppe Boschkols entgegen, die kurz davor stand, die Lynueen im Singenden Hain während ihres *Endorôd* (ein Tag im Jahr, an dem sich alle Lynueen versammeln und gleichzeitig einwurzeln) zu überraschen. Zum Dank dafür, ein grauenhaftes Gemetzel verhindert zu haben, schenkten die Lynueen dem Haus Pacavarius – wie an Gonlyn unschwer zu erkennen ist – Shayêablut. Außerdem schicken sie seitdem alle paar Jahre einige ihrer besten Bogenbauer, damit diese die Bogenschützen der Pacavaren ausbilden und sie mit Bögen aus Silberholz versorgen.

Haras von Hevey: Haras von Hevey hegt so tiefe Abneigung gegen Königin Daracia und ihresgleichen, dass er nicht einmal davor zurückschreckt, mit dem *Bund von Rishamer* gemeinsame Sache zu machen. Sein Haus unterhält gelegentlichen Kontakt zu den Anhängern der alten Magokratie, gleichwohl findet man sich nur zu Vorhaben zusammen, welche beiden Seiten in gleicher Weise dienlich sind. Sowohl Graf Haras als auch der Bund von Rishamer wissen, dass der jeweils andere bei geänderter Interessenlage jederzeit zum Feind werden kann.

Hayerla III. Vorealis: Wenn es nach Hayerla geht, hat Tr‘Saal noch lange nicht seinen Zenit erreicht: Die Königin sieht ihr Land als den wahren Erben Rishamers und wird nicht eher ruhen, als ihr Wort für alle Menschen östlich der Ryllasee Gesetz ist. Mit Sorge beobachtet man in Catorien, wie Hayerla einflussreiche Personen und Würdenträger – Priester, Händler, sogar Ritter – in ihre Abhängigkeit bringt. Ihr Plan besteht darin, Catorien Provinz für Provinz zu unterwandern und schließlich die Herrschaft zu übernehmen.

Ho-Kata und Ho-Myun: Tatsächlich sind Ho-Kata und seine Schwester vom Blut der Ssaka'ta. Ho-Myun ist zudem eine überaus fähige Hexe, die die Zukunft sieht und ihren Bru-

der verlässlich vor Verrat und Intrige schützt. Gleichwohl ist sie sein schwacher Punkt. Die letzten, aber, die versucht haben, sie zu entführen oder zu töten, ließ Ho-Kata in Streifen schneiden!

Karul Antaflis: Karul Antaflis hat im Laufe seines Lebens so viele Schulden angehäuft, dass eine Vielzahl einflussreicher Persönlichkeiten ein ureigenstes Interesse an seinem Wohlergehen hat. Dieselben dürften allerdings nicht wissen, dass Karul Antaflis seinen Schuldenstand seit einigen Jahren durch ein einträgliches Nebengeschäft verringert: Er verdingt sich als Spion für das Königreich Tr'Saal.

Kastar von Eltekia: Kastar von Eltekia ist nicht gewillt, noch einmal zum verhöhnten Opfer schwarzmagischer Gesellen zu werden. Kurz nach dem Tod seiner Frau ließ er sich, unter Gefährdung seines Lebens, von den besten Heilern des Landes die Schädeldecke öffnen und eine Schicht aus Marthotit implantieren. Das ist das Geheimnis seiner absoluten Magieresistenz. Er trägt außerdem einen Ring, der, wenn man ihn dreht, eine mit Samantum vergiftete Nadel zu Tage fördert.

Lacarr vom flammenden Berg: Lacarr hat seine Berufung nicht dem Zufall zu verdanken. Er schloss einen Pakt mit dem Dämon *Avolaar*, der von ihm den Verrat an seiner Liebsten forderte. Lacarr erfüllte seine Seite des Paktes, indem er das Schicksal seiner Geliebten, *Gaelestrah*, besiegelte (siehe dort). *Avolaar* bewirkte dafür eine akute Verwirrung beim damals amtierenden *Auryl*, und als Lacarr diesen zum *Relatastrum* forderte (zu dieser Art des Duells s. Kapitel „Ferne Länder, fremde Völker“), vergaß dieser die einfachsten Namen und Zauberformeln. Ähnlich erging es allen anderen, die sich Lacarr in den Weg stellten.

Litric der Blitzreiter: Litrics Geheimnis besteht darin, dass ihn zwar jeder kennt, aber niemand etwas über ihn zu berichten weiß. Wo kommt er her? Wo hat er so sagenhaft reiten gelernt? Wer ist der Mann, dem die Persönlichkei-

ten *Catoriens* ihre allerwichtigsten Botschaften und Schriften anvertrauen??

Lysande, Gräfin von Lostia: Lysande hält im höchsten Turm der Festung *Drachenmaul* den tavianischen Druiden *Okat-Mora* gefangen. Er beherrscht für sie *Wetter* und *Gezeiten* rund um die Küste des *Drachenmauls*; weigerte er sich, so würden Lysandes *Korsarenfreunde* seine Familie, die sie auf einer Insel gefangen halten, in die Sklaverei verkaufen.

Maegrowin: Maegrowin ist nicht nur Agent des Bundes von *Rishamer* und äußerst fähiger Magier, sondern auch Anwärter für die *Weihe des Anderen*.

Mialed: Alles, was über *Mialeds* Herkunft erzählt wird, ist eine Lüge, die nur dem Zweck dient, einen Mythos aufrechtzuerhalten. In Wahrheit wurde er als Prinz von *Ramún* geboren. Da ihm das Leben in der Stadt langweilig wurde, kaufte er sich ein Schiff und lernte die See kennen und lieben. Als er erfuhr, dass sein Vater, der *Perlenkönig*, gestorben und *Peycatesh* von *Toruam Zarala* übernommen worden war, durchtrennte er die letzten Bande zu seinem früheren Leben. In seinem Herzen hatte er ohnehin bereits eine neue Heimat gefunden. Sein Mut und sein Geschick als Kapitän sind, nebenbei bemerkt, kein Märchen!

Mohoyon Torcash: Mohoyon war selbst Sklave und in jungen Jahren auf das Gemeinste gequält und gedemütigt worden – allerdings nicht von seinem Besitzer, sondern von den anderen Sklaven, unter denen er arbeitete und die er zu hassen lernte. Nachdem Mohoyon die Flucht gelang, lebte er eine Zeitlang in den Straßen von *Dashab*, ehe er von *Joruen Torcash* eingefangen wurde, einem reichen, alten Kaufmann, dessen Leute stets nach entlaufenen Sklaven Ausschau hielten. *Joruen Torcash* brachte Mohoyon nicht nur auf sein Landgut, sondern nahm ihn auch an Kindes Statt an. Da er selbst keine Erben hatte und bereits sehr alt war, sah er nicht, worauf er sich da einließ: Mohoyon reichte ihm schon wenige Tage danach vergiftete Datteln.

Der Leichnam seines kurzfristigen Ziehvaters war noch nicht kalt, da versilberte Mohoyon bereits das Erbe und gründete mit dem Erlös und den Häschern seines „Vaters“ den größten Sklavenhandel des Südens.

Neeliar: Allein, Neeliar war nicht tot, als er in den Fluss stürzte – noch nicht. Er wurde in die Sümpfe gespült, wo ihn ein kauziger alter Schamane entdeckte und sich seiner annahm. Nach dessen Worten aber würde ihn nur ein Pakt mit *Avith*, der Tochter des Sastrates, vor dem sicheren Tod bewahren. Neeliar schwor bittere Rache an seiner verkommenen Brut und ging den Pakt ein. Er musste versprechen, eine Armee von Untoten zu erheben und damit die Herrschaft zu erringen – zuerst über das Land, das einst das Seine gewesen war, danach über ganz Araclia. Doch vorher musste er noch die Krone finden, die der Sumpf ihm entrissen hatte. In den Jahren, die vergingen, beschlichen blinder Hass und lodernder Wahnsinn seinen Geist, und sein Körper alterte, verfaulte bis auf die Knochen. Allein Rachsucht und dunkle Magie halten heute sein totes Fleisch zusammen. Zum Glück für den Rest der Welt hat Neeliar seine Krone bisher nicht gefunden.

Pashtoreth: Pashtoreth war schon als Kind dazu bestimmt, einst Sprecher der Sprechenden zu werden. Er erregte große Aufmerksamkeit, nachdem er als einziger unbeschadet das *Große Feuer von Palhenid* überlebte. Er wurde damals nackt, ohne eine einzige Verbrennung, in den Trümmern der Unterstadt gefunden. Auch heute noch ist er gänzlich unverwundbar gegen jede Art von Feuer – ein Omen, das für sich selbst spricht und ihn unter allen Luharet in der Geschichte Ahatraluns herausstechen lässt.

Poksch von Fluryin: Die von Fluryin haben vor langer Zeit einen Pakt mit den Gamantulen geschlossen. Die Riesenhaften gewährten denen von Fluryin Schürfrechte am *Titanengrab*, dafür haben sich die „Zwerge“ für alle Zeit verpflichtet, die Interessen der Gamantulen

innerhalb des catorischen Grafenkonvents zu sichern.

Ranivar von Nachtwalden: Ranivar selbst nimmt an keinerlei magischen Handlungen teil und hat auch nicht die Gabe. Seine 19jährige Tochter *Ilia* hingegeben wurde im Dunstkreis der zahlreichen Zauberer, die in Faertann ein und ausgingen, zu einer passablen Hexerin, die nicht nur ihres Vaters Besessenheit teilt, sondern darüber hinaus auch finstere Pläne schmiedet, wie sie sich an Evenrin, der sie einst verschmähte, rächen kann.

Savaliar von Valryna: Savaliar spürt, dass es mit ihm zu Ende geht. Der nahe Tod und das Fehlen eines Nachkommen treiben ihn zu verzweifelten Maßnahmen: Er wird noch zu Lebzeiten versuchen, das Land von den (seiner Meinung nach) gemeingefährlichen Catystern zu befreien und die Kelchgrafschaft *Ivelya*, das Erbe seiner Familie, zu höherem Status zu führen. Zu diesem Zweck hat Savaliar seine Spione an sämtlichen Grafenhöfen untergebracht, und jeder von ihnen hat detaillierte Anweisungen erhalten, wie im Falle seines Todes vorzugehen ist. Als Treuhänder für die Entlohnung seiner Verschwörer und als Vollstrecker seines letzten Willens hat Savaliar seinen ersten Ritter, *Jarnus von Iarnsyg*, eingesetzt.

Sispel der Flüsterer: Sispel hasst den catorischen Adel seit dem Tag seiner Vergiftung. Sispel brachte alle seine Auftraggeber nach *Selayna* vorsätzlich zu Fall, ob sie Händler waren, Barone oder Grafen. Das königliche Schattenamt befürchtet, dass Sispel sein Wissen früher oder später an Tr‘Saal verkaufen könnte.

Sorilyanos: Sorilyanos hat Verrat unter den Eruditen vorausgesehen. Dank des allessehenden *Belveros* weiß er, dass der *Andere* seine finstere Hand nach *Arcamesta* ausgestreckt hat. Er weiß jedoch noch nicht, welche Seelen davon betroffen sind. In den letzten Monaten hat Sorilyanos begonnen, *Arcamesta* zu öffnen. Nie waren mehr Fremde auf dem Eiland der Eruditen anzutreffen denn dieser Tage: Pilger,

Händler, Herrscher, Eiferer. Sorilyanos hofft, dass die Verräter in Ansehung dieser ungewöhnlichen Umtriebigkeit Fehler begehen und sich verraten werden. Und er betet, dass er noch am Leben sein wird, wenn das Böse sein wahres Gesicht zeigt.

Tachild von Dragenthal: Bei dem „blauen Drachen“ handelt es sich um eine seltene Mischung aus Erz- und Edeldrachen. Sein Name ist *Larantor*, und zu seinen Fähigkeiten gehört das Speien von Feuer sowie die telepathische Verständigung. Wenn er nicht seine Kreise zieht, ist Larantor in einem Dragonell aus der Zeit von Rishamer untergebracht, wo Tachild ihn nährt und pflegt. Larantor ist Tachilds Waffe und eine Versicherung dafür, dass Dragenthal noch lange im Besitz ihrer Familie bleibt.

Toruam Zarala: Um an die Herrschaft zu gelangen, erpresste Toruam Zarala zunächst den alten Perlenkönig, und als das nicht funktionierte, bestach er dessen Leibgarde, den alten Mann an einen abgeschiedenen Ort zu verbringen. Dort ließ er die Krone des Perlenkönigs einschmelzen und goss diesem das flüssige Gold höchstpersönlich in den Rachen. Diejenigen, die über den Königsmord Bescheid wissen, sind heute seine engsten Vertrauten – oder aber tot.

Vilosh Castun: Obwohl in Catorien Sklaverei verboten ist, lässt Vilosh in seiner Gier fast wöchentlich – unter strengsten Vorkehrungen

– neue Sklaven in die *Minen von Mikarra* verbringen. Mit den Sklavenringen von *Peycatešh* und *Neel* steht er in überaus regem Kontakt, ebenso unterhält er gedeihliche Beziehungen zu den Inselstädten von *Solhatis*, zu denen immer wieder größere Geldsummen ihren Weg finden: Schulden, die ihm sein Vater hinterließ und die bis zum heutigen Tage noch nicht beglichen sind.

Yephanatra: Yephanatra ist gleichermaßen Herrscher wie Instrument der *Ahatralún*, denn in Wahrheit ist sie die menschliche Form des schwarzdiamantenen Erzdrachen *Naypa‘Rathep*, der in *Ahatralun* als Statthalter von *Xat‘Vareel* gilt und dessen Willen von den *Luharet* erforscht und interpretiert wird. *Naypa‘Rathep* ist mittlerweile alt und erlebt in menschlicher Gestalt seinen zweiten Frühling: Er fühlt sich auf sonderbare Weise den Menschen mehr verbunden als den Drachen, unter denen er – als einziger seiner Art – immer schon als Außenseiter galt. So kommt es, dass *Naypa‘Rathep* den *Luharet* schon lange nicht mehr vorschreibt, was sie zu verkünden haben. Er lässt die *Ahatralún* schalten und walten und konzentriert sich vielmehr auf die neue, fleischliche Seite seines Daseins. Niemand weiß und niemand ahnt, dass *Naypa‘Rathep* in der Lage ist, seinen menschlichen Kindern, zu denen vor allem die Sultane von *Berukhan* zählen, besondere Fähigkeiten zu schenken.

SPRACHEN UND REDENSARTEN

Schon manch einer hat eine Schatzkarte gefunden, aber nicht als solche erkannt, weil er das Gekritzelt darauf nicht lesen konnte. Wer die Sprache der Aloth nicht versteht, weiß nicht, ob er als neuer Häuptling gefeiert wird oder als Suppeneinlage auf dem Speiseplan steht. Die Sprache der Ahatralun vor dem Sultan von Shemua zu verwenden, könnte als feindseliger Akt gewertet werden. Umgekehrt wird es auf die Neelschen Barbaren Eindruck machen, wenn sich ein Reisender ihrer Tjaschte bedient. Sprache und Schrift sind die Brücke zu fernen Ländern. Wir laden daher diejenigen, die die Grenzen Catoriens zu verlassen trachten, auf folgenden Streifzug ein:

SPRACHEN DER MENSCHEN

Die meist verbreitete Zunge Araclias ist das **Ivelische**. Sie geht auf das Ivelische Reich zurück, welches noch vor Rishamer unsere Breiten umspannte. Heute ist es Muttersprache der Catorier, Lavarten, Tr'Saalen und Solhaten sowie Geschäfts- und Verhandlungssprache schlechthin. Dies, obwohl es schwer zu erlernen ist: Seine kurzen Wörter ähneln einander, die Grammatik ist undurchsichtig, und es gibt zahlreiche lokale Dialekte (z.B. den rauen Caleyischen oder den hochgestochenen Paralasta-Dialekt). Die dazugehörige Schriftsprache sind die **Valrynischen Lettern**, die etwa ein Dutzend Selbstlaute und eine größere Anzahl von Mitlauten kennen. Ihre Aussprache – härter, weicher, schärfer oder runder – ist hauptsächlich Erfahrungssache.

Das in den quiatischen Ländern des Nordwestens vorherrschende **Quiatische** besteht

aus kurzen, klangvollen Silben (meistens zwei, seltener drei), deren Reihenfolge und Intonation die Bedeutung des Wortes bestimmen. Es kennt weder Mehrzahl noch Geschlecht, so dass der Zusammenhang oft nur aus dem Satzgefüge zu gewinnen ist. Die dazugehörige Schriftsprache, die **Shan-Tura**, ist kunstvoll, ihre Piktogramme sind aber schwer zu erlernen.

Das im hohen Norden gesprochene **Sthornim** ist ebenso alt wie das Ivelische. Es beinhaltet auch viele Wörter des Ivelischen und verzerrt Vokale auf schwer verständliche Weise zu Umlauten, wenn es sie nicht überhaupt im Gesprochenen auslässt. Das Schwierige am Sthornim sind die zahlreichen, auseinander strebenden Stammesdialekte.

Während man in den Stadtstaaten von Neel je nach Himmelsrichtung das Ivelische, Quiatische oder das Sthornim pflegt, haben die Barbaren der Ebene ihre eigene Sprache: die **Tjaschte**. Da sie jede andere Sprache verweigern, sollten diejenigen, die ungewollt ihren Weg kreuzen, entweder in Tjaschte um ihr Leben feilschen oder sich besser gleich mit ihrem Ende abfinden...

Die wichtigste Sprache des Südens ist das **Berukhani**, der kleinste gemeinsame Nenner der berukhanischen Stammessprachen. Seine gutturalen Klänge wirken schroff: Das „sch“, „ch“ oder „chs“ ist sehr häufig, ein anfängliches oder zwischen zwei Vokalen eingeschlossenes „h“ wird wie „ch“ ausgesprochen, ein „sh“ wie „sch“. Die native Schriftsprache des Berukhani ist das Tahyemnil, eine bildhafte, hieroglyphenartige Schrift, die zu erlernen den Ahatralún vorbehalten und den Berukhani bei strengster

Strafe verboten ist. Verwandt mit dem Berukhani ist das **H'Netrama**. Sein Klang ist ungleich lauter und emotionaler. Anders als das Berukhani besitzt das H'Netrama eine bloß grundlegende Grammatik. Als seine Schriftsprache dienen seit der Ära Rishamer die Valrynischen Lettern. Das im Südosten Araclias gesprochene **Peycateshi** ist ebenfalls verwandt mit dem Berukhani, enthält aber weitaus mehr Diphthonge. Berühmt ist die Sprache für das kehlige „R“, das man nie und nimmer lernen kann. „Nur ein Peycateshi spricht akzentfrei Peycateshi.“

Letztlich sei das **Pau-Ke-Tamo** erwähnt, die Sprache in den Dschungelstädten von Oncalotuta. In der überlieferten Form wird es nur in Tavila gesprochen, alle anderen Stämme haben ihren eigenen Dialekt entwickelt, wobei sie – guten Willen vorausgesetzt – das Pau-Ke-Tamo durchaus auch verstehen. Geprägt wird es durch sich wiederholende, einsilbige Wortfolgen.

Keine richtige Sprache und dennoch ein Mittel der Verständigung ist das **Hanlut** („h“ gesprochen wie „ch“), ein Silbenglomerat, das von gewieften Charakteren ersonnen und verbreitet wurde und heute vor allem Dieben, Bettlern, Hehlern und Schmugglern als Geheimsprache dient. Es besteht aus kurzen Silben, die sich unauffällig in das gesprochene Wort einfließen lassen und sich dafür eignen, jemanden zu warnen, auf etwas aufmerksam zu machen, eine unterschwellige Drohung auszusprechen oder eine Übereinkunft in Anwesenheit Dritter, für deren Ohren sie nicht bestimmt ist, zu besiegeln.

SPRACHEN ANDERER RASSEN

Mayuna, die melodiös schnurrende Sprache der Katzenmenschen, ist angenehm für menschliche Ohren. Intonation und Tempo der Aussprache bestimmen den Inhalt des Gesagten wesentlich mit, dafür gibt es keine logisch aufgebaute Grammatik. Menschen beherrschen diese Sprache kaum, vor allem weil ihre Kehlen anders gebaut sind als die der Katzenmenschen.

Aigesh, die Sprache der Trosh, verwendet schnelle, kurze Silben, denen lang gedehnte, sich überschlagende Vokale vorausgehen. Menschen, die Aigesh-Geplapper ausgesetzt sind, verspüren eine große innere Unruhe. Geschrieben wird das Aigesh in den Aigesh-Runen, die sich seit Jahrhunderten kaum verändert haben und daher ein Anhaltspunkt für viele alte Inschriften aus der Zeit von Rasmorrtah sind.

Wenig angenehm klingt das **Tarrtok**, die gemeinsame Sprache der Krelvetenstämme. Es ist hart, unmelodisch und kaum intoniert. Es kennt eine Vielzahl von Zeiten und Befehlsformen, ist daher grammatikalisch sehr anspruchsvoll, allerdings keine Möglichkeitsformen. Sein Klang ist für nicht-krelvetische Ohren insgesamt sehr düster und abschreckend. Geschrieben wird es in einer Variante der Valrynischen Lettern, von der die Krelveten Stein und Bein schwören, sie vor den Menschen erfunden zu haben.



Das **Gamanto** klingt für andere Völker wie ein undeutliches, rauhes, reibendes, tiefes Kauderwelsch. Seine Eigenheit ist, dass es kaum Hauptworte kennt – ein Umstand, der es Menschen erschwert, es zu erlernen.

Quuyeleh, schließlich, ist die Sprache der Baummenschen von Fagalân. Es basiert auf der Quuiyira, der Sprache der Shayêra. Wenn es richtig gesprochen wird, klingt es wie das Rauschen von Blättern und das Plätschern eines Baches.

VERGANGENE SPRACHEN

Staubige Manuskripte, Grabinschriften, rätselhafte Reliefs, Artefakte aus alter Zeit – sie alle haben viel zu erzählen, und meist ist das Rishameryin die Sprache, derer sie sich bedienen. **Rishameryin** ist eine Gelehrtensprache, die im Reich von Rishamer gepflegt wurde und damals bereits als alte Sprache galt. Auch heute noch beherrscht es jeder Magier, der etwas auf sich hält. Nicht zu verwechseln ist das Rishameryin, welches hauptsächlich geschrieben und nur von einer gelehrten Elite gepflogen wurde, mit dem Alt-Ivelischen, der Alltagssprache unserer Ahnen. Das **Alt-Ivelische** wurde – lange vor Rishamer – in den Ivelischen Königtümern gesprochen, dafür aber kaum zu Pergament gebracht. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass heute noch jemand das Alt-Ivelische beherrscht.

Eine (hoffentlich) tote Sprache ist das **Ssiachchanessia**, eine zischelnde Zunge, in der sich die Ssiachchanith unterhielten. Es heißt, dass Flüche und Zauber, die auf Hexereien der Chkrassass zurückgehen, nur funktionieren, wenn der Invokant das Ssiachchanessia beherrscht.

Der Vorläufer des Quiatischen ist das **Alt-Quiatische**. Die Gelehrten von Qui-Lju, insbesondere die beamteten Si-Tai, verwenden es, um ihren Handlungen und Beschlüssen eine ehrfurchtgebietende Note zu verleihen. Die Mönche von Qui-Avu aber sprechen es innerhalb ihrer Tempel, als wäre es ihre Muttersprache.

Besondere religiöse Bedeutung (zumindest für Jünger des Xat'Vareel, aber auch für jene, die seine Lehren widerlegen wollen) hat das **Anhat Berukhani** („alte Berukhanische“). Es ist die alte Form des Berukhani, wie es zu jener Zeit gesprochen wurde, da sich Xat'Vareel den Menschen offenbarte. Es wird heute noch in den Zeremonien der Ahatralún gebraucht und ist dem Berukhani – obwohl Jahrtausende vergangen sind – erstaunlich ähnlich. Außerdem haben die alten Magier des Südens (z.B. der Seelenjäger Sheruanus oder Shan Mahor) ihre Grimoirs aus Respekt vor ihren Ahnen im Anhat Berukhani verfasst.

Letztlich seien die **Buyal-Glyphen** erwähnt, eine abstrakte und komplizierte Schriftsprache (man muss 5 Glyphen im Vorhinein lesen, um den Sinn auch nur annähernd zu begreifen!), die während der Ära Rishamer entwickelt wurde, um alchemistische, magische oder astrologische Prozesse sprachenunabhängig zu beschreiben. Da das Reich von Rishamer zahlreiche Provinzen aus unterschiedlichsten Sprachkreisen umfasste, waren die Buyal-Glyphen ein probater Weg, wie sich ein Magier von den Inseln mit einem Kollegen in H'Netra austauschen konnte. Freilich sind die Buyal-Glyphen nur für Inhalte mit magischem Bezug zu gebrauchen.

REDEWENDUNGEN

Wie jede Welt, so hat auch Araclia ihre lieb gewonnenen Redewendungen und Metapher. Einige von ihnen wollen wir hier vorstellen:

Beschreibendes: Ist jemand rastlos und unruhig, so hat er „zu viel Ewiglauf geschluckt“. Wenn er zu langsam ist und die anderen um Einhalt bittet, so wird er erklären: „Nicht so schnell! Bin doch kein Drachenreiter!“ Wird jemand als Idiot bezeichnet, so „hat er den Savavaan im Hirn“. Man bezieht sich damit, meist ohne es zu wissen, auf den gleichnamigen Dämon. Aber auch weltliche Vergleiche werden

nicht gescheut: „Du bist ja Trosh!“ sagt man, wenn jemand sich sehr seltsam verhält.

Vergleichendes: „Tumb wie ein Neelscher Barbar“ ist, wer sehr dumm und einfältig ist. Um die Liste der Komplimente abzurunden, sei auch noch erwähnt, dass jemand, der „ein Gesicht wie ein Felsmaul“ hat, meist furchtbar hässlich ist. „Alt wie Arpacitos“ darf sich jemand bezeichnen lassen, wenn er seine Lebenserwartung bei weitem überschritten hat. „Unauffällig wie ein Krelvete in Catystis“ ist ebenso ein beliebter Vergleich wie das Attribut „wie von Wandelnden getetzt“, das auf große Laufgeschwindigkeit hinweist.

Ausrufe: „Beim Barte des Auryl!“ ist ein Ausruf der Ehrfurcht, der vor allem von Magiern in Lavarty in Anspielung auf den alten Titel des Fürsten gepflogen wird. (Dass der derzeitige Fürst bartlos ist, stört nicht weiter). Wünscht man jemanden ein baldiges Ableben, so ruft man: „Fahr zu Sastrates!“ oder „Hinfort nach Moyalar!“. Ein sehr vielseitiger Ausruf ist auch „Hol’s der Boschkol!“ oder in der von Seeleuten bevorzugten Variante: „Hol’ mich doch die Swylire!“ „Lebe Lutanah!“ ist demgegenüber ein Ausruf der Erleichterung.

Religiöse Metapher und Zitate: Ein beliebter Euphemismus ist „Mispicilis zu gefallen“, was nichts anderes bedeutet als schamlos zu lügen. Die Katzenmenschen verwirren oft mit dem Ausspruch „Du hast wohl einen Kopf zu wenig!“, wenn sie selbst meinen, dass jemand wirres Zeug redet (Katzenlogik, die auf die Tatsache, dass der Gott Uxula zwei Köpfe hat, anspielt). „Hilf dir selbst, dann hilft dir Payaon!“ ist eine alte Weisheit, die keiner Erklärung bedarf, ebenso wie „Da geht’s ja zu wie in einem Payaonstempel!“, womit auf ein ständiges Kommen und Gehen Bezug genommen wird. Schließlich ist jemand „zu nahe an Sastrates geraten“, wenn er vom rechten Weg abgekommen ist, und „auf Xat‘Vareels Flügel“ sitzen unangefochtene Herrscher, an die nichts und niemand so schnell heran kommt.

SPRACHLICHE BEGEGNUNG

In Araclia pflegen sich höfliche oder gebildete Leute, es sei denn sie kennen einander gut, mit „Ihr“, „Euch“ bzw. „Euer“ anzusprechen, zum Beispiel: „Habt Ihr eben Warhiler Gezwitscher bestellt?“, „Seid kein Narr, sondern unterzeichnet das Abkommen!“ oder „Ich sehe, Ihr habt Euch schon Pferde besorgt! Ach, das sind nicht Eure?“

Das Du-Wort prägt hingegen Beziehungen zwischen Leuten, die sich gut kennen - „Möchtest Du noch einen Krug?“ oder „Du kommst ein wenig zu spät, Jungchen...“ - sowie zwischen Leuten, die wenig für einander übrig haben: „Heda, fetter Sack, gib schon her Deinen Geldbeutel!“

Eine affektierte Note verleihen Neureiche und Stadtadlige ihrer Sprache, wenn sie ihr Umfeld nicht direkt ansprechen, sondern sich der dritten Person bedienen: „Sehe er zu, dass das Pferd täglich frisches Wasser erhält.“ oder „Sie kann sich nun entfernen, aber vorher hole sie mir noch meinen goldenen Ring“.

Eine Besonderheit wird aus Qui-Lju überliefert, wo es üblich ist, gegenüber Höhergestellten von sich selbst und dem Gegenüber nur in der dritten Person zu sprechen, bis man aufgefordert wird, seinen Namen zu nennen. Das klingt dann so: „Dieser hier [der Sprechende meint sich damit selbst] schwört, er hatte lediglich vor, Wasser zu holen, als der hohe Herr [sein Gegenüber] einher geritten kam...“

HÖFLICHE TITULATUR

Adlige und Würdenträger mit dem richtigen Titel anzusprechen, ist eine Disziplin, die von Phrakuraten, Herolden und Höflingen zur Kunstform entwickelt wurde. Cator sei Dank sehen die meisten Ritter Catoriens über Fehlgriffe in der Titulatur gemeinhin hinweg, aber es gibt auch welche, die eine falsche Anrede als Respektlosigkeit betrachten und bestrafen lassen

- so recht üblich in Tr'Saal! Doch bleiben wir zunächst bei den catorischen Würdenträgern:

Lehensmänner pflegen ihre Lehensherren vergleichsweise einfach mit „mein Herr“ anzusprechen. Gegenüber Landgrafen ist es üblich, die Anrede auf „mein Herr und Beschützer“ auszudehnen, der König wird hingegen nur mit „mein König“ adressiert. Wesentlich komplizierter ist die Anredeformel, wenn ein Ritter von einem Nicht-Ritter angesprochen wird. Gutsheeren werden, ob Ritter oder nicht, jedenfalls mit „Herr“ adressiert, Barone mit „Euer Herrschaft“, Grafen mit „Euer Hochwohlgeboren“, Landgrafen sogar mit „Euer Höchstgeboren“ und der König mit „Euer Höchstwohlgeboren“.

Priester pflegt man je nach Rang und Gottheit mit „Vater“ oder „Mutter“, „Bruder“ oder „Schwester“ anzusprechen, bei Tempelvorstehern hat sich „Euer Erhabenheit“ oder einfach nur „Erhabene/r“ eingebürgert. Nur gegenüber Hochgeweihten darf die Anrede „Euer Heiligkeit“ oder „Euer Durchlaucht“ gebraucht werden. Diese Titel werden zum Teil durch speziellere, mitunter sehr fantasievolle verdrängt, wobei von zu viel Fantasie abzuraten ist, wie die Geschichte eines Bardens zeigt, der den Hochgeweihten des Sastrates (Gott des Todes und des Leidens), dereinst mit „Euer Leidenschaft“

adressierte und von dessen Blick heute noch in seinen Träumen verfolgt wird.

In Tr'Saal ist die Anrede „O Erhabene“ für Wächterinnen reserviert, „O Höchsterhabene“ für Hohe Wächterinnen und „Euer allerhöchsterhabene Majestät“ ist in den meisten Fällen der korrekte Titel für die Königin. Auch der Magierstand wird in Tr'Saal fantasievoll titulierte, Hofmagier nämlich als „Euer Weisheit“, und Armeemagier als „Hoher Invokant“.

In Lavarty steht den Magiern keine so blumige Adressierung zu. Einfache Magier werden mit „Herr“ angesprochen, Vaminier mit „Verehrter Vaminier“, Evaten mit „Hoher Evat“, und der Auryl wird von seiten der Magier mit „Hoher Auryl“ titulierte, gegenüber anderen hat er das Recht, mit „Euer Allmacht“ angesprochen zu werden. Die Besonderheiten der Anrede der eitlen Drachen von Lavarty wollen wir an dieser Stelle überspringen, da deren Ausführung unseren Rahmen sprengen würde.

Generell gilt, dass man sich im Umgang mit der Obrigkeit stets über lokale Gebräuche informieren sollte, denn eine falsche Anrede - ebenso wie die richtige Anrede zur falschen Zeit - kann schnell damit enden, die Gunst des Gegenübers zu verlieren oder sogar im Kerker zu landen.

SCHRIFTTUM UND BILDUNG

SCHRIFTMATERIAL

Der dominierende Schriftträger in Araclia ist das *Pergament*. Es wird aus Tierhäuten hergestellt, die gekalkt, geschabt, gespannt, getrocknet, geglättet und geweißt werden. Das feinste Pergament wird aus den Gedärmen ungeborener Ziegen und Lämmer in Ryllakhin gefertigt. Pergament ist ein einigermaßen widerstandsfähiges Material, das sich je nach Verarbeitung sogar waschen und wiederverwenden lässt. Alchemisten haben unlängst einen Weg gefunden, solcherart gelöschte Inhalte mit speziellen Tinkturen wieder zum Vorschein zu bringen – eine Reaktion, die teure Zutaten und viel Fingerspitzengefühl erfordert und auch Schriften wiederherstellen kann, die zum Zweck der Geheimhaltung unsichtbar gehalten wurden.

Vor allem ältere Schrifttümer wie jene aus den Anfängen von Rishamer und aus der Zeit der ivalischen Königtümer sind demgegenüber auf dem wesentlich raueren *Papyrus* verfasst. Dieses leicht grün durchscheinende Material wird aus der gleichnamigen Pflanze gefertigt, in Bögen verarbeitet und zu Schriftrollen zusammengeklebt, die eine Elle breit und bis zu 10 Schritt lang sein können. Das erste Blatt einer solchen Schriftrolle bleibt normalerweise unbeschrieben und dient zum Schutz gegen Verwitterung. Zusätzlich ist es aber ratsam, die Schriftrolle in einem Behältnis aufzubewahren, denn das Papyrus ist überaus anfällig gegenüber Handhabung, Feuchtigkeit und Wurmfraß. Eine Rolle hält daher, wenn sie nicht besonders präpariert ist, höchstens 300 Jahre. Wer ein altes Schrift-

tum, etwa aus der Ära Rishamer, findet, muss also damit rechnen, dass es schon beim Öffnen, mit etwas Glück vielleicht erst nach dem Lesen, zerfällt. Aber auch die Lektüre einer neueren Schriftrolle erfordert Fingerfertigkeit und den Einsatz beider Hände, es sei denn, sie darf lose herabhängen, was bei Hofe, wo sie vorwiegend zum Einsatz kommen, freilich nicht toleriert wird. Als Hilfsmittel werden deshalb zuweilen hölzerne Rollstäbe verwendet, die in die Rolle oder an den Rand geklebt werden.

Seit den Feldzügen ist in den Ländern der mittleren Breiten auch das aus Flachs und Hanf gefertigte *Papier* bekannt, eine Weiterentwicklung des Papyrus, dessen Herstellungstechnik jedoch von den Ahatralún geheim gehalten wird. Sie vertreiben es über Berukhan und Peycatesh in alle Länder Araclias, was seinen Erwerb unsäglich teuer macht und seine Verwendung nur zu besonderen Zwecken rechtfertigt. Im Süden hat es hingegen das Pergament verdrängt und dem Papyrus den Rang abgelassen. Die Ahatralún sind sogar in der Lage, Wasserzeichen in das Papier einzuarbeiten. Vermutungen, dass sie damit dunkle, geheime Botschaften in alle Länder Araclias exportieren, liegen da natürlich nahe.

Die Schrifttümer Araclias sind allesamt handgeschrieben und -gezeichnet, wobei Text und Illustration als Einheit verstanden werden. Von vielen Schrifttümern gibt es nur eine Urschrift, während andere in Skriptorien und Tempeln von fleißigen Novizen auf Pergament vervielfältigt, zu Büchern zusammengebunden oder zu Folianten gefaltet werden. Geschrie-

ben wird mit den verschiedensten Farbstoffen; einige davon sind leicht herzustellen, andere alchemistische Meisterwerke. Die auf Ruß basierenden Flüssigkeiten Tinte und Tusche sind am meisten verbreitet, aber auch Extrakte wie *Bemenylila* oder *Emmelgrün* bis hin zu metallisch oder gülden glänzenden Essenzen werden mit Federn, seltener mit feinen Pinseln aufgetragen. Wo die Form über den Inhalt siegen muss, werden gespaltene Rohrfedern verwendet, die in der Hand eines geübten Schreibers oder Illustrators aus jedem Schrifttum ein kleines Kunstwerk machen können. An mechanisch vervielfältigten Schrifttümern gibt es nur plumpe Holzschnitte, während man den richtigen **Buchdruck** nur aus Vecatal kennt. Von dort stammt auch das einzige Druckwerk Araclias: Es steht in Saccanis als Leihgabe an den Kontor Vimenti und kann für „nur“ 30 Gylden pro Seite plus 3 Gylden pro Auflage gemietet werden.

BILDUNG UND BELESENHEIT

Der Großteil der catorischen Bevölkerung weiß mit den Valrynischen Lettern ebenso wenig anzufangen wie mit Quadratwurzeln und Ellipsenbahnen. Das ist auch der Grund, warum viele Botschaften und „Beschriftungen“ in Form von Piktogrammen und Symbolen unter die Leute gebracht werden, z.B. auf Geschäftsschildern, Tempelreliefs, Münzen, Landkarten oder Bildern wie jenen von *Yvron* und *Samana* (s. Kapitel „Recht, Gesetz und Tradition“). Schulbildung ist eben keine Selbstverständlichkeit, in entlegenen ländlichen Gebieten Catoriens wird sie sogar als hinderlich empfunden, denn die Beschäftigung mit Worten und Zahlen lenke schließlich ab vom „handfesten“ Beruf. Unter 10 Leuten wird man im ländlichen Catorien nur einen finden, der bruchstückhaft lesen kann, während nur einer von 30 in der Lage ist, selbst einen Text zu Pergament zu bringen. In Tr‘Saal, Lavarty und Qui-Lju mögen es doppelt so viele sein, in ande-

ren Ländern dafür nicht halb so viele. Schulen findet man dementsprechend nur vereinzelt in Form von kleinen Dorfschulen, die unter dem Patronat eines Belverostempels stehen, oder in Städten, wo Söhne, Töchter und Frauen von Kaufleuten das Lesen, Schreiben und Kalkulieren erlernen. Andere Disziplinen wie alte Sprachen, Kunst, Wappenkunde, Rechtskunde, Sternenkunde, Philosophie oder Geschichte werden nur von persönlichen Lehrmeistern, in besonderen Akademien oder in Tempeln gelehrt, wobei den *Türmen des Wissens* (so werden die Tempel des Belveros genannt) die Funktion von Bildungsstätten, Archiven und Bibliotheken zukommt, die jedermann – gegen eine Tempel-spende – in Anspruch nehmen kann.

BILDUNGSSTÄTTEN

Für jede erlernbare Disziplin haben sich in und jenseits von Catorien Stätten der Gelehrsamkeit herausgebildet, deren Ruf mittlerweile weit über die Landesgrenzen hinaus reicht und die unter einschlägigen Gelehrten geradezu als Pilgerstätten gelten.

Im Bereich der **Alchemie** ist vor allem die *Stamma Ralysa* zu erwähnen, die finstere, aber überaus kompetente Alchemistengilde von Peycatesh, die ihre Dienste vor allem dem Schwarzen Kaufmann zur Verfügung stellt. Ihr Gildengebäude liegt geschützt wie eine Festung auf einem Felsen vor der Sklavenküste. Neben ihr ist lediglich noch die *Alchemistengilde von Shital* erwähnenswert, die unter dem gegenwärtigen Auryl von Lavarty großen Aufschwung und große Geldmittel zur Verfügung gestellt bekommen hat.

Für **Geschichte, Landeskunde, Staatskunst und Rechtskunde** ist der *Belverostempel von Ryllkahin* die erste Anlaufstelle. Er ist überhaupt das Zentrum der Gelehrsamkeit in Catorien und profitiert von der Nähe zu Arcamesta und dem guten Kontakt zwischen dem Tempelvorsteher und dem Hochgeweihten des Belveros. In Arcamesta ist auch der Sitz der Eruditen,



deren *Zweiter Kreis* sich den obigen Disziplinen verschrieben hat; allerdings öffnen die Eruditen nur wenigen Gelehrten ihre Tore. Für alte Geschichten, Mythen und Schriften sucht man am besten das *Haus der Bewahrer* in Milonia auf, in deren Kellern Unmengen alter Folianten gelagert werden, die schon seit Jahrhunderten einer Bestandaufnahme harren. Ganz gewiss schlummern dort hoch interessante Geheimnisse aus alter Zeit. In der *Akademie der Si-Tai* in Loa-Shin, der Hauptstadt von Qui-Lju, werden die Beamten des Großmoguls im Verwalten und Regieren ausgebildet. In Sachen Staats- und Rechtswesen gibt es keine vergleichbare Einrichtung in Araclia.

Mit **Göttern, Religionen, Kulturen und Philosophie** setzen sich neben dem erwähnten *Belverostempel von Ryllakhin* vor allem die *Augen der Erkenntnis* im Tempel von Arnshy auseinander. Die Priester und Mönche führen dort zwar ein strenges Regiment, doch die Scholaren, die

ihre Mauern verlassen, sind außerordentlich gebildet. Faszinierend sind auch die Lehren, die man im *Tempel zu Palhenid* erlangen kann, der Hauptstadt Ahatralúns, wo gelegentlich der Hochgeweihte des Xat'Vareel höchstpersönlich die heiligen Schriften des Drachengottes referiert. Etwas nüchterner gehen die Eruditen des *Ersten Kreises* an diese Thematik heran, deren Oberster der Hochgeweihte des Belveros ist.

Zum Erlernen und Vertiefen der **Heilkunde** kann man die *Schule der Belebung* am Tavalshain besuchen, die unter großem Einfluss der dort lebenden Tavaldepriester und damit der Naturheilkunde steht. Einen wesentlich wissenschaftlicheren Zugang hat hingegen die *Schule der Hohen Heilkunst* zu Lya-Ku in Qui-Lju, deren Abgänger mit dem Inneren des menschlichen Körpers umzugehen wissen wie ein Wanderer mit seinem Rucksack. Die Ausbildung von Armeheilern übernimmt demgegenüber die *Akademie von Binden und Verbänden* zu Bevata in Lavarty. Gerüchteweise erlernt man dort vor allem, wie man schwerst Verletzten einen raschen, gnädigen Tod beschert...

Die führende Gelehrtenstätte auf dem Gebiet der **Mechanismen** ist der *Turm der dreißig Trosh*. Er steht am Gramossya-Pass an der Grenze zwischen Catorien und Sthorn, und tatsächlich wohnen dort zirka dreißig Trosh, die Menschen gegen bare Münze in der Kunst der Feinmechanik, deren Meister sie sind, ausbilden. Aber auch die *Meister der Fein- und Kleinkunst* in Lya-Ku bringen Unglaubliches zu Wege, während sich die Mechanici von Solhatis auf Helynyria zum *Domus Mechanici* zusammengeschlossen haben, wo sie sich regelmäßig treffen und einander von Erfindungen aus aller Welt berichten.

Künstlerische Bildung erfährt man im *Lyreyatempel zu Valryna*, dem größten Lyreyatempel Araclias, der vom Kelchgrafen gestiftet und mit allen Arten von Musikinstrumenten ausgestattet wurde. Dichtkunst und Gesang wird auch in der *Akademie der Hohen Künste* von Paralasta gelehrt, jener Stadt, die schon seit jeher als kultu-

relles Zentrum Catoriens gilt. In Tarkis (Tr'Saal) gibt es dafür die erste *Bardenschule*, die jedermann offen steht und ihre Schüler nicht nach Lehrgeld, sondern nach Talent auswählt. Für erlesene Wortwahl und blumige Formulierungen ist schließlich die *Stätte der Geschliffenen Worte* in Phrynuis (Lavarty) bekannt und berühmt. Es heißt, dass die Worte eines Abgängers dieser Akademie so süß und unwiderstehlich wie der Duft einer Bemenyrose seien.

Die vier **Geheimnisse der Schmiedekunst** werden an vier Orten Araclias gehütet, und nur wenige Meisterschmiede können von sich behaupten, an allen vieren gelernt zu haben: Bei den *Söhnen des Vahara* in Palhenid (Ahatralun) wird das Geheimnis der Härte bewahrt, bei den Trosh erfährt man die hohe Kunst des Präzisionsschmiedens, die Biegsamkeit von Stahl ist ein Geheimnis, das in den *Dröhnenden Grotten* in Qui-Lju verborgen liegt, während das Geheimnis der Reinheit von den Gamantulen bewahrt wird und nur in der *Schmiede des Einäugigen* erlernt werden kann. Der Sage nach können diese vier Geheimnisse unter gewissen Umständen in ein fünftes umgewandelt werden, das nur die Schmiede aus *Rocallacors Dorf* kennen, welche an der Grenze von Lavarty und Lacytanien leben.

Die **Sternenkunde**, die einen ungetrübten Blick zum Nachthimmel erfordert, wird in Catorien im entlegenen *Tempel von Arnshy* gelehrt. Jenseits der Grenzen gilt jedoch die aus der Ära Rishamer stammende und von lavartischen Magiern bemannte *Sternwarte von Zalthara* als das astronomische und astrologische Zentrum Araclias. Sie befindet sich, wie eine Festung geschützt, inmitten der Dahaki-Berge zwischen H'Netra und Berukhan, und beheimatet in ihren Mauern ein riesiges Fernrohr, mit dem kritische Konstellationen im Auge behalten werden. Meister des Berechnens der Gestirne sind die *Augen des Himmels*, die in der Oase Khesoi zu finden und unseren Gelehrten um viele Jahre

voraus sind. Am Rande beschäftigt sich auch der *Erste Kreis* der Eruditen mit der Sternkunde.

Errungenschaften im Bereich der **Tier- und Pflanzenkunde** finden sich in Form von Sammlungen und Beschreibungen aller Art in der Bibliothek des *Belverostempels von Ryllakhin*, in dessen Kellern über 300.000 Schriftrollen gelagert werden. Vorbildlich archiviert und illustriert sind auch die Unterlagen der *Schule der Schwimmenden Gärten* von Lya-Ku, der einzigen Schule für Kräuterkundige, die freilich auch von Heilkundigen besucht wird. Den Naturwissenschaften im Allgemeinen haben sich die Eruditen des *Dritten Kreises* verschrieben.

Catorien wäre nicht Catorien, wenn es dort nicht eine Reihe von Einrichtungen gäbe, in denen man im **Waffengang und Kriegswesen** unterwiesen wird. Die meisten stehen unter dem Patronat von Catortempeln oder reichen Rittern, die die Zeit der Helden als vergangen wännen und sich um den kriegerischen Nachwuchs sorgen. Diese werden an anderer Stelle detailliert beschrieben und sollen hier nur erwähnt sein: *Kriegerakademie Catorische Hügel* bei Catystis, *Schule der Verteidigung* der Krelvetenwacht, *Gardeakademie* zu Dragenthal, *Adler-Regiment* in Tya'Kesha (H'Netra), *Schule der Sieben Schnellen Schwerter* in Lya-Ku (Qui-Lju), *Stätte des ersten und letzten Blutes* in Liin (Neel), *Lager der Ehernen* (Peycatesh) und schließlich die *Drachenreiter* von Arcamesta.

Auch die Beschreibung aller Schulen und Akademien, an denen **Zauberkunde** und magische Fertigkeiten gelehrt werden, würde an dieser Stelle zu weit führen und muss daher anderenorts erfolgen. Sie seien jedoch genannt: *Akademie der Flammenden Schwerter* zu Tarkis (Tr'Saal), *Schule von Wandel und Änderung* zu Tak'Viri (H'Netra), *Tempel der Neeler Nekromanten* (Neel), *Schule der Arkanen Öffnung* zu Manoun (Lavarty), *Akademie der Wachträume und Täuschungen* (Lavarty), *Halle der Herrschaft* in Palhenid (Ahatralún), *Schule der Jünger des She-ruanus* bei Tya'Kesha (H'Netra), *Schule der Ver-*

botenen Pforten von Fistessya (Sthorn), Haros' Heim der Hellsicht (Lavarty), Söhne des Arpacitos (Arcamesta) sowie der Fünfte Kreis der Eruditen (Arcamesta).

VERBREITETE SCHRIFTTÜMER

Die unten aufgelisteten Werke werden in der Regel nicht auf regulären Märkten gehandelt, sondern nur unter Eingeweihten weitergegeben, verliehen oder kopiert. Die angegebenen Preise (in Silbermünzen) sind jene, die zu bezahlen sind, um in den Besitz des jeweiligen Buches zu gelangen. Charaktere, die ein solches Buch finden und verkaufen wollen, können bei regulärer Käuferschaft maximal den halben Wert lukrieren.

Der angegebene Grad der Bücher gibt im Bereich 1 (rudimentär) bis 6 (Expertenwissen) die Wissenstiefe des jeweiligen Schrifttums an. Umso höher der Grad, desto mehr profitiert der Leser davon, aus dem jeweiligen Buch zu lernen. Natürlich bestehen sie alle in vielen Varianten und Modifikationen, wurden oft nur sinngemäß abgeschrieben, einige schlampig übersetzt, andere wiederum aufwändig glossiert und kommentiert. Darüber hinaus bestehen manche Werke aus mehreren Bänden, die nicht immer sorgfältig kompiliert, sondern zum Teil wild verstreut, vielleicht sogar verloren gegangen sind.

Alchemie: Blubbernde Kessel, farbige Dämpfe (Grad 4, 80 S), Kompendium der Extrakte und Reagenzien (Grad 3, 60 S), Balsam, Gift und Heiltinktur (Grad 2, 40 S), Kleine Einführung in die Elixierkunde (Grad 1, 20 S)

Dunkle Kanäle: Der städtische Gegensatz am Beispiel der Unterstadt von Paralasta (Grad 6, 120 S), Stinkende Schatten, rauchende Gassen (Grad 5, 100 S), Der Charakter des Verborgenen (Grad 4, 80 S), Das andere Gesetz (Grad 3, 60 S), Schattenwaren und Diebesgilden (Grad 2, 40 S), Nachtstadt (Grad 1, 20 S)

Geister und Dämonen: Mash Magorr – Reise eines Krelvetenschamanen (Grad 4, 40 S), Trommel, Traumfang, Schrumpfkopf (Grad 3, 30 S), Blick in die Nichtwelten (Grad 2, 20 S), Gylraas und Yaloth – Licht und Schatten? von Ulathrod (Grad 1, 10 S), Codex der unaussprechlichen Namen

Geschichte und Legende: Der Fall von Rishamer (Grad 3, 30 S), Die Schatten von Rasmorrtah (Grad 2, 20 S), Die Erkenntnis des Zurückblickens, von Arpacitos (Grad 1, 10 S)

Gesteine und Metalle: Kleine Gesteinskunde (Grad 3, 30 S), Von Diamanten und Gamanten (Grad 2, 20 S), Der Stein lebt! v. Struggel, dem Trosh (Grad 1, 10 S)

Götter und Religionen: Die Offenbarung des Belveros (Grad 3, 30 S), Die Nacht des Anderen (Grad 2, 20 S), Die Schriften des Arpacitos – Erstes Buch (Grad 1, 10 S), Das Kreuzkettenbuch

Heilkunde: Tractatus Anatomicus (Grad 5, 100 S), Balsam, Gift und Heiltinktur (Grad 4, 80 S), Kompendium der Krankheiten und Heilmittel (Grad 3, 60 S), Vier Säfte, Fünf Sinne und Sechs Organe (Grad 2, 40 S), Kleine Bader- und Hebammenkunde (Grad 1, 20 S)

Höflichkeit: Codificatio Titulorum – Die große Sammlung der Titel und Würden (Grad 3, 30 S), Von Essbesteck und Damenwahl (Grad 2, 20 S), Was sich gehört, das wird gehört – Korrekter Umgang bei Tisch und Hof (Grad 1, 10 S)

Pflanzenkunde: Kompendium der Krankheiten und Heilmittel (Grad 4, 40 S), Von Gemeinen und Ungemeinen Kräutern (Grad 3, 30 S), Sammlung Dragenthal – Kräuter von A wie Aleriotu bis Z wie Zaubern, von Tachild von Dragenthal (Grad 2, 20 S), Einführung in die Höhere Kräuterkunde (Grad 1, 10 S)

Kriegswesen: Der Berukhanische Feldzug (Grad 4, 40 S), Die 12 Gesetze der Kriegsführung (Grad 3, 30 S), Crosharregen vs. Lanze vs. Flammenstrahl – Ein Vergleich landesüblicher Strategien (Grad 2, 20 S), Die

Macht des Sappeurs – Von Befestigung und Belagerung (Grad 1, 10 S)

Länder und Völker: Seltsamkeiten der Menschen im Allgemeinen und ihrer Völker im Besonderen, von Strüggel dem Trosh (Grad 2, 20 S), Kap Tuussa und Frostspitze und die Länder dazwischen (Grad 1, 10 S)

Mechanik: Die Geheimnisse der Trosh (Grad 3, 30 S), Die Kunst des Domus Mechanici (Grad 2, 20 S), Leitfaden der mechanischen Finesse (Grad 1, 10 S)

Omen und Orakel: Das Zweite Gesicht (Grad 6, 60 S), Aura Mortalis (Grad 4, 40 S), Die Prophezeiungen des Arpacitos (Grad 3, 30 S), Rabenflug und Gedärmschau – Von Omen und Auspizien (Grad 2, 20 S), Lasst Feuer und Wasser sprechen! (Grad 1, 10 S)

Rechnen: Der Rishamer'sche Exponent – Einführung in das Multiplizieren (Grad 3, 30 S), Auf Brali und Cupath, von Garalon (Grad 2, 20 S), Das Kleine Zwölf mal Zwölf (Grad 1, 10 S)

Schiff- und Seefahrt: Arlas Grab (Grad 3, 30 S), Vom Quiatischen Rundschiff zur Ivelischen Karracke (Grad 2, 20 S), Trutz, Tau und Takelage (Grad 1, 10 S)

Schlösser knacken: Vom doppelt verstrebtten Sackschloss Yaharun'scher Bauart und anderen Schließmechanismen (Grad 3, 30 S), Der Finger als Schlüssel (Grad 2, 20 S), Die Kunst des leisen Öffnens (Grad 1, 10 S)

Sprachenkenntnis: Alt-Ivelisch – die Mutter aller Zungen (Grad 5, 50 S), Comparatio Linguarum (Grad 3, 30 S), Grammatik – Schlüssel aller Sprachen (Grad 1, 10 S)

Staats- und Rechtswesen: Die Einheit von Staat und Recht, von König Framylon (Grad 4, 40 S), Exzerpt der Ryllakhinschen Folianten (Grad 3, 30 S), Commentatus Catystis – Glossen zum Landfrieden (Grad 2, 20 S), Bilder von Yvron und Samana (Grad 1, 10 S)

Sterne und Planeten: Der Ewige Wandel der Gestirne (Grad 6, 60 S), Die Lichter von Lutanah und ihre Bedeutung (Grad 4, 40 S), Vom Wettlauf zwischen Sonne und Mond (Grad 3, 30 S), Konjunktionen und Konstellationen (Grad 2, 20 S), Auf der Spur der Steinernen Oktagone (Grad 1, 10 S)

Tier- und Wildniskunde: Expeditio Sthornum, aus der Feder eines reisenden Gelehrten (Grad 6, 60 S), Die kleine Monsterkunde (Grad 5, 50 S), Kompendium der Kreaturen (Grad 4, 40 S), Fauna Araclia (Grad 3, 30 S), Leben am Kawakatu (Grad 2, 20 S), Die Wildnis – mein Freund (Grad 1, 10 S)

Zauberkunde: Digitus ac Formula (Grad 6, 240 S), Die Gabe – Erstes Buch (Grad 5, 200 S), Die Geheim-

nisse des Manaflusses (Grad 4, 160 S), Spiegel und Vielfalt der okkulten Kräfte (Grad 3, 120 S), Vom Möglichen und Unmöglichen (Grad 2, 80 S), Drudenfuß und Hexenkreuz – Grundlagen der Ritualkunde (Grad 1, 40 S)

Arcanum *: Formen und Arten der Formulae Formularum (Grad 6, 350 S), Die Welt der Metamagie (Grad 4, 230 S), Das Arcanum - unendliche Weiten (Grad 2, 120 S)

Beherrschung *: Die Hexerei der Chkrassass - eine Analyse (Grad 6, 740 S), Die Manipulation des Nichtbewussten (Grad 4, 500 S), Die Rishamer'sche Schule der Intrusion (Grad 2, 250 S)

Beschwörung *: Die Schwarzen Traktate (Grad 6, 630 S), Elementarium der Grauen Magie (Grad 4, 420 S), Chancen und Gefahren der Invokation (Grad 2, 210 S)

Bewegung *: Das Spektrum der Telemanipulation (Grad 6, 390 S), Magische Finesse - Technik oder Talent? (Grad 4, 260 S), Im Fokus der Vierten Dimension (Grad 2, 130 S)

Divination *: Gefahren der Divination für Divinant und Divinat (Grad 6, 420 S), Die Grenzen zwischen Divination und Intrusion (Grad 4, 280 S), Die sechs Stufen zur Allwissendheit (Grad 2, 140 S)

Illusion *: Farbe, Form und Formula (Grad 6, 330 S), Macht über die Fünf Sinne (Grad 4, 220 S), Die perfekte Täuschung (Grad 2, 110 S)

Konfrontation *: Das Duellum Arcanum aus magietechnischer Sicht (Grad 6, 600 S), Elementarismus und Kampf, die beiden Seiten der Konfrontationsmagie (Grad 4, 400 S), Der schnellere Fokus (Grad 2, 200 S)

Veränderung *: Mutatio Obiectata (Grad 6, 150 S), Die unsichtbaren Determinanten (Grad 4, 100 S), Die Glossen des Sartris (Grad 2, 50 S)

Verwandlung *: Das Theorem der Tier-und-Mensch-Brücke (Grad 6, 540 S), Die hohe Schule der Wandlung (Grad 4, 360 S), Mutatio Subiectata (Grad 2, 180 S)

Raritäten: Von Bardengesang und Zauberklang - Zaubertlieder in Wort und Bild, Das Gebetsbuch des Aruthanes - Heilige Worte und ihre Intonation der Macht, Codex Rishamer - Verschollene Formeln und der Versuch ihrer Rekonstruktion, Die acht mal acht Rezepturen, von Lacar vom Flammenden Berg, Die Runen der Macht - Geheimnisse der Zauberschriften, Das Andere Lutanah, Die Verheißungen des Dämonengottes, Die Purpurnen Schriftrollen - Die letzten Geheimnisse Araclias

HANDEL, WAREN, MAßE

ZAHLEN, MAßE UND HANDEL

Die Krelveten waren Meister der Mathematik, und auch andere Kulturen wie die der Ssiachchanith und der Cashalunca haben im Umgang mit Zahlen raffinierte Techniken entwickelt. Interessanterweise haben gerade die Katzenmenschen eine starke Affinität, sie betrachten Zahlenspiele wohl als Rätsel und damit als göttliche Herausforderung. Dies schlägt sich auch in der Präzision ihrer Architektur nieder. Allein

Stückzahlen: Paar (2), Halbdutzend (6), Dutzend (12), Schock (60)

Flächenmaße: Querschritt (1 m²), Tagwerk (jene Fläche, die zwischen Sonnenauf- und -untergang bestellt werden kann, somit ca. 3000 m²)

Längenmaße: Daumen (2 cm), Handbreit (10 cm), Spann (25 cm), Elle (50 cm), Schritt (1 m), Pfeilschuss (100 m), Meile (1 km), Tagesreise (30 km)

Hohlmaße: Kipper (2 Zentiliter), Becher (1/4 Liter), Krug (1 Liter), Fass (100 Liter), Fest-, Block- oder Raummeter (1 Kubikmeter)

Gewichte: Skrupel (1 Gramm), Brysel (10 Gramm), Pfund (1/2 kg), Stein (1 kg), Fels (100 kg)

Zeitmaße: Herzschlag (etwas weniger als 1 Sekunde), Minute, Stunde, Tag, Mond (28 Tage), Monat, Jahr, Jahrzehnt, Jahrhundert, Jahrtausend, Äon (mehrere Jahrtausende)

Uhrzeiten: Mitternachts (0 Uhr), bei Tagesanbruch (4 Uhr), Sonnenaufgangs (6 Uhr), Morgens (8 Uhr), Vormittags (10 Uhr), Mittags (12 Uhr), Spätmittags (14 Uhr), Nachmittags (16 Uhr), Abends (18 Uhr), Spätabends (20 Uhr), Nachts (22 Uhr)

die Menschenvölker scheinen unbedarft in der Kunst des Rechnens zu sein. Mit Ausnahme der Berukhani bedienen sie sich vor allem überlieferter Tabellen zur Lösung mathematischer Aufgaben. Damit selbst einfache Multiplizieren nicht Tage oder gar Wochen dauern, wird vielfach die *Garalon'sche Rechenleiste* verwendet - erfunden vom Hofkämmerer Garalon, der den Staatsschatz seinem König gegenüber jeden Morgen auf Cupath und Brali genau bilanzieren musste. Für einfache Berechnungen gibt es den mit Skalen versehenen *Taybsstab*, der mittlerweile ob seiner Verbreitung zum Statussymbol der Kaufleute geworden ist. Das gemeine Volk nimmt beim Rechnen hingegen Finger und Zehen zu Hilfe.

GEBRÄUCHLICHE MAßE

Verwirrend wird es, wenn auch noch das Rechnen mit Maßeinheiten hinzu tritt, die noch dazu oftmals von Landgrafschaft zu Landgrafschaft unterschiedlich bezeichnet werden. Die wenigsten Haushalte besitzen Skalen und Waagen, weshalb die Tempel des Payaon jedermann anbieten, bei ihnen Maß zu nehmen. Die Geweihten unterstützen jeden, der sich übervorteilt fühlt, verlangen allerdings ein geringes „Bußgeld“, falls sich der Verdacht als unbegründet erweisen sollte. Von groben Abweichungen abgesehen, bedeuten Maße den Menschen in Araclia nicht besonders viel. Sie verabreden sich „zur achten Stunde“, beackern ein „Tagwerk“ und trinken danach einen „Krug“ und hinterfragen die Dehnbarkeit dieser Einheiten nicht weiter; immerhin gibt es in Araclia

weitaus schlimmere Gefahren zu gewärtigen als ein unvollkommen geformter Brotlaib.

GELDMÜNZEN IN ARACLIA

Empfindlich reagiert man gemeinhin auf Abweichungen bei Geldmünzen, ganz gleich ob Gold abgefeilt wurde oder professionelle Münzfälscher am Werk sind. Damit diese es möglichst schwer haben, gibt es nur ein Prägwerk in jeder Landgrafschaft. Das *Münzregal*, also das Präge-recht, für Silbermünzen steht auch Grafen zu, und die Erlaubnis, Bronze- und Kupfermünzen zu prägen, liegt auch bei ausgewählten Baronen. Die in ganz Araclia gängige Einteilung von Münzen erfolgt in Gold, Silber, Bronze und Kupfer, die jeweils 1 zu 10 umgerechnet werden und in den diversen Münzkreisen unterschiedliche Namen haben. Die in Catorien gebräuchlichen Bezeichnungen lauten *Gylden*, *Silvere*, *Brali* und *Cupath*. Der *Gylden* trägt das Antlitz des Königs bzw. der Königin auf der einen Seite, auf der anderen sieht man Schwert und Schild und die Aufschrift „Den Tapferen steht Cator bei!“. Lediglich eine kleine Anzahl von Punkten weist darauf hin, aus welchem Prägwerk der *Gylden* stammt. Die *Silvere* zeigt das Wappen des Landgrafen, der sie geprägt hat, auf der einen Seite und das strahlende alles sehende Auge des *Belveros* auf der anderen. Darum schlingt sich in Lettern die Wortfolge „Wahrheit und Gerechtigkeit“. Ähnliches gilt auch für *Brali* und *Cupath*, auf denen vor allem Motive von *Payaon* und *Tavalde* zu sehen sind, wobei geringfügige Abweichungen durchaus erlaubt sind, sofern

Form und Gewicht der Münze den Vorgaben aus *Catystis* entsprechen. Die Kontrolle dieser Normen obliegt dem königlichen Schatzmeister, dessen Prüfer *Burgen* mit Prägwerk jederzeit unangemeldet aufsuchen können.

Geschäfte mit Geld lassen sich in Catorien auf mehrere Arten machen. Zum einen als *Geldwechsler*, die alte und fremde Münzen in einheimische Währung umtauschen und dabei einen veritablen Teil des Wertes für sich beanspruchen. Zum anderen, wenig höher im Ansehen, als *Pfandleiher*, die wertvolle Gegenstände (Waffen, Schmuck, Kompass usw.) in Pfandleihe nehmen und dafür Geld verleihen. Wird das Geld binnen Frist zurückgezahlt, so erhält der Pfandbesteller seinen Gegenstand zurück; andernfalls wird dieser verkauft, und der Erlös fällt dem Pfandleiher zu. Dieselbe Leistung erbringen, zuweilen auch ohne Pfand, *Geldverleiher*. Diese Händler oder Adligen besitzen genügend Geld, um anderen – bloß auf deren Ruf oder Versprechen hin – Darlehen zu gewähren. Ihren Nutzen ziehen sie aus Zinsen oder Gefälligkeiten, zu denen sich der Schuldner dann meist verpflichtet fühlt. Der mit Weitblick gesegnete König *Framylon* erließ vor knapp zweihundert Jahren ein Edikt, das die „Geldleihe“ gegenüber Angehörigen des Ritterstandes beschränkte und dadurch bisher verhindert hat, dass sich catorische Ritter in ihrer „Unbedarftheit“ an Händler und Gilden verkaufen. Diese pflegen übrigens unter einander ebenfalls ein sehr raffiniertes System der Geldleihe, das besonders in *Solhatis* in Verbreitung stehen soll, aber noch nicht als Bankwesen bezeichnet werden kann.

Bei aller Fortschrittlichkeit der Geldwirtschaft darf allerdings nicht übersehen werden, dass Münzen nicht überall akzeptiert werden: Im hohen Norden und heißen Süden, aber auch in entlegenen ländlichen Gebieten Catoriens, wo sich die Menschen selbst versorgen, besteht kaum Bedarf nach Zahlungsmitteln,

Münzkreis	Gold	Silber	Bronze	Kupfer
Catorien, Tr'Saal, Sthorn, Solhatis, Neelsche Städte	Gylden	Silvere	Brali	Cupath
H'Netra, Berukhan, Ahatralun, Peycatesh	Lohid	Savad	Binyaro	Riyeh
Lavarty, Qui-Shay	Aurum	Dracon	Aeleen	Sinca
Quiatische Länder, Neelsche Städte	Yao	Siai	Olhata	Quia

sondern es herrscht der gute alte **Tauschhandel** vor. Mit wohl überlegten Geschenken kommt man dort sehr viel weiter – im Gegenteil: Die Neelschen Barbaren etwa betrachten es sogar als Beleidigung und spucken verächtlich auf „lächerliche runde Silberscheiben“.

Weitere Münzen in Verbreitung sind das *Swy-lirische Talent* aus Gold (Wert: 5 G), der aus der Ära Rishamer stammende *Mondtaler* aus Silber (Wert: 10 G) sowie die *Rishamerdublone* aus Gamantulengold (20 G), die goldene *Ivelische Krone* (Wert: 15 G) aus der Zeit der Ivelischen Königtümer, die in Berukhan und Ahatralun gebräuchlichen *Drachendukaten* aus Gold (Wert: 30 G) und das goldene *Sonnenauge* (Wert: 50 G) aus dem Schatz der Eruditen von Arcamesta.

ROHSTOFFE UND WAREN

Wer sich einem **Markt** oder einem – wie er in südlicheren Landen heißt – *Basar* nähert, ist von einer Wolke verschiedenster Gerüche umgeben. Duftöle werden hier ebenso verkauft wie gebratene Ratten, Leinenröcke wie Kleider aus erlesener Seide, primitive Keulen um wenige Bronzestücke, daneben runenverzierte Schwerter um viele Goldmünzen. In diesem vielfältigen Durcheinander kann man vieles kaufen und so manches erleben. Grund genug für einen Streifzug durch Araclias bunte Warenwelt:

Holz: Neben den verbreiteten Holzarten gibt es in Araclia die *Schwarzeiche*, die für ihre extrem feine Maserung bekannt ist und vor allem im Castaraswald vorkommt, und die *Altenulme*, aus deren biegsamen und widerstandsfähigen Holz Waffenstiele gefertigt werden. Die *Blutbuche* gilt als zauberkräftig und wird daher heute nicht mehr geschlägert, im Gegensatz zur *Seidenweide*, die ihren Namen ihrer glatten glänzenden Oberfläche verdankt. Die *Pamny-Esche* wächst nur auf den Solhatischen Inseln und liefert wunderbar leichtes Holz, das für den Schiffsbau ideal ist. Nur im Wald von Fagalán

wächst die *Silberfichte*, aus der die legendären Silberholzbögen gebaut werden. Silberholz ist so selten, dass es praktisch keinen Handel damit gibt.

Gesteine: Für den Bau von Burgen und Tempeln werden vor allem Sandstein, Granit, Basalt und Marmor verwendet. Alabaster und Jade werden nur in Qui-Lju zu Tage gefördert und für kunstvolle Schmuckstücke herangezogen. Das besonders helle, leichte *Sistangestein* kommt nur im Hochgebirge vor, sein Abbau ist daher eine Domäne der Krelveten geworden, die daraus auch Waffen und Rüstungen fertigen.

Edelsteine: Das größte Edelsteinvorkommen Araclias ist das von den Gamantulen bewachte *Titanengrab*, innerhalb Catoriens sind es die *Minen von Mikarra*, in denen etwa 600 „Arbeiter“ schufteten – hauptsächlich verurteilte Verbrecher und eine Vielzahl eingeschmugelter Sklaven. Weitere Diamantvorkommen vermutet man im Rethar-Gebirge sowie im Dschungel von Oncalotuta – einer der Gründe, warum sich immer wieder Weiße in den Schwarzen Süden wagen. Aquamarine, Rubine, Smaragde oder Saphire findet man zuhauf in Funkelthal, dessen Grenze nicht zufällig am Rande des Titanengraves verläuft, sowie in Tr‘Saal und H‘Netra. Die edelst geschliffenen Steine stammen aus Qui-Lju. Die Catorier bringen für diese Kunst offenbar nicht die nötige Geduld auf. Sie sind dazu übergegangen, Edelsteine von den Trosh schleifen zu lassen.

Metalle: Am häufigsten wird Erz abgebaut, da Eisen einer der wichtigsten Rohstoffe ist. Daneben sind Vorkommen von Blei, Kupfer, Zinn sowie die daraus entstehenden Legierungen Messing (Kupfer+Zink) und Bronze (Kupfer+Zinn) weit verbreitet. Zur besonders schönen *Blaubronze* kann das Kupfer nur in Mikarra verarbeitet werden. Waffen aus *quiatischem Silberstahl* sind nicht nur wunderschön, sondern auch elegant und biegsam. Vergleichbaren Ruf genießt der unzerbrechliche *Vahara-Stahl*, dessen Herstellung ein Geheimnis der

Metallurgen Ahatraluns ist. Härte und magische Durchdringung sagt man dem *Schwarzen Glutstahl* nach, der am Großen Croshar in Shital gefertigt wird. Als lokale Besonderheit darf das weiße Metall *Norialkum* gelten, das seinen Weg von Vecatal über Saccanis in unsere Länder gefunden hat und nicht nur schön anzusehen ist, sondern auch vielseitig geformt werden kann.

Edelmetalle: Die größten Silbervorkommen liegen in Qui-Lju und H'Netra, innerhalb Catoriens findet man sie nahe Paralasta und in Funkelthal, wo auch die größte catorische Goldmine liegt. Als das reinste Gold Araclias gilt *Gaman-tulengold*. Sein Wert liegt zirka beim Zehnfachen von catorischem Gold! Das ähnlich wertvolle Platin wird meist zufällig in tiefen Höhlen und Schluchten entdeckt. Seine Förderung ist aufwändig und gefährlich. Platinvorkommen gibt es in der Schlucht von Pakkeel sowie in Ahatralún und in den Untiefen des Troshgebirges. Als mysteriös gilt *Marthotit*, ein rot schimmerndes, leichtes Metall, dessen Eigenschaften von den Alchemisten und Metallurgen Araclias noch nicht erforscht wurden, zumal es auch äußerst selten vorkommt. Soweit man weiß sind Waffen aus Marthotit in der Lage, Phantasmen zu verletzen; das Metall könnte insofern als „antimagisch“ bezeichnet werden.

Alchemistische Rohstoffe: Neben Pech, Kohle und Salz gelten Schwefelvorkommen als besonders ertragreich, da das gelbe Element von Alchemisten zu vielerlei Zwecken verarbeitet wird. Der Rohstoff selbst ist als dämonisch verrufen, da das Auftreten von Dämonen zu meist von Schwefelgeruch begleitet wird und das größte Schwefelvorkommen am Rande der Dämonenfeuer gelegen ist. Erwähnenswert ist auch *Aaksöl*, eine schwarze, schlackige Flüssigkeit mit hohem Brennwert, die ausschließlich in Qui-Shay gefördert wird und Lichtquellen fünfmal so lange brennen lässt wie vergleichbare Essenzen, die auf Pech oder Lampenöl basieren.

Glas: Glas ist eine junge Errungenschaft der Alchemisten Araclias: Dabei wird (zumindest in



Catorien) Asche von getrocknetem Buchenholz mit gesiebttem Flusssand vermischt und unter ständigem Rühren – Tag und Nacht! – im Ofen getrocknet. Anschließend wird es in Tiegel gefüllt und unter starker Hitze zu Glas geschmolzen. Da dieser Vorgang Unmengen von Holz erfordert, erfolgt die Herstellung in abgelegenen Waldgebieten. Dieses *Waldglas* kann vor Ort auch gleich gefärbt werden, wenn es etwa für Tempelfenster hergestellt wird. Die Glashütten Catoriens befinden sich an der Grenze zu Sthorn, in Faertann sowie im vom Sybis durchflossenen Geteilten Wald. Wegen seines hohen Preises wird Glas nur von vermögenden Tempeln und Städten angefragt, der größte Teil wird nach Tr'Saal und Solhatis verkauft.

Alkoholische Getränke: Das wohl meist verbreitete Getränk der mittleren und oberen Breiten ist Bier. Besonders dunkel und kräftig ist das *Gyotelger*, das in Sthorn als Landesgetränk gilt und auch in Catorien sehr beliebt

ist. Deutlich bitterer ist der *Rokantustrank*, ein aus Wurzeln gebrauter, mit Alkohol versetzter Saft, der die Verdauung anregt und vor deftigen Speisen getrunken wird. Vier Kipper davon bewirken selbst bei hartgesottenen Kriegern sofortiges Erbrechen! Die Liste der hochprozentigen Getränken führt der *Drachenodem* an, ein Schnaps aus Rotbeeren vom Rande der Magischen Alleen in Lavarty. Drachenodem wird traditionsgemäß angezündet und auf einen Sitz ausgetrunken. Das catorische Pendant dazu ist das *Warhiler Gezwitscher*, ein verträglicher, aromatischer und sehr beliebter Feigenschnaps aus dem Norden des Landes, der es auch in sich hat. Die Tr'Saalen bevorzugen demgegenüber reinen Wein als Getränk, vor allem *Rotwein aus Vergalo*, der wegen seines fruchtigen, unaufdringlichen Bouquets sehr beliebt ist. Sein hoher Zuckergehalt sorgt in jeder Gesellschaft schon bald für lustige Stunden. Das in Berukhan und Peycatesh gerne getrunkene *Had'vid* ist ein süßer Dattelschnaps, der - zumindest im Original - aus Langdatteln gewonnen wird.

Obst: Zu den besonderen Früchten, die uns Tavalde schenkt, zählt zunächst einmal die bittere *Krelvetille*, eine Zitrusfrucht, die in alter Zeit von den Krelveten kultiviert und selbstverständlich anders benannt wurde. Krelvetille wird vor allem als Kochzutat verwendet, da sie unerwünschte Nebengeschmäcker wie Stich, Fäulnis oder Ranzigkeit neutralisiert. Angenehmer im Geschmack sind *Rotäpfel*, die entgegen ihrer Bezeichnung keine Äpfel sind, sondern ein süßes Kernobst, dessen Schale für den Verzehr zu zäh ist. Schält man sie allerdings, so bleibt ein weißes, zuckersüßes Fruchtfleisch übrig, das auf der Zunge zergeht. Von ähnlich betörendem Geschmack sind auch die Orangen, die auf den Inseln von Solhatis, vor allem auf Aeltras, sowie auf Arcamesta angebaut werden und deren Schalen man in Kohlebecken wirft, um angenehmen Geruch zu erzeugen. Im Süden verbreitet sind *Langdatteln* aus dem Ula'Kwam-Gebiet, die aussehen wie in die Länge gezogene

Datteln mit drei anstatt eines Kernes. Es ist eine liebgewonnene Tradition der Berukhani, Langdatteln im Ganzen zu lutschen, die drei Kerne auf einmal auszuspucken und aus ihrer Lage zueinander die Zukunft zu deuten.

Speisen: Nebst den üblichen Kombinationen von Fleisch, Fisch, Gemüse, Obst und Gewürzen gibt es in Araclia den *Gamehschen Auflauf*, eine insbesondere in Catorien überaus beliebte Speise, in deren Weizenteig Gemüsestücke - Gurken, Rettich, Karotten, Erbsen - geschnitten und allerlei Gewürze gemischt werden, so dass sich das breiartige Gemisch im Ofen zu einem flaumigen Gewürzkuchen verwandelt. Weniger schmackhaft, dafür aber sehr nahrhaft sind *Schawannkrautnudeln*, benannt nach dem gleichnamigen Unkraut, dessen zähe Knolle in Streifen geschnitten und sehr lange gekocht werden muss. Der dabei entstehende Saft kann auch als Suppe und als Nahrung für Kleinkinder verwendet werden. Unter den Nachspeisen, die vom Überfluss so manch städtischen Patriziats zeugen, ist der *Silberzauber* eine Erwähnung wert. Bei dieser Süßspeise wird der Laich von Silberfröschen in Zuckerrüben gefüllt und kurz gekocht, abgekühlt und mit Zimt versetzt. Der rot und silbern glitzernde Brei wird dann in einem kleinen Teich aus Milch serviert, die mit einem Schuss Honig gesüßt wird - ein Traum! Ein Blick über die Grenzen führt uns nach Qui-Shay, wo sich nur die reichsten Leute *gedämpften Rotigel* als Speise leisten können. Sein Fleisch gilt als das zarteste überhaupt, allerdings sind seine Stachel giftig. Der Verzehr ist damit nicht nur Genuss, sondern auch Mutprobe. Rotigel wird üblicherweise in gepfeffertem Fond mit Kartoffeln und Mandelsplittern serviert. Weniger aufwändig, aber dennoch schmackhaft ist - zumindest für Cashataxa - die *Prehut*, eine Proviantspeise, die im Original aus heftig gewürztem und gesalzenem Bar'sh-Fleisch besteht, das durch den Fleischwolf gedreht und in getrocknete Darmhaut gewickelt wird. Auch in unsere Breiten hat Prehut Einzug gehalten,

in Ermangelung der Bar'sh-Flugkröte wird sie bei uns jedoch mit Rattenfleisch hergestellt. Die Liste der exotischen Gerichte schließt *Kato-Tolos Schlangentrunk*, das Lieblingsgetränk eines turrhischen Stammeshäuptlings, der über 100 Jahre alt wurde. Es besteht aus dem pürierten gelben Fleisch der Mimplaka-Viper, das mit scharfen Rotschoten gewürzt wird und böse Geister fern hält.

Stoffe, Häute und Felle: An grobem Tuchmaterial verbreitet sind Leinen und Wolle, zu den erlesenen Stoffen zählen Samt, Atlas, Seide (vor allem die *Ramúnische Seide*) sowie Brokat. Besonders widerstandsfähig und wärmend ist *Gadrahwolle*. Sie stammt von einem äußerst zähen, hinterhältigen Bergvieh, das hauptsächlich von Krelveten geschoren wird. Der feinste in Araclia erhältliche Stoff wird von den Lynueen aus *Bemeny-Flachs* verarbeitet. An Häuten ist das *Hartleder des Horongo-Bullen* sehr gefragt, das in H'Netra hergestellt wird. Noch zäher und elastischer ist die Haut der in Cashaluncur beheimateten *Charas-Python*. Sie wird nur noch von Drachenhaut, genannt *Karyud*, übertroffen. Diese ist allerdings aus naheliegenden Gründen nicht in rauen Mengen verfügbar, schützt dafür aber wie kein anderes Material und ist feuerresistent! Unter Pelzen und Fellen erzielen die von Raubtieren gemeinhin den höchsten Preis, lediglich übertroffen vom wunderbaren *Pelz des Goldfuchses* und vom *Fell des Blauschimmerlöwen*. Von den exotischen Fellen sei schließlich das der braunen, schreienden Wayakus genannt. Es ist kurzhaarig, dehnbar und von gleichmäßiger Farbe und eignet sich gut zum Bespannen von Gegenständen; es fällt aber auch an Westen, Beinkleidern und Hüten vorteilhaft ins Auge.

BESONDERE ARTIKEL

Allgemeine Ausrüstung: umfasst Lederucksack oder Tuchbeutel mit folgendem Inhalt: Becher, Schüssel und Teller (irden), Wasserschlauch, Fackeln (5 Stk.), Feuerstein und Stahl,

Zunder, Decke, Messer, Hammer/Beil, Seil (5 Meter) und Waffenpflegeutensilien.

Astrolabium: Dieses filigrane, feinmechanische Gerät simuliert Sternenzyklen und Fixsternpositionen und erleichtert Beobachtungen und Vorhersagen.

Brandkrug: Brandkrüge enthalten ein luftdicht versiegeltes alchemistisches Pulver, welches nicht angezündet werden muss. Zerschellt der Brandkrug, so entzündet sich das Pulver an der Luft automatisch.

Brandkrug Crosharregen: Diese Form des Brandkrugs enthält Stoffe, die nur am gleichnamigen Vulkan zu finden sind und am Aufprallort deutlich heißer explodieren!

Craluwe: Dieses traditionelle Magiergewand aus der Ära Rishamer vereinigt die Annehmlichkeiten einer Robe mit der Raffinesse eines Mantels und gilt in Lavarty als Standessymbol, an dessen Ausprägungen (Farbe, Symbolik etc.) man die Gildenzugehörigkeit erkennen kann.

Froschhände: gibt es nicht zu kaufen. Man erhält sie, in dem man den kindsgroßen *Schmalaugenfrosch* erlegt und häutet. Schlüpft man dann mit den Händen und Füßen in die Haut und lässt diese an der Sonne trocknen, so schrumpfen die Froschhände auf die Größe ihres neuen Trägers. Man kann sie dann wie Handschuhe an- und ausziehen. Werden sie befeuchtet, so kann man mit ihnen sogar senkrechte, glatte Wände empor klettern!

Heilerbedarf: Dieses Sortiment umfasst ausgeglühte Nadeln, Faden, ausgekochte Tücher, antiseptische Kräuter und reinen Alkohol. Heilerbedarf ermöglicht die Behandlung von Verletzungen und verhindert Wundbrand.

Kletterhaken: Diese stählernen Haken werden in den Fels geschlagen und erleichtern das Klettern. Achtung: Mancher Fels ist zu hart, um Haken einzuschlagen, außerdem dauert dies einige Zeit und verursacht Lärm!

Kompass: Diese Nadel bestimmt die Lage der Himmelsrichtungen.

Kristokkmuschel: Diese Riesenmuschel wird an der sthornischen Küste gefunden und kommt tagelang ohne Wasser aus. Sie durchmisst eine Elle und ist stark genug, einem Mann die Hand „abzubeißen“. Man kann sie konditionieren, z.B. um in ihr Pretiosen aufzubewahren und diese bei Bedarf wieder herauszuholen.

Kurdac: Der speckige, ärmellose Leibrock wird in Catorien von der überwiegenden Mehrheit der besitzlosen Bauern getragen. Er ist nicht übermäßig bequem, dafür aber widerstandsfähig und wasserabweisend.

Schwarzperlen: Schwarzperlen, nach denen vorwiegend an der südlichen Sklavenküste getaucht wird, sind wunderschön und dreimal so teuer wie normale Perlen. Die Leute im Norden behaupten, sie brächten Unglück.

Zunder: Während ein geübter Wildling mit Feuerstein und Stahl Funken schlagen kann, hilft das aus einem Baumschwamm gewonnene Zunderpulver den weniger geübten, ein Feuer zu entfachen.

PREISLISTE

Alle Preise sind in Silbermünzen angegeben und beziehen sich, soweit nicht anders angegeben, auf Waren mittlerer Art und Güte. Bei Tieren bestimmt sich die Qualität nach der Anzahl der Profilpunkte (s. Kapitel „Kreaturium“). Schattenwaren, durch !! gekennzeichnet, können überhaupt nur von jemandem erstanden werden, der in der Lage ist, dunkle Kanäle anzuzapfen - Unannehmlichkeiten mit lokalen Gilden oder der Stadtwache sind nicht auszuschließen.

Artikel	Preis
Alchemiekasten	100
Alchemist [Analyse]	25
Alchemie: Aaksöl [Stein]	20
Alchemie: Duftöl [Becher]	2
Alchemie: Farbstoff [Krug]	60
Alchemie: Lampenöl [Krug]	1
Alchemie: Pech [Stein]	10
Alchemie: reiner Alkohol [Krug]	35

Artikel	Preis
Alchemie: Schwefel [Stein]	200
Alltag pro Monat (arm)	20
Alltag pro Monat (mst.)	100
Astrolabium	150
Bad, Badehaus	0,5
Bad, privat	1
Barbier [Auftrag]	0,3
Bier [Krug]	0,08
Bolzen (Armbrust-) [Stk]	0,4
Boot: Kanu	35
Boot: Ruderboot	70
Bote, beritten [Meile]	0,25
Bote, Blitzreiter [Meile]	0,5
Brandkrug !!	40
Brandkrug: Croscharregen !!	60
Braten, Rinds- [Portion]	0,4
Braten, Schweins- [Portion]	0,3
Brei, Getreide- [Portion]	0,06
Brot [Laib]	0,12
Buch, besonderes	Kap. 7
Buch, unbeschrieben	20
Cister	150
Craluwe	25
Decke, Woll-	1
Dietrich [Stk.] !!	12
Drachenodem [Kipper]	0,3
Edelmetall: Gamantulengold [Stein]	2500
Edelmetall: Gold [Stein]	250
Edelmetall: Marthotit [Stein]	1000
Edelmetall: Platin [Stein]	500
Edelmetall: Silber [Stein]	100
Edelstein: Aquamarin [Karat]	5
Edelstein: Diamant [Karat]	40
Edelstein: Onyx [Karat]	3
Edelstein: Rubin [Karat]	35
Edelstein: Saphir [Karat]	25
Edelstein: Smaragd [Karat]	30

Artikel	Preis
Eintopf [Portion]	0,2
Esel	150
Essbesteck, Gold	150
Essbesteck, Silber	15
Essbesteck, Zinn	3
Fackel, Pech-	0,3
Fernrohr	500
Feuerstein und Stahl	0,4
Fidel	40
Flasche, Bronze- [Becher]	5
Flasche, Glas- [Kipper]	5
Flasche, irden [Becher]	1
Flöte, Holz-	2
Froschhände !!	k.A.
Gamehscher Aufauf [Portion]	0,6
Garalonsche Rechenleiste	200
Geldbeutel	0,05
Gemälde, Öl-	60
Geschirr (Teller, Becher), Holz	0,5
Geschirr (Teller, Becher), irden	1
Gestein: Basalt (1 Blockmeter)	170
Gestein: Granit (1 Blockmeter)	150
Gestein: Marmor (1 Blockmeter)	450
Gestein: Sandstein (1 Blockmeter)	100
Gestein: Sistan (1 Blockmeter)	800
Gewürze, diverse [Brysel]	0,1
Gürteltasche, verstärkt	2,5
Gyotelger [Krug]	0,1
Had'vid [Kipper]	0,1
Handschuhe, Leder-	5
Harfe, Hand-	60
Harfe, Stand-	800
Heiler [Behandlung]	8
Heilerbedarf [1 Anw.]	3
Holz: Altenulme (1 Festmeter)	250
Holz: Blutbuche (1 Festmeter)	300
Holz: Brennholz (1 Festmeter)	100

Artikel	Preis
Holz: Pamnyesche (1 Festmeter)	600
Holz: Schwarzeiche (1 Festmeter)	400
Holz: Seidenweide (1 Festmeter)	300
Horn, Jagd-	40
Hühnchen, gebraten [Portion]	0,2
Hund (Aeltras Spitz)	145
Hund (Catorischer Blutlecker)	180
Hund (Dessanya Reißer)	165
Hund (Roter Keldrip)	165
Hund (Sandstreuner)	165
Hund, normal [12 Profilpunkte]	70
Hut, Filz-	1
Jonglierartikel [Set]	3
Kamel (Kwamulaner)	400
Kamel [10 Profilpunkte]	300
Karren (Ochsenkarren)	750
Kato-Tolu Schlangentrunk [Portion]	1
Kerze, Stunden-	5
Kerze, Wachs- (1 Spann)	0,5
Kessel, Kupfer	12
Kette, Eisen- [Schritt]	4
Kiste, Holz-	1,5
Kleidung, arm	5
Kleidung, mittelständisch	30
Kleidung, reich	100
Kleidung, Vecataler Mode	200
Kletterhaken (10 Stk.)	3
Köcher, Leder-	10
Kompass	110
Korb, groß	2,5
Kräuter, Gifte, Elixiere !!	Kap. 17
Kristokkmuschel	10
Kuchen, Honig- [Portion]	0,15
Kurdac	1
Kutsche, einfach	2000
Kutsche, herrschaftlich	10000
Kutte, Woll-	3

Artikel	Preis
Laterne, Kerzen-	3
Laterne, Öl-	2
Laute	100
Leiter, Strick- [Schritt]	2
Linse (1,5x-Vergrößerung)	50
Mahlzeit, arm [Portion]	0,3
Mahlzeit, mst. [Portion]	1
Mahlzeit, reich [Portion]	10
Mamyo	250
Mantel, Woll-	11
Maultier	220
Messer	3
Met [Krug]	0,2
Metall: Blaubronze [Stein]	20
Metall: Blei [Stein]	5
Metall: Bronze [Stein]	15
Metall: Eisen [Stein]	1,5
Metall: Glutstahl [Stein]	2
Metall: Kupfer [Stein]	15
Metall: Messing [Stein]	15
Metall: Norialkum [Stein] !!	3
Metall: Silberstahl [Stein]	1,8
Metall: Vaharastahl [Stein]	2,5
Metall: Zinn [Stein]	12
Meuchelmörder, billigst [Auftrag] !!	100
Möbel, einfach	7
Monatseinkommen (arm)	25
Monatseinkommen (mst.)	150
Monatseinkommen (reich)	1500
Nähzeug (Nadel und Faden)	5
Netz	20
Obst: diverses [Stein]	0,3
Obst: Krelvetillen [Stein]	0,5
Obst: Langdatteln [Stein]	0,8
Obst: Rotäpfel [Stein]	0,5
Ortskundiger [Halbtag]	3
Papier [Blatt]	3

Artikel	Preis
Pergament [Blatt]	1
Pergamenthülle (Leder, einfach)	2
Perle [Karat]	4
Perle: Schwarzperle [Karat] !!	12
Pfeffer, Pylera- [Brysel]	1
Pfeil [Stk]	0,4
Pferd (Fistessyanischer Berghengst)	600
Pferd (Garatya Stute)	480
Pferd (Manouner Zaubergaul)	450
Pferd (Saykeni Heißblut)	630
Pferd (Tarkiser Edelross)	540
Pferd, Lastengaul	180
Pferd, Reit- [12 Profilpunkte]	360
Pferdefutter [Tag]	1
Prchut [Portion]	0,4
Proviant, trocken [Tag]	0,5
Rasierzeug (Messer, Seife...)	8
Reise, zu Fuß [1 Tag]	4
Reise, mit Fähre [Übersetzung]	0,4
Reise, mit Flussboot [10 Meilen]	5
Reise, mit Karawane [10 Meilen]	1
Reise, mit Kutsche [10 Meilen]	3
Reliquie !!	k.A.
Rinderkeule, gewürzt und geschmort	1
Robe, Brokat-	120
Rokantustrank [Kipper]	0,1
Rotigel, gedämpft [Portion]	5
Rotwein [Krug]	0,1
Rotwein aus Vergalo [Krug]	0,5
Rucksack, Leder-	2,5
Rüstung, Stoff-	80
Rüstung, Leder-	210
Rüstung, Ketten-	450
Rüstung, Lamellen-	800
Rüstung, Platten-	1440
Rüstungspflege / kleine Ausbesserung	10
Sackpfeife	60

Artikel	Preis
Sandalen	0,5
Sanduhr	20
Sattel und Zaumzeug (Drachen)	45
Sattel und Zaumzeug (Pferd)	20
Schalmei	30
Schawannkrautnudeln [Portion]	0,3
Scheide, für Klingenwaffen	7
Schild, groß	30
Schild, klein	15
Schlafsack	7
Schlitten: Hundeschlitten	400
Schloss, fein	100
Schloss, krude	10
Schminke und Puder	6
Schnaps [Kipper]	0,05
Schreiber [Auftrag]	4
Schreibzeug: Feder und Tinte	5
Schreibzeug: Kohlestifte [10]	0,05
Schreibzeug: Kreide und Tafel	2
Schreibzeug: Schriftrolle	10
Schuhe, Festtags-	7
Schuhe, Wander-	3
Seife [Stein]	0,5
Seil, Hanf- [Schritt]	0,3
Seil, Kletter- [Schritt]	0,6
Seil, Seiden- [Schritt]	7
Silberzauber [Portion]	0,5
Spiegelchen, Metall-	10
Spiegelchen, Silber-	50
Stall [Tier/Nacht]	2
Stiefel	10
Stiefel, Reiter-	20
Stoffe: Atlas [Qs.]	50
Stoffe: Brokat [Qs.]	90
Stoffe: Charas [Qs.]	60
Stoffe: Fell (Blauschimmerlöwe) [Qs.]	120
Stoffe: Fell (Goldfuchs) [Qs.]	220

Artikel	Preis
Stoffe: Fell (Kleintier) [Qs.]	40
Stoffe: Fell (Raubtier) [Qs.]	70
Stoffe: Fell (Wayaku) [Qs.]	50
Stoffe: Gadrah-Wolle [Qs.]	6
Stoffe: Horongo-Leder [Qs.]	12
Stoffe: Karyud [Qs.] !!	150
Stoffe: Leder [Qs.]	6
Stoffe: Leinen [Qs.]	4
Stoffe: Seide [Qs.]	50
Stoffe: Seide aus Ramún [Qs.]	80
Stoffe: Wolle [Querschritt]	3
Streitwagen	600
Taybsstab (mit Maßen und Skalen)	20
Traktat !!	50
Trommel	6
Trompete, Fanfaren-	60
Übernachtung im Schlafsaal	0,1
Übernachtung in Gaststätte	2,5
Urkunde (Fälschung)	600+
Waffe: Armbrust	90
Waffe: Bogen	40
Waffe: Dolch	7
Waffe: Schwert	50
Waffe: Speer	20
Waffe: Stilet	220
Waffe: Streitkolben	40
Waffenöl und Schleifstein	5
Waffenschmied (kleine Reparatur)	6
Warhiler Gezwitscher [Kipper]	0,2
Wasser-/Weinschlauch [1 Krug]	0,7
Werkzeug (Einheitspreis)	8
Würfel (Bein)	0,5
Würfel (Holz)	0,3
Wurfhaken	1
Yaharun'scher Filzhut	15
Zelt, Einmann-	6
Zunder [3 Anw.]	1

BAUERNLAND UND RITTERSTAND

Die Einwohnerdichte Catoriens ist vergleichsweise gering; vor allem der *Krieg gegen die Wandelnden* und die *Keuche der Seterra* forderten binnen weniger Jahre hunderttausende Opfer. Heute leben im Gebiet des Königreichs ca. zweieinhalb Millionen Menschen. Nur ein schwaches Zehntel davon lebt in Städten oder Tempeln, der große Rest ist auf ländliche Siedlungen, Dörfer und Kleinstädte verstreut. Verteidigung und Verwaltung dieser zersplitterten Einheiten erfordern ein besonderes Herrschaftssystem.

HERRSCHAFTSHIERARCHIE

Der erste catorische König, Catyston, hatte die Vision, das Land von Menschen regiert zu sehen, die sich durch Mut, Tapferkeit und Ehre auszeichneten. Im *Landfrieden von Catystis* wurde daher festgelegt: „Das Recht am Lande solle für alle Zeiten gerecht geteilt sein: Solchen, die es bestellen, solle das untere Recht zufallen, jenen aber, die es beschützen, das obrige.“ Auf dieser Grundlage wurden die Reiter von Rishamer zu Rittern und das Land unter ihnen aufgeteilt: Über 3000 Ritter erhielten je ein Stück Land von etwa 20 km² zu Eigen (Buregnium) sowie die Verwaltungshoheit über die umliegenden 150 km² (Baronie). Über ihnen wurden nach geradezu militärischen Kriterien weitere Hierarchien gebildet: Einer von mehreren Baronen wurde zum Grafen, von denen wiederum einige zu Landgrafen wurden, und einige der Landgrafen durften als Kelchgrafen den König

wählen. Jeder in dieser Pyramide schuldet dem ihm übergeordneten Lehensherrn „Rat und Tat“ (und Steuern) und erhält dafür von ihm „Schutz und Schirm“.

Heute, ein halbes Jahrtausend später, stellt sich Catorien immer noch wie folgt dar (Vorsicht: Zahlenmaterial!): Der König hat ca. 2,5 Millionen Untertanen, davon 10 Land- und 5 Kelchgrafen, die jeweils über ca. 160.000 Menschen herrschen. Diese werden wiederum von insgesamt 222 Grafen á 11.000 Untertanen verwaltet. Der niedere Adel besteht aus 3.368 Baronen, denen jeweils ca. 700 Leute unterstellt sind, sowie weitere 22.481 Gutsherren (Ritter, Freibauern, Tempel), die für etwa 100 Menschen verantwortlich sind. Konkret stellt sich Catoriens Lehenspyramide wie umseitig beschrieben dar: Angegeben sind Name der Provinz, Name des Land-/Kelchgrafen, Wappen sowie Beispiele für Grafschaften innerhalb der Provinz.

Während das Buregnium selbst immer schon vererblich gewesen ist, sah der Landfrieden von Catystis keineswegs die Vererblichkeit der Barons-, Grafen- und Landgrafenwürde vor. Beim König schloss er dies sogar dezidiert aus (siehe unten, Königswahl). Dies war jedoch problematisch, denn es führte in Catorien zu Konflikten: Lehensmänner waren plötzlich nicht mehr am Wohlergehen ihres Lehensherrn interessiert, sondern an seinem Ableben, da sie selbst nach seiner Würde strebten (ein Prinzip, das in Lavarty sogar gewollt ist und im *Relatstrum* verwirklicht ist). Um innere Unruhen zu verhindern, musste Catyston rasche Abhilfe schaffen und vergab **Erbfolgeprivilegien** an sei-

König/in von Catorien: Daracia von Catystis

Lgs. Alt-Rishamer: Kastar von Eltekia
silberne Ruinen auf schwarzem Grund
Aldenwacht, Dragenmor, Lartynssee, Sensenwacht

Lgs. Arnshy: Venate von Seluut
goldene Rose auf rotem Grund
Baranthyn, Nebelsee, Nebelthal, Tempelwacht

Kgs. Catystis: Daracia von Catystis
silberner Löwe auf rotem Grund

Catystis, Naspattia, Blironsquell, Virinsfels

Kgs. Dragenthal: Tachild von Dragenthal
silberner Drache auf schw. Felsen auf weißem Grund
Paralasta, Visvedia, Moronstann, Sindashil

Lgs. Faertann: Ranivar von Nachtwalden
3 silberne Tannen auf rotem Hügel vor schw. Grund
Brachenthal, Darkensyn, Falkenfels, Nachtwalden

Kgs. Funkelthal: Poksch von Fluryin
goldene Edelsteinhäufung auf rotem Grund
Achatenpass, Eilandswacht, Gistfels, Steinwalden

Kgs. Ivelya: Savaliar von Valryna
goldener Adler auf rotem Grund
Flyrburuc, Gamridia, Lancalia, Ergenthal

Lgs. Lostia: Lysande von Lostia
silberner Leuchtturm auf schwarzem Grund
Askanswyg, Dragenmul, Laanhil, Terrasweiden

Lgs. Mareyonia: Haras von Hevey
silberne Schlange und rote Münze auf rotem Grund
Dreiturmwacht, Grimthal, Rosania, Sybiswacht

Lgs. Mikarra: Vilosh Castun
schwarzer Kraken auf silbernem Grund
Daphlania, Darkstol, Wallthal, Peransburuc

Lgs. Obayul: Molvaera von Obayul
gespaltener Fels in Silber auf schwarzem Grund
Goldfall, Lichterhain, Passwyg, Sybisburuc

Kgs. Ryllakhin: Wilkara von Ascitia
goldenes strahlendes Auge auf weißem Grund
Ryllania, Sybisfurk, Westwacht, Tharinswalden

Lgs. Tashkalia: Gonlyn von Pacavarius
schwarze Brücke mit drei Toren auf rotem Grund
Elbenwalden, Grymwalden, Keskithia, Loamnia

Lgs. Warhil: Byandar, Sohn des Godrog
schw. Bär mit silberner gesprengter Kette, roter Grund
Baerenheim, Holnwalden, Krelvetenwacht, Vordensland

Lgs. Yaharún: Palinar von Yaharun
3 goldene Schiffe auf schwarz-rotem Grund
Marvanium, Veslansquell, Veslansthal, Vorkasroden

Kronprotektorat Actapel: in Gründung

ne Landgrafen, die mit demselben Recht wiederum zahlreiche Grafen und Barone ausstatteten. Dabei wurde jedes Privileg anders formuliert: Manche wurden an gar sonderbare Bedingungen geknüpft (z.B. das derer von Dragenthal, s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“), andere zeitlich befristet, einige schlossen weibliche Nachkommen von der Erbfolge aus, und andere wiederum waren auf eine bestimmte Zahl von Generationen befristet. Außerdem wurden manche Privilegien an Personen verliehen, andere ganzen Herrscherhäusern, und wiederum andere hatten bis heute am jeweiligen Lehen. Es gibt sogar Privilegien, die einander widersprechen – ein Zustand, der wahrlich nur von Rechtskundigen und obersten Herolden überschaut werden kann.

KÖNIGSWAHL IN CATORIEN

Der Landfrieden von Catystis sieht ausdrücklich vor: *„Der König des Landes solle niemals durch Tod eines anderen, sondern stets durch Wahl zu Würden gelangen. Die Landgrafen von Catystis, Ivelya, Dragenthal, Funkelthal und Ryllakhin sollen mehrheitlich entscheiden, wer von ihnen auf Zeit seines Lebens König sein soll.“* Zu diesem Zweck finden sich diese 5 **Kelchgrafen** am **Königstag** zusammen. (Wer von ihnen nicht erscheint oder zu spät kommt, verwirkt sein Stimmrecht). Für jeden Königswerber werden 5 kleine, flache Steine gemeißelt, auf denen sein Wappen eingraviert wird. Jeder Kelchgraf erhält für jeden Königswerber einen Stein und lässt den Stein seines Favoriten in einen mit Wein gefüllten Kelch fallen. Danach werden die Kelche mit einem feierlichen Trinkspruch geleert, und das Votum wird für jedermann sichtbar. Zwischen Königswerbern, auf die dieselbe Zahl von Stimmen entfällt, entscheidet



der Kampf. In der Geschichte Catoriens ist es aber erst einmal zu einem Zweikampf gekommen, da sich die Kelchgrafen meistens schon im Vorhinein einigen und der Umtrunk meist reine Formsache ist. Sollten die Kelchgrafen dauerhaft verhindert sein, so kann der König seinen Nachfolger selbst bestimmen. Dieses *Scorveras-Dekret* ist nach dem gleichnamigen König benannt, der es als erster, und noch dazu auf makabre Weise, gebrauchte: Er ließ alle Kelchgrafen töten und bestimmte in der Absicht, sein Haus an der Macht zu halten, seinen dümmlichen Sohn zum nächsten König. Als Ausgleich zu diesem Dekret sind die Kelchgrafen jederzeit berechtigt, den König mehrheitlich abzuwählen, sofern er sich eines Verbrechens gegen die göttlichen Gebote oder gegen das Königreich schuldig macht.

Zwei **Privilegien** sind in diesem Zusammenhang bemerkenswert: Die Sonderrechte des Hauses Catystis sehen vor, dass der älteste

Sohn des Königs dessen Geschäfte übernimmt, wenn und solange der König dazu nicht in der Lage ist. Auf dieses Recht stützt sich zur Zeit Prinzregent Evenrin. Die zweite große Besonderheit betrifft das Haus Valryna, welchem seit hundert Jahren das Privileg zu Eigen ist, „sämtliche jemals erreichten Würden an niemanden außerhalb des Hauses abtreten“ zu müssen. Sollte also jemals wieder ein Mitglied des Hauses Valryna zum König gewählt werden, so würde die Königswahl forthin zu totem Recht und aus dem Wahlkönigreich Catorien ein Erbkönigreich.

RITTER UND RITTERSTAND

Es gibt zwei Wege, Ritter zu werden. Der erste ist vergleichsweise unanstrengend und besteht darin, als Erstgeborener oder Erstgeborene eines Ritters auf die Welt zu kommen. Die meisten Erbfolgeprivilegien sprechen nur vom „erstgeborenen Sohn“, viele sind aber auch geschlechtsneutral formuliert. (In Tr'Saal verhält es sich genau umgekehrt: Hier geht das Lehen in erster Linie an weibliche Nachkommen). Ritterssohn oder -tochter wird idealerweise als Knappe im Kämpfen und später auch im Herrschen ausgebildet und bei Erreichen der Mündigkeit (14. Lebensjahr) einer Würdigkeitsprüfung unterzogen, die im Norden des Landes durchaus ernst genommen wird, im Süden aber eher als Formsache gilt. Nach dem Bestehen wird ihm oder ihr in einem symbolischen Akt das Schwert, die Waffe des Ritters, umgegürtet. Mit dieser *Schwertleite* gilt nun auch der Knappe als Ritter.

Der zweite Weg ist ungleich härter, steht dafür aber jedermann offen: Wer sich um das Königreich in außerordentlicher Weise verdient gemacht hat und außerdem mutig, tapfer und ehrenhaft ist, kann vom König zum Ritter geschlagen werden. Dafür kniet er nieder und legt einen langen Eid ab, an dessen Ende der König ihn mit der flachen Seite seines Schwertes auf der Schulter berührt. Dieser *Ritterschlag* erhebt

den Werber in den Ritterstand. Ob er oder sie damit auch ein Buregnium erhält (man darf sich dann *Edler* nennen), oder sogar eine Baronie, hängt vom König ab (und davon, ob es überhaupt ein Lehen zu vergeben gibt). „Besitzlose Ritter“ gibt es übrigens nicht wenige: Sie ziehen durch die Lande, kämpfen gegen Monster und beschützen das Volk vor Banditen und Wegelagerern. Manche schlagen sich auch auf die andere Seite des Gesetzes und werden zu „Raubrittern“, aber von diesen schwarzen Schafen soll hier nicht weiter die Rede sein.

DAS GEMEINVOLK

Das Gemeinvolk bilden jene, denen der Landfrieden von Catystis das „untere Recht“ an Grund und Boden zuspricht. Dazu zählen vor allem die freien Bauern (*Fryburen*). Sie bestellen ihre eigenen Felder, dürfen auch Überschüsse erwirtschaften und Vermögen besitzen, allerdings müssen sie auf Basis dessen, was sie erwirtschaften, Steuern zahlen. Diese Steuern fließen demjenigen zu, der das „obere Recht“ innehat, also in der Regel der Baron, der wiederum einen Teil an den Grafen abführt usw. Die Stellung der freien Bauern ist weit höher als die der übrigen Mitglieder des Dorfes. Sie sind gewissermaßen das Bindeglied zwischen dem Adel und dem Rest des Gemeinvolks.

Der große Rest des Gemeinvolks sind *Leibeigene*. Sie arbeiten die halbe Woche auf dem Land ihres Gutsherrn, wofür dieser sie schützt, und die andere Hälfte der Woche bestellen sie Feldreihen, die ihnen zur Deckung ihres Bedarfes überlassen sind. Ohne Einverständnis des Gutsherrn dürfen sie weder Vermögen besitzen, noch heiraten, noch andere Arbeiten annehmen oder gar fortziehen. Das Leben von Leibeigenen ist bescheiden, aber vergleichsweise einfach und ihre Existenz, solange sie ihre Pflichten erfüllen, gesichert. Anders als die freien Bauern unterliegen sie auch nicht der Pflicht zum Kriegsdienst.

STÄDTE

In Catorien gibt es etwa 50 Siedlungen, die vom König das **Stadtrecht** verliehen erhalten haben. Die Hälfte dieser freien Städte zählt weniger als 1000 Einwohner, dafür platzen andere wie Catystis (15300), Ryllakhin (8200) oder Valryna (6600) regelrecht aus allen Nähten. Sobald eine Siedlung zur Stadt wird, gilt sie nicht mehr dem Buregnium zugehörig, und ihre Einwohner erhalten eine Reihe von Rechten. Das bedeutsamste Privileg eines Freien, der zum Städter wird: Er braucht fortan keinen Kriegsdienst mehr zu leisten. Leibeigene werden durch die Stadt wiederum frei (dürfen kommen und gehen, so leben wie sie wollen, Vermögen besitzen usw.). Gegen einen gewissen Geldbetrag dürfen sich Stadtbewohner auch das **Bürgerrecht** zulegen, wodurch sie weitere Rechte erlangen, z.B. das Recht, einen Nachnamen zu führen, das Recht, nur vom Stadtgericht verurteilt zu werden, oder das Recht, Vermögen und sogar Hausbesitz in der Stadt anzuhäufen und frei zu vererben. Städte wirken darob wie Magnete auf die umliegenden Gebiete und ziehen vor allem Handwerker und Kaufleute an, denen hier plötzlich große Gewinne winken. Die Ritter der umliegenden Gebiete profitieren aber ebenfalls von der florierenden Wirtschaft, und der König reibt sich die Hände ob saftiger Abgaben, die er von seiner Stadt einfordern kann. Je nach Ausgestaltung des Stadtrechts kann die Stadt verpflichtet sein, dem König im Kriegsfall ein Kontingent an Söldnern zur Verfügung zu stellen oder aber eine außerordentliche Kriegsteuer zu entrichten – ein kleiner Ausgleich für die kleiner gewordene Landbevölkerung.

Unabhängige Städte regieren sich weitgehend selbst. Sie können eine Stadtordnung erlassen, erhalten ein Wappen und werben mit eigenen Mitteln Söldner zu ihrem Schutz an. Was sie nicht selbst erwirtschaften können, wird erhandelt und ertauscht. Sie können Verträge mit Buregnien, Tempeln oder anderen Städten

schließen und sind letztendlich so etwas wie ein winziges Königreich im Königreich. An der Spitze der unabhängigen Stadt steht ein *Stadtherr*, der wiederum einem *Stadtrat* vorsitzt. Die Mitglieder des Stadtrates werden von den Bürgern der Stadt gewählt und sind in der Regel Händler mit Geld und Einfluss. Dadurch ergibt sich eine Dreiteilung der Stadtbevölkerung in die herrschende Oberschicht, sonstige Bürger und jene armen Seelen, die zwar in der Stadt hausen, aber in keiner Weise am Wohlstand teilhaben. Ihre Zahl ist durchaus enorm, und in den Vierteln der Ärmsten der Armen gedeihen Verzweiflung, Sittlosigkeit und Verbrechen.

Letztlich sei noch das *landgräfliche Stadtprotektorat* der Städte Catystis, Warhil, Ryllakhin und Valryna erwähnt. Diese Städte haben die Pflicht, den Landgrafen der jeweiligen Provinz zu beheimaten, dafür werden sie durch dessen Ritter auch in besonderem Maße geschützt. Die genannten Ritter beherrschen diese Städte zwar nicht, doch sie üben gleichsam die Aufsicht aus und haben natürlich nicht geringen Einfluss auf den Stadtrat.

ABGABENWESEN

Vereinfacht man diese unglaublich komplizierte Materie, so kann man feststellen, dass jeder freie Catorier hauptsächlich ein Zehntel dessen, was er an Überschuss erwirtschaftet, an sogenannter *Zehentsteuer* entrichten muss. In Städten gibt es an ihrer Statt ein Bündel anderer oft skurriler Steuern (Hafensteuer in Ryllakhin, Lichtsteuer in Valryna, Genusssteuer in Paralasta, Uhrsteuer in Yaharún), die aber im Vergleich immer noch gering ausfallen.

Anders als Steuern müssen Abgaben nur bei Benützung bestimmter öffentlicher Einrichtungen geleistet werden. Dazu gehören vor allem Zölle für das Überqueren von Brücken, für die Benützung von Straßen oder für das Betreten einer Stadt: Nicht selten wird die Hälfte des

zehnten Teils des mitgeführten Vermögens einbehalten. Andere Abgaben ermöglichen es, sich von unangenehmen Pflichten freizukaufen.

PHRAKURATENTUM

Phrakuraten sind Gelehrte, die den Ritter bei der Verwaltung seines Lehens unterstützen. In Rishamer nahmen oftmals Magier diese Aufgabe wahr, in Catorien sind es Herolde, Universalgelehrte mit großer Kenntnis des geltenden Rechts, manchmal auch Kaufleute oder – an Höfen des Hochadels – Geweihte des Belveros. In der Führung der Burg und des Buregniums agieren die Phrakuraten nahezu selbstständig, damit sich der Ritter auf seine Baronie, Grafschaft oder Landgrafschaft konzentrieren kann. Oftmals werden mehrere Phrakuraten beschäftigt, allerdings riskiert ein Ritter mit zu vielen Phrakuraten, dass man ihm nachsagt, er sei mit seiner Herrschaft überfordert. Das gilt natürlich nicht für Landgrafen und Könige, deren Verwaltungsaufwand einen regelrechten Stab an Phrakuraten erfordert: So ist der *Schatzmeister* zuständig für die Bemessung und Berechnung von Steuern und Abgaben, außerdem für das Münzwesen und das Verhandeln mit Kaufleuten. (Zum königlichen Schatzmeister, Poksch von Fluryin, s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“). Der *Siegelbewahrer* ist zuständig für das Verwahren der herrschaftlichen Siegel, sowie für das Ausstellen, Prüfen und Einziehen von Urkunden und anderen Insignien. Er muss ein profunder Kenner aller Häuser, deren Nebenlinien und Wappen sein, weshalb in der Regel nur Herolde diese Funktion ausüben. Der *Speis- und Schankmann* hat sich darum zu kümmern, dass der herrschaftliche Hof stets ausreichend mit Nahrung und Flüssigkeit versorgt ist. Bei Hungersnöten und Epidemien hat er Mittel und Wege zu ersinnen, wie möglichst viele Menschen am Leben erhalten werden können. Der *Turnier- und Spielmeister* küm-

mert sich um die Unterhaltung des Hofes, stellt Hofnarren und Barden ein, plant Turniere und organisiert Spiele. Da diese stets dazu dienen, bestimmte Gäste zu erquicken, verlangt dieses Amt ein hohes Maß an Menschenkenntnis. Der rechtskundige *Lehensmagister* überwacht schließlich die dem Ritter untergeordneten Lehensmänner und deren Lehensmänner und wird hinzugezogen, wenn es darum geht, Lehen zu schaffen, neu zu vergeben oder einzuziehen. Er muss mit allen geltenden Rechtsquellen und Privilegien vertraut sein und ist daher in der Regel ein Geweihter des Belveros.

Phrakuraten werden entweder von altgedienten Phrakuraten ausgebildet - sie begleiten sie über Jahre auf Schritt und Tritt und üben sich dabei im unauffällig-über-die-Schulter-Schauen - oder aber sie erwerben ihr Wissen in speziellen Tempeln oder Schulen. Einen guten Ruf haben die *Augen der Erkenntnis* von Arnshy und die *Köpfe von Ryllakhin*. Wer von letzteren ausgebildet wird, darf gut und gerne das Zwanzigfache eines normalen Phrakuratenlohns fordern, ohne damit unverschämt zu werden (siehe aber das Schicksal von Sispel dem Flüsterer im Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“).

DAS SCHATTENAMT

Vor 500 Jahren wurde das Land von König Scorveras regiert. Er litt, neben so manch anderer Geisteskrankheit, an Verfolgungswahn und besetzte alle Hofämter doppelt. Jeden einzelnen seiner Phrakuraten und Vasallen ließ er überwachen, da er sich nach Strich und Faden von ihnen hintergangen, betrogen und bedroht fühlte. Die *Schatten des Königs* reisten als Händler, Ritter, Barden, sogar als falsche Priester durch das Land und sammelten überall Beweise für Verrat, Lüge und Intrige. Obwohl das Schattenamt nach König Scorveras nie wieder so viel zu tun hatte, bestand es doch über all die Jahre fort. Manche Könige bedienten sich seiner, andere wollten nichts davon wissen, und andere

wiederum wussten tatsächlich nichts von seiner Existenz.

Heute ist es nicht mehr Aufgabe des Schattenamtes, Feinde des Königs zu überwachen, sondern verbrecherische Mitglieder des Ritterstandes inkognito und ohne Vorankündigung aufzusuchen und sie ihrer schändlichen Taten zu überführen, so dass sie in der Folge ordentlich gerichtet werden können.

Über die Organisation des Schattenamtes ist kaum etwas bekannt. Man glaubt zu wissen, dass der höchste Mann im Schattenamt von einer Gruppe von drei Menschen (?) ernannt wird, die ihr Gesicht und damit ihre Identität verborgen halten und als *Kollegium der Drei* bezeichnet werden. Nach welchen Kriterien sie ihre Wahl treffen und welche Aufgaben das Kollegium der Drei darüber hinaus wahrnimmt, weiß nicht einmal der Leiter des Schattenamtes selbst (Askat von Anderwalth, s. Kapitel „Helden, Schurken, Potentaten“).

WAPPENWESEN

Zum einen dienen Wappen dazu, einen voll berüsteten Ritter auf dem Schlachtfeld erkenntlich zu machen, zum anderen wohnt ihnen große Repräsentationskraft inne. In Catorien ist jeder Herrschaftsträger dazu berechtigt, eine bestimmte Figur auf Schild und Rüstung zu führen und damit auch seine Befestigungen, Gefolgsleute, Schiffe, Pferddecken und Schriftstücke auszustatten. Entworfen werden Wappenfiguren in den **Heroldskanzleien** von Paralasta, Manoun und Tarkis, die mit einander in Verbindung stehen und dafür sorgen, dass nicht zweimal dasselbe Wappen vergeben wird. In ihren Archiven findet man hunderte Rollen mit neuen und alten Wappen, manche davon noch aus der Zeit der ivelischen Königtümer!

Vorausgeschickt sei, dass nach catorischem Wappenrecht die Figur grundsätzlich an der Herrschaftseinheit (Buregnium, Baronie,

Grafschaft etc.) haftet und nicht an der Person oder Familie. Die große Ausnahme bilden **Wappenprivilegien**, durch die Einzelpersonen oder Häusern das Recht zugesprochen wird, ihr persönliches Wappen dem der Herrschaftseinheit vorzuziehen oder aber letzteres in individueller Weise abzuändern. Die kleine Ausnahme sind die besitzlosen Ritter, die, wenn schon sonst nichts, dann zumindest ein persönliches Wappen in den Farben Schwarz und Weiß verliehen bekommen, das sie - und nur sie! - stolz im Schilde führen dürfen.

Die gemeinen Wappenfarben sind Gold, Silber, Rot, Schwarz und Weiß, wobei die erstgenannten als von höherem Rang gelten. Jede einigermaßen gut unterscheidbare Kombination dieser Farben ist erlaubt, wobei meistens zwei, selten mehr als drei Farben in einem Wappen verwendet werden, und auch bei der Gestaltung der Figur selbst ist die Erkennbarkeit von großer Bedeutung; immerhin sollte das Wappen von weitem identifiziert werden können. Viele Motive sind denkbar: Gebäude, Waffen, Gegenstände, Tiere, Monster, abstrakte Formen hingegen nur mit Zustimmung des Obersten Herolds. Verboten sind arkane Zeichen, Runen, Glyphen und andere Symbole, denen Zauberkräfte innewohnen könnte, während Figuren mit religiösem Konnex nur mit Zustimmung des Höchstgeweihten des jeweiligen Gottes eingetragen werden dürfen. Idealerweise sollte die Wappenfigur eine Eigenheit des Landstrichs bzw. der Person zum Ausdruck bringen.

Gebäude: Brücke, Brunnen, Burg, Haus, Hof, Kastell, Schloss, Tor, Turm.

Waffen: Axt, Hammer, Keule, Schwert, Streitkolben.

Gegenstände: Edelstein, Felsen, Hammer, Hufeisen, Krone, Pflug, Ring, Sichel, Schiff, Schlüssel, Streitwagen, Szepter, Wagen.

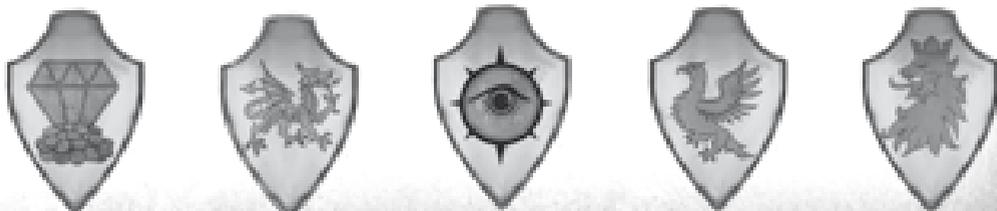
Tiere: Bär, Delfin, Eber, Eidechse, Falke, Frosch, Fuchs, Gans, Hahn, Hirsch, Käfer, Luchs, Löwe, Löwin, Löwenkopf, Pelikan, Pferd, Rabe, Ratte, Rentier, Salamander, Schlange, Schwan, Spinne, Stier, Storch, Wolf.

Monster: Drache, Einhorn, Grauer Malmer, Tentakelmolch.

Pflanzen: Ahornblatt, Alraune, Blatt, Eiche, Fichte, diverse Früchte, Getreide, Tanne, Weide.

Landgrafen führen ein ungeteiltes Wappen. Alle anderen Herrschaftswappen unterliegen einer Wappenteilung: Die von Grafen sind vertikal in eine obere und untere Hälfte geteilt. Die obere Hälfte ist normalerweise mit jener des Landgrafen assoziiert. Bei Baroniewappen ist die obere Hälfte nochmals geteilt: Beide darin befindlichen Figuren stehen in Zusammenhang mit Grafen und Landgrafen, nur die untere ist frei gestaltbar. Bei Stadtwappen ist hingegen die untere Hälfte geteilt. Das Wappen eines Buregniums ist schließlich geviertelt, wobei drei Viertel auf die Zugehörigkeit zu Baronie, Grafschaft und Landgrafschaft hinweisen, und nur die vierte völlig frei gestaltbar ist.

Um zu unterstreichen, dass das Königreich Catorien nicht im Besitz eines einzelnen Grafen steht, gibt es kein eigenes Reichswappen. Das Königswappen ist vielmehr das Wappen des jeweiligen Landgrafen, der dieses Amt ausübt, versehen mit einer goldenen Krone.



RECHT, GESETZ UND TRADITION

RICHTER, URTEILE, STRAFEN

Die **Strafgerichtsbarkeit** ist dem Adel vorbehalten, doch ist auch der Adel nicht völlig frei darin zu urteilen, zumal seit dem *Akt der Gnade* aus dem Jahre 13 nC das Häuten, Ersäufen, Zwei- und Vierteilen sowie das Pfählen als Strafe verboten sind. (Vom lebendig Begraben ist man abgekommen, nachdem so manch begabener Magier als Untoter wiedergekehrt ist). König und Grafen dürfen indes Verbrecher sehr wohl zu rädern, zu verbrennen, zu hängen oder zu enthaupten befehlen. Ebenso frei sind sie im Anordnen dauerhafter Schwächungen wie sie das Abschneiden von Nasen, Ohren, Fingern oder Händen darstellen. Blenden, Ausstechen der Augen und Herausreißen der Zunge sind seit dem Akt der Gnade wiederum unerlaubt.

Den niederen Herrschern, Baronen und freien Rittern, steht es frei, Schmerzen und Demütigungen, Geldbußen und Freiheitsentzug zu verhängen. Sofern der Verbrecher nicht zu dauerhaftem Schaden kommt, stehen dem Schleifen, dem Pranger, dem Auspeitschen, dem Tragen von Schandkappen, der Fahrt im Müllkarren, dem Fasslauf, aber auch dem Ziehen von Nägeln, dem kurzfristigen Zunähen des Mundes oder dem Kahlscheren keine Regeln entgegen.

Der **Familiengerichtsbarkeit** über Söhne, Töchter, Nichten, Neffen, Enkelkinder sowie Mägde und Knechte verbleiben schließlich nur noch Akte der erzieherischen Strafe wie Essensvorenthalt (maximal 3 Tage), Dunkelhaft (maximal 3 Tage) und nicht-öffentliche Züchtigung. Die Familiengerichtsbarkeit wird vom Vater der

Familie ausgeübt; ist er länger abwesend, geht das Recht auf dem zu seiner Nachfolge berufenen Angehörigen über. Wer seine Rechte überschreitet, riskiert - so wollen es die Bilder von Yvron und Samana - dieselbe Strafe!

Angehörige des Adels dürfen ihrerseits nur von höherrangigen Adligen verurteilt werden, und oh ja, Belveros weiß um die Unsitte in manchen Teilen des Landes, sich von Delikten freizukaufen. Auch gibt es die Möglichkeit des **Refugiums**, bei welchem der verurteilte Adlige die Wahl hat, die Strafe auf sich zu nehmen oder aber für den Rest seines schandhaften Daseins Zuflucht in einem Tempel zu suchen. Er erhält dort einen neuen Namen und stellt sein Tun in den Dienst einer höheren Sache. Auch das Nennen eines **Strafbürgen** ist nicht unüblich, sofern gewiss ist, dass dieser die Bürgschaft aus freien Stücken auf sich nimmt. Der Strafbürge wird nämlich an Stelle des Verbrechers gerichtet, sollte dieser zum Zeitpunkt der Vollstreckung nicht anwesend sein. Die Strafbürgschaft ist übrigens ein Instrument, das auch in manchen Fällen Verbrechern aus dem Volke zusteht. So bestimmt das Gewohnheitsrecht in Ivelya, Fartann und Obayul, dass zum Strafbürgen wird, wer für einen Verbrecher das Wort erhebt...

Privilegiert sind auch Angehörige von Gilden, Zünften, Tempeln und Stadtbürger: Sie dürfen nur von „ihresgleichen“, also einem entsprechenden **Gilden-, Zunft-, Tempel- oder Stadtgericht**, abgeurteilt werden. Richtet sie ein anderer, so muss er laut Ryllakhinschen Folianten „angemessene Vergütung“ leisten. Die Schriften schweigen allerdings dazu, an

wen diese zu erfolgen hat. Ein uneigentliches Privileg ist schließlich die **Gerichtsbarkeit des Kapitäns auf See**, denn hier wird die endgültige Entscheidung erst an Land getroffen, wo sich der Kapitän für sein Judikat verantworten muss.

DAS VERFAHREN

In Catorien herrscht seit der Regierung König Scorveras' der **Inquisitionsprozess**, bei dem eine einzige Person zugleich Richter und Ankläger ist. Die jüngeren Schriften des Belveros sprechen sich dafür aus, diese Kompetenzen zu teilen, allerdings will der Adel dem nichts abgewinnen. Relativiert wird diese Machtkonzentration durch das von Königin Naspate eingeführte *Aufdecker-Gebot*, demzufolge der Richter Aufdecker einzusetzen hat, die für ihn verborgene Wahrheiten ans Tageslicht bringen sollen. Über ihre Enthüllungen darf sich der Richter nicht ohne triftigen Grund hinweg setzen.

Unglücklicherweise wird in manchen Provinzen des Landes (Warhil, Alt-Rishamer und Cattyntis) immer noch das **Gottesurteil** praktiziert, ein verkürztes Verfahren, in dem Wahrheits- und Urteilsfindung meist zusammenfallen: So muss der Angeklagte bei der *Feuerprobe* barfuß über (je nach Schwere der Anschuldigung) sechs oder zwölf rotglühende Pflugscharen gehen, ein glühendes Eisen über eine Distanz von zwölf Schritt tragen oder – wie in Sthorn praktiziert – schlichtweg seine Hand sechs Herzschnitte lang ins Feuer strecken. Bleibt er unverletzt, so ist ein Zwischenprozess anzustrengen, in dem geklärt werden soll, ob es sich bei ihm um einen Zauberer handelt. Verheilen seine Verletzungen binnen dreier Tage, so gilt er als unschuldig; andernfalls ist er als schuldig anzusehen. Ähnlich verhält es sich mit der *Wasserprobe* und dem *Mondenfall*. Die Geweihtenschaft des Belveros hat sich schon des öfteren gegen das Gottesurteil ausgesprochen, da es sich keineswegs um ein Urteil des Herrn Belveros handeln kann, wenn das Verfahren nicht durch Logik und Beweise entschieden wird, sondern durch Vorgänge, die

sich dem Verstand entziehen. Wo das Gottesurteil noch gepflogen wird, ist man zumindest dazu übergegangen, die erlittenen Verletzungen auf die Strafe anzurechnen. Stirbt der Verbrecher durch die Verletzung, gilt zumindest seine Schuld als getilgt, und seine Seele kann ohne Lasten durch den Totenfluss schwimmen.

Die **Beweishoheit** liegt weitgehend beim Richter. Die Ryllakhinschen Folianten legen ihm nahe, sich auf beweiskräftige Gegenstände und beschworene Aussagen zu stützen, bei deren Fehlen aber auch auf Omen, Sternkonstellationen, Muttermale, Zufälle oder Unfälle.

Weil Verbrecher schlichte Gemüter sind, gilt es als rechtens, wenn sie sich eines *Gerichtsredners* bedienen, der ihre Anliegen so formuliert, dass alle Beteiligten sie verstehen. Novizen der Belverosweihe müssen sich übrigens im dritten Jahr als Gerichtsredner hervortun.



RECHTSQUELLEN

Die wichtigsten Rechtsquellen des Strafrechts sind die *Ryllakhinschen Folianten*, die in den ersten Jahren nach der Gründung Catoriens erstellt wurden und deren ersten zwanzig Sätze von allen Königen und Herrschern Catoriens stets respektiert wurden (wohingegen die neueren 34 immer wieder auf Widerstand stießen). Die wohl bedeutsamsten Regeln der Ryllakhinschen Folianten sind der *Satz Elf*, der besagt, dass Strafe und Straftat in angemessenem Verhältnis stehen müssen, sowie die *Lagabal'sche Zweifelsregel* zu Satz Dreizehn, die den Richter anweist, im Zweifel einen Freispruch zu fällen.

Graf Lagabal, der Urheber dieser Auslegung, hatte nicht vorausgesehen, welche Folgen diese Regel haben würde, denn um jeden Zweifel auszuräumen bemühten sich Richter in der Folge um ein Geständnis des Verbrechens, was unter König Scorveras zu massiven Folterungen führte. Erst das *Framylon'sche Edikt* konnte dies eindämmen, denn es enthielt ein „öffentliches Folterverbot“. Wie Goranior von Arnshy in seinen Glossen nachgewiesen hat, lässt diese Formulierung einiges an Spielraum, weshalb sich manche Potentaten im Recht wännen, wenn sie Verbrecher nicht-öffentlich foltern.

Eine Rechtsquelle, die sich weit über unsere Grenzen hinaus verbreitet hat, sind die aus unbekannter Feder stammenden *Bilder von Yvron und Samana*. Sie zeigen Delikte und angemessene Strafen in bildhafter Darstellung und haben dadurch sehr zu Rechtskenntnis und Rechtsbewusstsein im Volk beigetragen. Natürlich lassen sie einigen Spielraum für Interpretation.

ZIVILES RECHT

Stehen einander zwei Bürger im Streit gegenüber, so muss der Richter entscheiden, wer von beiden im Recht ist. Auch in solchen Fällen obliegt die Gerichtsbarkeit dem Adel. Weil der Ritterstand aber nur selten Lust verspürt,

sich mit Ehrenrührigkeiten des Pöbels zu beschäftigen, werden derartige Verfahren oft von einem Geweihten des Belveros geführt, dessen Urteilsvorschlag der Richter am Ende einfach bestätigt. In Städten entscheidet meist ein Kollegium aus einem Belverosgeweihten und zwei weltlichen Besitzern makellosen Ansehens, von denen zumindest einer derselben Meinung wie der Vorsitzende sein muss. Belveros sei Dank hat diese Übung der lange und oftmals praktizierten Bestechung Einhalt geboten.

Stellt sich in einem Verfahren die Schuld heraus, so muss der Schuldige Ersatz des erlittenen Schadens leisten. Kann er das nicht, so mag der Geschädigte Genugtuung darin finden, seinen Widersacher an den Pranger stellen zu lassen. Härtere Formen der Bestrafung sind im zivilen Recht nicht vorgesehen, allerdings ist die Grenze zwischen zivilem und Strafrecht fließend, etwa beim gemeinen Betrug oder der absichtlichen Zerstörung fremden Eigentums.

Eine besondere Gefahr stellt das zivile Recht für Männer und Frauen dar, die außerhalb ihrer Heimat in einen Rechtsstreit verwickelt werden und kein Bürgerrecht genießen: Sie gelten, selbst wenn sie persönlich vor Gericht treten, als nicht erschienen, und ihre Schuld wird vermutet! Damit auch sie zu ihrem Recht kommen, muss jemand mit Bürgerrecht oder ein Gerichtsredner für sie Partei ergreifen.

In den letzten Jahren und Jahrzehnten ist das zivile Recht im Bereich der **Gildengerichtsbarkeit** zu einem Wust angeschwollen. Konflikte zwischen Kaufleuten unterliegen – je nach Provinz und Gilde – unterschiedlichen Reglements. Vor allem ist das Wort gegen die *Yaharun'sche Feilbietungsverordnung* und den *Codex Mercati* aus Paralasta zu erheben; beide so kompliziert und unverständlich, dass man sie mit Belveros' Augen lesen müsste, um sie zu begreifen.

DER LANDFRIEDEN VON CATYSTIS

Diese Übereinkunft aller Herrscher der ehemals rishamerschen Provinzen ist die Grund-

lage, auf der das Königreich Catorien errichtet wurde. Der Landfrieden von Catystis legt Ober- und Untereigentum an Grund und Boden fest, definiert Rechte und Pflichten des Königs, der Vasallen des Königs und ihrer Vasallen bis hin zu den Pflichten der Grundholden und Unfreien. Er regelt die Königswahl, Erbfolgeprivilegien, Auswirkungen von Heirat und Friedensverträgen und ist somit auch Grundstein des Friedens innerhalb der catorischen Grenzen. Für den Kriegsfall enthält der Landfrieden die Regeln der ritterlichen Kriegsführung (s. Kapitel „Kriegs- und Flottenwesen“), aber auch die Regeln, nach denen Turniere zu gestalten sind.

Einer der wichtigsten Abschnitte des Landfriedens von Catystis ist die **Interdictio Magica**, das generelle Magieverbot innerhalb der Grenzen Catoriens. Lange Zeit bestand Unklarheit darüber, ob es sich um ein Magieverbot oder ein Magieverbot handelte. Mittlerweile sind sich alle Interpretationen darüber einig, dass nur das Ausüben von Magie unter die Interdictio fällt, nicht aber die bloße Anwesenheit von Zauberkundigen. Gänzlich verboten ist das Praktizieren schwarzer Magie, also all jener Phänomene, durch die ein anderer Schaden erleiden kann oder durch die sich jemand ungerne einen Vorteil verschafft. Weiße Magie, ausschließlich zum Vorteil und Wohlergehen Dritter vollzogen, fällt nach richtiger, aber nicht immer herrschender Ansicht nicht unter die Interdictio. Schwierig ist die Abgrenzung im Graubereich, in dem der Zauberer mangels entsprechender Ausführungen im Landfrieden auf wohlwollende Duldung durch den regionalen Herrscher angewiesen sein wird. Der **Actus Contra Magum**, mit dem König Catyston im Jahre 3 nC den Angehörigen des Magierstandes sämtliche Rechte aberkannte und de facto für vogelfrei erklärte, gilt aufgrund widersprechender Erlässe aus den 100 Gülden Jahren nur noch in den Landgrafschaften Catystis, Arnshy und Mareyonia.

Verbrechen gegen Sachgegenstände:

1. Wucher (Codex Burgensis)
2. Siegelbruch (Codex Burgensis)
3. Zerstörung (Codex Burgensis)
4. Hehlerei (Codex Burgensis)
5. Diebstahl (Y&S)
6. Wilderei (LvC)
7. Brandstiftung (LvC)
8. Raub (R.F. Satz Fünf)

Verbrechen gegen die Ehre:

9. List und Tücke (Codex Burgensis)
10. Üble Nachrede (Codex Burgensis)
11. Kindesunterschlebung (Codex Burgensis)
12. Urkundenfälschung (Codex Burgensis)
13. Erpressung (Codex Burgensis)

Verbrechen gegen Leib und Leben:

14. Verbringung (R.F. Satz Sieben)
15. Sklavenhandel (LvC)
16. Raufhandel (Codex Burgensis)
17. Angriff gegen einen Boten (LvC)
18. Verletzung am Körper (R.F. Satz Vier)
19. Unnütz Quälen (Y&S, Framylonsches Edikt)
20. Verstümmelung (R.F. Satz Vier)
21. Notzucht und Schändung (Y&S)
22. Mord und Totschlag (Y&S)
23. Tötung eines Wehrlosen (R.F. Satz Zwei)

Verbrechen gegen die Obrigkeit:

24. Versetzung von Grenzsteinen (LvC)
25. Befreiung von Gefangenen (R.F. Satz Neun)
26. Landzwang und Wegelagerei (LvC)
27. Münzfälschung (LvC)
28. Verseuchung (Y&S)
29. Magischer Umtrieb (LvC, Interdictio Magica)
30. Verschwörung und Hochverrat (LvC)

Abkürzungen:

- LvC (Landfrieden von Catystis)
- Y&S (Bilder von Yvron und Samana)
- R.F. (Rishamersche Folianten)

KRIEGS- UND FLOTTENWESEN

DIE CATORISCHE ARMEE

Sofern der König von Catorien seinen Lehensleuten glaubhaft macht, dass es sich um einen gerechten Krieg handelt, sind diese verpflichtet, ihm auf seinen Ruf hin in die Schlacht zu folgen. Sie schließen sich samt Gefolge - *Ritter des Schwertes*, Söldner, Knappen, Knechte und Bedienstete - zusammen und bringen ihrerseits wiederum ihre versammelten Untertanen mit sich. Legt man diesem Prinzip die feudale Ordnung Catoriens zugrunde (s. Kapitel „Bauernland und Ritterstand“), so kann man auf catorischem Gebiet im Ganzen an die 5.000 Ritter zählen, von denen allerdings ein Drittel als *Ritter des Schildes* gelten. Diese zumeist Älteren, Kränklichen oder weniger Kampferfahrenen beteiligen sich nicht an Angriffskriegen, sondern beschützen Landgüter und Bevölkerung. Diese ungewöhnliche Zweiteilung ist notwendig in einem Land, das von unberechenbaren Rassen wie Krelveten und Gamantulen umgeben ist, zwei Küsten zu verteidigen hat und jederzeit von lavartischen Magiern oder Drachen (oder gar Wandelnden) angegriffen werden könnte!

Obwohl die Gesamtheit aller wehrfähigen Männer und Frauen Catoriens wohl noch um ein Vielfaches höher ist, sind die Ritter die eigentlichen Protagonisten des Kriegsgeschehens: Sie kämpfen zu Pferd und sind schwer berüstet und bewaffnet: Ihre primäre Kriegswaffe ist die Lanze. Mit ihr im Anschlag bieten sie einen furchterregenden Anblick und vermögen selbst massierte Infanterie auseinanderzutreiben. Erst wenn ihnen die Lanze abhanden kommt,

wechseln sie in den Nahkampf. Werden sie aus dem Sattel gehoben, so kämpfen sie wild und überraschend behände am Boden weiter. Die Gebote des Gottes Cator und der darauf basierende Ehrenkodex gebieten es den Rittern, in erster Linie gegen Ihresgleichen vorzugehen. Ritter suchen sich daher im Kampf immer andere Ritter oder Krieger als Gegner und versündigen sich nicht durch das Niedermetzeln gemeiner Fußtruppen. Ebenfalls Teil ihrer Ehre ist es, sich keiner Armbrüste zu bedienen. Allein der Kampf Mann gegen Mann gilt als ehrenhaft und ist auch im Krieg oberstes Gebot. Zumindest in der Theorie.

So bedeutend der Ritter ist, sobald zu den Waffen gerufen wird, zählt man nicht mehr einzelne Männer und Frauen, sondern nur noch **Lanzen**. Eine catorische Lanze besteht aus 8 Mann: dem Ritter selbst, 1 Knappen, 3 Bogenschützen sowie 3 Fußkämpfern. Die Aufgabe des Knappen ist es, seinen Herrn zu unterstützen, ihm Waffen zu reichen, das Pferd zu versorgen und Nachrichten weiterzuleiten. Bis die Lanze das Schlachtfeld betritt, gehört es zu den Aufgaben der Lanzenleute, die Zelte aufzubauen, Gebrauchsgegenstände mitzuschleppen, Tiere zu jagen und Essen zu kochen - kurzum: Sie sind für die Lebenshaltung zuständig. Sobald die Lanze in den Kampf verwickelt wird, greifen 3 zu Fernwaffen und 3 zu Nahkampfwaffen. Die Bogenschützen sind üblicherweise vorne, um die Gegner so früh wie möglich auseinanderzutreiben und zu demoralisieren. Aufgabe der Ritter ist es, sie so lange wie möglich vor den Feinden zu schützen. Sobald das große Durch-

einander losbricht, ziehen sich die Bogenschützen zurück und die Fußkämpfer stürmen los, mit allem um sich schlagend, was sie bei sich führen. Die Ritter trachten danach, so schnell wie möglich durch die Masse der Gegner zu brechen und die gegnerischen Krieger aus dem Verkehr zu ziehen, denn das schwächt die Moral der Feinde am schnellsten und sorgt für einen raschen und (vergleichsweise) unblutigen Sieg.

Das Kombinieren von Lanzenteilen, also das Auseinanderdividieren von Rittern, Fußkämpfern und Bogenschützen wurde erstmals von König Catyston im Berukhanischen Feldzug geübt. Er bildete (aus einer Notsituation heraus) aus den einzelnen Komponenten Schlachtreihen, eine Idee, die Jahrhunderte später von König Kaskan wieder aufgegriffen und weiterentwickelt wurde. Seitdem werden in großen Kriegen **Regimenter** gebildet: Ein Lanzenregiment besteht aus acht mal acht Lanzen, somit also aus ca. 500 Mann, die schon im Heerlager auf Leichte Reiterei, Schwere Reiterei, Bogenschützen und Infanterie aufgeteilt werden. Man kann davon ausgehen, dass Catorien an die 50 Regimenter ausheben und in die Schlacht schicken könnte, und etwa noch einmal die Hälfte mehr, wenn man auch die Ritter des Schildes mobilisieren würde.

Da das Bilden und Versorgen von Regimentern Geld und Arbeitskraft kostet, die in den heimischen Buregnien fehlen würde, nennt Catorien nur 11 stehende Regimenter sein Eigen, und diese setzen sich nicht nur aus Rittern und deren Gefolge zusammen, sondern zu einem großen Teil aus Berufskriegern, die im Krieg zu schnellem Reichtum und Ansehen gelangen wollen. Meist sind es zweit- oder drittgeborene Adelssprösser, die weder auf ein Lehen noch auf einen Ritterschlag hoffen dürfen und ihre Berufung im Söldnertum finden; manchmal aber auch gesunde, kräftige Burschen und Frauen, die aus verschiedensten Gründen Talent im Umgang mit der Waffe entwickelt haben. **Söldner** genießen beim einfachen catorischen

Volk durchaus hohes Ansehen, einerseits weil der Kampf als ehrenvoll angesehen wird und andererseits, weil ihre Existenz vielen Bauern den Griff zu den Waffen erspart. Unangenehm werden Söldner nur dann, wenn sie frustriert sind („zu wenig Sold für zu wenig Kampf“) oder ihren Sinn für Recht und Unrecht verlieren und zu Raubrittern mutieren. Nicht zuletzt deshalb bezahlt und trainiert Catorien auch in Friedenszeiten stehende Regimenter. Die Kampfkraft dieser Einheiten ist ungleich höher als die von Lanzenregimentern. Man nennt sie daher auch *Eliteregimenter* und bezeichnet sie - weil sie in Friedenszeiten den Schutz bestimmter Gebiete oder Personen übernehmen - als *Wacht* oder *Garde*.

ELITEREGIMENTER

Catystergarde: Sie ist in Catystis stationiert und dient dem unmittelbaren Schutz des Königs



bzw. der Königin von Catorien. In ihr finden nur die verdientesten Recken des Königreichs einen Platz, darunter viele Mitglieder des Hauses Catsbytis. Die Catsbystergarde ist an ihren rotgoldenen Umhängen zu erkennen.

Drachengarde: Die Drachengarde befindet sich in Dragenthal und besteht aus besonders verdienstvollen Schwert- und Lanzenkämpfern. Innerhalb der Drachengarde werden taktische Kniffe aus der Zeit der Drachenhutz weitergegeben, so dass ihre Mitglieder zumindest in der Theorie äußerst bewandert im Kampf gegen Geflügelte sein sollten. Die Existenz der Drachengarde ist im Landfrieden von Catsbytis ausdrücklich erwähnt. Sie untersteht dem Landgrafen von Dragenthal, allerdings kann der König sie jederzeit an sich ziehen. Für die Herrscher von Dragenthal ist sie eine große finanzielle Belastung, dafür überaus prestigeträchtig. Die Drachengarde hat schwarze Umhänge mit gold eingewirkten Drachen.

Inquisitionsgarde: Diese als „Hexenjäger“ bezeichnete Einheit ist dem Kroninquisitor unterstellt und wird dafür ausgebildet, Zaubernern entgegenzutreten. Die Mitglieder der Inquisitionsgarde müssen vor allem willensstark sein, und ihre Befehlshaber sogar grundlegendes Wissen in Zauberkunde aufweisen. Die Inquisitionsgarde trägt weißgoldene Umhänge.

Ivelische Garde: Sie untersteht dem Kelchgrafen von Ivelya und bewegt sich zu Schiff über die Flüsse und Seen der Provinz. Sie dient hauptsächlich dem Schutz des Kelchgrafen persönlich, und ihre Existenz ist ein Privileg des Hauses Valryna, deren goldenes Wappen ihre Harnische ziert.

Krakengarde: Die Krakengarde übernimmt am gleichnamigen Gebirge den Grenzschutz gegenüber Sthorn. Sie wird vom Landgrafen von Mikarra finanziert und befehligt. Da zwischen den Catoriern und den Sthornern schon seit Jahrhunderten kein Streit mehr entflammt ist, ist die Krakengarde zu einem Haufen gelangweilter, übellauniger Gesellen verkommen,

vor denen sich das einfache Volk mehr fürchtet denn beschützt fühlt.

Krelvetenwacht: Die Krelvetenwacht ist auf der gleichnamigen Festung im Nordwesten Catoriens stationiert und dem Landgrafen von Warhil unterstellt. Sie bildet ein Bollwerk gegen die immer wieder ins Tal eindringenden Krelveten des Blutigen Massivs. Die Krelvetenwacht kann bei Bedarf binnen kürzester Zeit mit Truppen aus Warhil verstärkt werden. Erkennbar sind die Krieger der Krelvetenwacht an ihren goldgrauen Umhängen und – wie manche meinen – an ihren rauen Umgangsformen.

Schatzwacht: Die Schatzwacht begleitet und bewacht die Einnahmen des königlichen Schatzmeisters. Unter Poksch von Fluryin wurde die Schatzwacht noch um eine Landwacht ergänzt, ein halbes Regiment, das in Funkelthal für Ordnung und Sicherheit sorgen soll.

Seekrieger von Yaharún: Dieses gemischte Regiment aus Bogenschützen und Fußkämpfern ist in Yaharún stationiert und der Stadt unterstellt und muss jederzeit bereit sein, in Yaharún oder in Marvanium auf Schiffe aufgeteilt zu werden. Die Seekrieger sind für den Kampf zur See ausgebildet, jeder einzelne von ihnen ist nicht nur Krieger, sondern auch Seemann.

Silberpfeile: Sie werden kraft Privilegs vom Haus Pavarius besoldet und befehligt und bestehen zum größten Teil aus Bogenschützen, die nicht nur mit erlesenem Material ausgestattet sind, sondern auch von Lynueen ausgebildet werden! Es handelt sich um ein besonders mobiles Regiment, das nur in speziellen Fällen zum Einsatz kommt.

Tashkalusgarde: ist entlang des Tashkalus stationiert und dient der Sicherung der nördlichen Grenze Catoriens vor Monstern, Neelern oder was sonst aus dem Wald von Fagalân kriechen mag. Die dem Landgrafen von Tashkalien unterstellte Tashkalusgarde ist auf den Kampf im dicht bewaldeten Norden Catoriens spezialisiert. Viele von ihnen sind extrem geschickte Späher und Waldläufer.

Militärische Ränge

Die folgenden Ränge sind in Catorien und auch in den anderen Ländern sehr verbreitet. Sie gelten allerdings nur für Söldner. Ritter stehen außerhalb dieser Hierarchie, es sei denn es handelt sich um besitzlose Ritter, die sich bewusst für das Söldnerdasein entschieden haben.

Feldmeister < Bannerträger <
Lanzen-/Fünfzigerführer < Hauptmann <
Regimentsführer < Feldmarschall

Waldwacht: Bereits unter König Catyston wurde eine Hundertschaft rund um den Castaraswald aufgestellt, deren ständige Aufgabe es war, Monster und magische Phänomene und vor allem Castaras selbst (dessen Tod nie bestätigt wurde) davon abzuhalten, nach draußen zu dringen. Die Männer und Frauen der Waldwacht sind vor allem mutig und zu allem bereit. Der Kern der Waldwacht ist in und um Wesburuc stationiert und der Stadt unterstellt.

STRATEGIE UND TAKTIK

Die wenigsten Schlachten werden offen geführt. Das wäre nicht effizient und mit unnötig großen Opfern auf beiden Seiten verbunden. Deshalb geht es den zivilisierten Völker Araclias (allen voran natürlich den Catoriern) vielmehr um das Einnehmen strategisch und wirtschaftlich bedeutsamer Befestigungen wie Burgen und Städte. Das Einnehmen von Grenzkastellen, Flussfestungen, Pässen und Schluchten hat in der Regel auch große Bedeutung für die Nachschubwege. Dass funktionierender Nachschub für den Sieg einer Armee unerlässlich ist, hat der Berukhanische Feldzug gezeigt. Überdies wollen natürlich auch zahlreiche andere Einflüsse wie Gelände, Moral und Disziplin wohl bedacht werden, denn sobald die Schlacht einmal entbrannt ist, gibt es nur noch wenig Möglichkeit für spontane Manöver. Wegen der Unübersichtlichkeit des Geschehens und des Schlachtenlärms, der jede Kommunikation

unterbindet, muss jegliche Taktik im Vorhinein geplant und verabredet werden. Einige Könige in der Geschichte Catoriens haben daraus eine Kunst gemacht und es gut verstanden, ihre Einheiten – Ritter, Fußkämpfer, Bogenschützen (in alter Zeit auch Magier) – wie in einem Schachspiel zu ihrem größtmöglichen Vorteil zu kombinieren.

Reiterei: Berittene Kämpfer (Ritter, Edelknappen und Söldner zu Pferd) werden üblicherweise nicht in ihrer Gesamtheit, sondern in drei Wellen eingesetzt. Die erste Welle soll den Gegner zerstreuen und Platz machen für die anderen beiden Wellen. Zeitpunkt und Dimensionierung dieser drei Wellen ist eine Kriegskunst für sich.

Bogen- oder Armbrustschützen: Sie werden in der Regel eingesetzt, um bereits zu Beginn des Kampfes Stärke und Überlegenheit zu demonstrieren, und in der Tat reagieren die meisten Truppen auf Beschuss durch Bogenschützen mit überhastetem Auseinander- oder gar Davonlaufen. Von den Pacavaren weiß man, dass sie Bögen und Pfeile verwenden, mit denen sie sogar auf 100 Schritt noch ihr Ziel treffen, und die Träsaalen bilden neuerdings Langbogenschützen aus, die ihre Gegner auf weit über 100 Schritt Entfernung mit tödlichem Pfeilhagel eindecken!

Infanterie: Die Fußkämpfer sind von eminenter Bedeutung bei der Belagerung sowie überall dort, wo die Reiterei aufgrund des Terrains (z.B. Sumpf, Gebirge, Hanglage) und Bogenschützen aufgrund der Sichtverhältnisse (z.B. Wald, Nebel, Zwielicht) ihre Stärken nicht ausspielen können. Besonders gut ausgebildete Pikeniere und Hellebardiere können außerdem sehr effektiv gegen feindliche Reiterei eingesetzt werden.

WAFFEN UND RÜSTUNG

Im Krieg muss jeder für seine eigene **Bewaffnung**, Rüstung und Habe aufkommen. Ritter verwenden dasselbe Gerät, mit dem sie sich bereits in Friedenszeiten, etwa bei der Jagd oder

im Turnier, vertraut gemacht haben: Mit der *Lanze* nutzen sie ihren Vorteil des berittenen Angriffs optimal aus, im Nahkampf greifen sie zu Schwert, Axt, Morgenstern, Streitkolben oder Hammer. Während das *Schwert* in Friedenszeiten nur von Rittern oder mit Erlaubnis eines Ritters geführt werden darf, darf im Krieg jedermann zu einem Schwert greifen, sofern er es sich leisten kann. Auch die Reiterkrieger des Südens führen Schwerter, allerdings sind diese gekrümmt und damit eher für den Hieb vom Pferd denn für den Stich geeignet.

Die Masse der gemeinen Fußkämpfer kratzen ihr Geld für gebrauchte Waffen zusammen oder zweckentfremden Dreschflügel, Knüppel, Sicheln, zur Not auch das eigene Brotmesser. Manche Ritter statten ihre Fußkämpfer auch mit Speeren aus. *Speere* sind günstig und, solange sie im Verbund verwendet werden, einfach in der Handhabung. Um den Speer im Nahkampf effizient zu nutzen, braucht es jedoch einiges an Erfahrung und Ausbildung.

Von den Schusswaffen ist vor allem der *Kurzbogen* herauszustreichen. Er ist von mittlerer Reichweite und Durchschlagskraft, aber dafür leicht zu spannen und schnell zu erlernen. Ebenfalls Verwendung findet der aus mehreren Holzstreifen gefertigte *Kompositbogen*, der zwar mehr Kraft und Übung erfordert, dafür aber kleiner ist und auch von berittenen Bogenschützen eingesetzt werden kann. Der *Langbogen*, der vor kurzem in Tr'Saal wiederentdeckt wurde, ermöglicht das Verschießen großer, schwerer Pfeile, was vor allem bei einer großen Zahl von Bogenschützen verheerende Auswirkungen hat. Seine Handhabung erfordert eine ungleich längere Ausbildung und viel Übung. Eine Waffe, die die Effizienz des Bogens mit einfacherer Handhabung verbindet, ist die *Armbrust*: Nahezu jeder kann eine Armbrust in die Hand nehmen und den Abzug ziehen – das mag auch ein Grund dafür sein, dass der Ritterstand die Armbrust als feige, ehrlose Waffe verachtet.

Die dominierende **Rüstung** des Ritters ist das *Kettenhemd*. Es ist aufwändig in der Fertigung und auch teuer, doch es schützt den Ritter gut und hindert ihn nicht allzusehr – immerhin ist er das Tragen solcher Rüstung seit Kindesbeinen gewohnt. Noch teurer und schwieriger herzustellen ist der *Lamellenharnisch*, den man nur bei den höheren Rängen sieht. Die große Zahl an Söldnern in Regimentern, Burgen und Städten tragen vorwiegend *Lederrüstungen*, die durchschnittlichen Schutz bei vergleichsweise geringen Kosten bieten. Alle Rüstungen werden im Krieg mit Helmen, wo möglich auch mit Schilden kombiniert. Damit Freund von Feind unterschieden werden kann, führen alle berüsteten Kämpfer ihr Wappen bzw. das desjenigen, unter dessen Befehl sie kämpfen, im Schild, am Waffenrock oder am Helm.

DIE HEROLDE

Die Herolde spielen eine wichtige Rolle im Krieg. Sie sind Beobachter und führen Aufzeichnungen darüber, wer auf das Schlachtfeld zieht, wer überlebt hat und wer nicht überlebt hat. Sie identifizieren Ritter und deren Gefolge (fremde wie eigene) anhand ihrer Wappen. Herolde haben unglaublich großes Wissen über Wapenkunde, Adelshäuser und Rittergeschlechter, auch über Titulatur, Ämter, Würden und geltendes Recht, und sie sind absolut immun – das Erschlagen eines Herolds ist eine der größten Kriegssünden überhaupt! Nicht zuletzt deshalb werden sie auch als Botschafter zwischen den Krieg führenden Parteien eingesetzt, womit ihnen nach einer Schlacht auch das Verhandeln um Lösegeld für gefangene Adlige obliegt.

In Araclia gibt es 3 Heroldskanzleien, die miteinander in gedeihlicher Beziehung und ständigem Wissensaustausch stehen. Die catorischen Herolde haben ihren Sitz in Paralasta, die von Tr'Saal in Tarkis, und die von Lavarty in Manoun. Dort werden Wappen entworfen, auf Brief und Siegel des Herrschers hin registriert oder auch – wenn eine ganze Linie ausstirbt –

gelöscht. Herolde sind durch den *Heroldseid* an einen eigenen Kodex gebunden, der ihnen das Spionieren sowie das Tragen von Waffen verbietet.

BURGENBAU UND BELAGERUNG

Glaukt man den Aufzeichnungen der Chronisten, so wurden in den 100 Gülden Jahren sage und schreibe 2000 Burgen in Catorien errichtet! Seit dieser Zeit ist die catorische Burg mehr als nur Befestigungsanlage. Sie ist Sinnbild für die catorische Lebensweise und ein Markenzeichen des Rittertums. Sie dient als Wohnstätte des Ritters, aber auch als Wegestation. Das Gastrecht aus den Lehren des Payaon gebietet es dem Burgherrn, Gleich- oder Höherrangigen Unterkunft zu gewähren, aber auch andere darf er, wenn sie in Not sind, nicht abweisen. Teuer wird es für den Burgherrn, wenn der König mit seinem riesigen Gefolge zu Besuch kommt. Zudem ruht die Verwaltung des Buregniums nie: Die Burg ist voll von Gelehrten, Kämmerern, Mägden, Knechten, Schreibern und Phrakuraten. Da die Burg bei Königswahlen, Hochzeiten, Göttertagen und Empfängen als Repräsentationsobjekt gilt, sollte sie der Burgherr gut in Schuss halten.

Am Beginn eines **Burgenbaus** wird zunächst die Position strategisch gewählt, z.B. auf einem Hügel, an einem Abhang, auf einer Felsenspitze. Die Burg wird so angelegt, dass sie leicht für den Einzelnen erreichbar ist, aber schwer für eine Vielzahl. Wege verlaufen in der Regel schmal und gewunden, mit der Waffenseite des Ankommenden zur Burg hin gewandt. Während die Burg entsteht, rollt der Gylden: Steinmetze, Maurer, Zimmerleute, Mineure, Schmiede und viele andere arbeiten oft mehrere Sommer lang an der Baustelle und verschlingen Unmengen von Rohmaterial, das von nahen Wäldern und Steinbrüchen herangekarrt wird. Wichtige Arbeit leisten hier die Schmiede mit Schloss, Riegel und Halteklammern für das Mauerwerk. Die vielen am Burgenbau beschäftigten Leute

ziehen wiederum andere an: Händler, leichte Mädchen und Jungen, Gaukler und freie Handwerker lassen sich um die Baustelle nieder, um ebenfalls ein wenig davon zu profitieren.

Der **Aufbau einer catorischen Burg** folgt immer demselben Schema: Im Herzen liegt der *Bergfried*, der höchste und stabilste Turm. Er dient in Friedenszeiten als Waffenkammer oder Verlies, im Fall der Fälle jedoch als letzte Zuflucht. Der *Palas* ist das Hauptgebäude. Hier wohnen und schlafen der Burgherr und seine Familie, das Gefolge, die Phrakuraten und Bediensteten. Materialien wie Öl, Holz und Steine werden im *Fulkahutt* untergebracht. Es enthält auch die Schmiede und die Kochstelle. Neben diesen drei Hauptelementen mag die Burg auch noch Stallungen, Wehr- und Torhäuser beinhalten, die Burg des Grafen von Mikarra beinhaltet sogar mehrere überdachte Schwimmbecken! Jenseits dessen liegen die Mauern. Zwischen der inneren und der äußeren Mauer liegt der *Zwinger*, ein relativ großes Wald- und Wiesen-Gebiet, in dem Obstbäume und Heilkräuter angebaut oder Tiere gezüchtet werden. Manchmal ist es Tavalde geweiht, manchmal dient es als Übungsplatz für Schwertkämpfer oder den feinen Maiden als Ort zum Lustwandeln. Ältere catorische Burgen haben außerdem noch *Dragonellen*, befestigte Drachenställe, in denen früher abgerichtete Drachen gehalten wurden. Seit Königin Phylancias Drachenhutz stehen sie weitgehend leer und werden nur noch gelegentlich von den Drachenreitern von Arcamesta gegen Entgelt genutzt.

Bei einer Belagerung der Burg wird diese hauptsächlich von den Türmen und Zinnen aus verteidigt: Wehrgänge und Holzbrücken verbinden alle Gebäude, Tore und Türme und führen zu Wehrkern in der Außenmauer, durch die Steine, brennendes Öl oder Unrat auf die Belagerer hinabgeworfen werden können. Die Tore sind verbarrikiert und eisenverstärkt, und darüber befinden sich oft Pechnasen, durch die heißes Pech auf die Feinde geschüttet wird. Durch-

gänge werden oft mit Fallgittern unterteilt, die nicht zum Aufhalten, sondern zum Separieren der stürmenden Einheiten dienen. Der Belagerer wiederum kommt selten unvorbereitet: Mit *Kurvliks* (kleinen Katapulten), Hagelgeschützen und *Sirrern* (überdimensionale Armbrüste mit beängstigender Präzision, deren Spannkraft auf einer biegsamen Metalllegierung beruht) verschießt man Steine, Bienenkörbe, in seltenen Fällen auch Brandkrüge (König Arnkin der Bastard verschoss bei der Belagerung von Warhil sogar Leichenteile – ein überaus unruhmlisches Kapitel der catorischen Annalen), außerdem füllt der Belagerer den Burggraben mit Erde, Holz oder Stroh auf, um Männer und Gerätschaften an die Mauer heranführen zu können. In starker Verwendung ist der *Malmer*, eine fahrbare kleine Hütte, unter deren Dach Mineure daran gehen, Breschen in die Burgmauer zu schlagen. Wo möglich, werden Sappeure eingesetzt, um das Fundament zu unterminieren oder einen Stollen bis in den Zwinger zu graben. *Belagerungstürme* werden Vorort gezimmert und mit Bogenschützen und Fußkämpfern bemannt. Die Zeit spielt bei der Belagerung stets gegen den Belagerer, denn er benötigt ein Vielfaches an Mannen, um die Burg zu stürmen, und diese wollen ständig versorgt werden! Sobald ihm die Mittel ausgehen oder der Belagerte Verstärkung erhält, ist das Unterfangen gescheitert. Geheimhaltung ist daher oftmals oberstes Gebot: Briefftauben müssen abgefangen werden, unterirdische Fluchtwege dürfen nicht unentdeckt bleiben. Gewonnen wird eine Burg am ehesten mit dem Überraschungsmoment: Erlangt der Angreifer einmal Kontrolle über Zugbrücke und Fallgitter, ist die Burg bereits so gut wie eingenommen.

KRIEGSRECHT

Die meisten Regeln, die in, vor und nach einer Schlacht gelten, finden sich im *Landfrieden von Catystis* kodifiziert. Sie stammen jedoch noch aus der Ära Rishamer und gelten in ähnlicher



Form auch in Tr'Saal, H'Netra und Lavarty. Zu diesen Regeln zählen vor allem:

Kriegsverbot: „Während der Zeit der Aussaat, der Ernte und des Winters solle tunlichst kein Krieg geführt werden.“

Nachtruhe: „Sobald die Nacht hereinbricht, solle keine Schlacht begonnen werden. Nur dann solle eine Schlacht zu Ende geführt werden, wenn sie nicht bis zum Morgen dauern werde.“

Heroldsimmunität: „Keinem Herold soll Leid widerfahren. Wer einen Herold erschlägt, dessen Krieg werde ungerecht.“

Gebot der Standeswahrung: „Geräte ein Kämpfer in Gefangenschaft, so solle er in Ansehung seines Standes behandelt werden. Sein Verwahrer hat das Recht, für seine Freilassung Geld zu fordern. Die Gefangenschaft habe zu enden, falls und wenn das geforderte Lösegeld bezahlt worden ist.“

„**Gnadengebot**“: „Gefangene von niederem Stande mögen nicht gequält, verstümmelt oder verletzt werden. Nur dann mögen sie von ihrem Leid erlöst werden, wenn ihre Verwundungen so schwer wiegen, dass sie ohne Hilfe den nächsten Morgen nicht erleben. Sofern möglich, sollen Gefangene von niederem Stande ihrer Wege ziehen, sofern sie beim Lichte des Belveros erklären, das herrschende Verhältnis von Sieg und Niederlage zu respektieren.“

Sklaveiverbot: „Kein Gefangener solle jemals in die Sklaverei verbracht oder verkauft werden.“

FLOTTENWESEN

Im Westen liegt Catorien mit seiner Kelchgrafschaft Ryllakhin an der Ryllasee. Das Küstengebiet ist hier stark zerklüftet, und es gibt nur wenige Stellen, an denen eine feindliche Flotte vor Anker gehen könnte. Aus diesem Grund ist die **ryllanische Flotte** vergleichsweise klein und primär auf die Verteidigung ausgerichtet. Sie liegt in einem befestigten Hafen nahe Ryllakhin vor Anker. Man weiß, dass König Kaskan noch eine weitere Flotte bauen ließ, etwa halb so groß, die irgendwo in den Steilklippen der Carap-Sense versteckt wurde. Diese Geheimflotte war jedoch so geheim, dass sie nie zum Einsatz kam und unter den nachfolgenden Königen in Vergessenheit geriet.

Im Osten sieht Catorien dem Swylirischen Ozean entgegen, der von Schiffen aller Herren Länder unsicher gemacht wird: Dazu zählen in erster Linie die Swylirischen Piraten mit ihren vielen kleinen, aber wendigen Schiffen, außerdem die unberechenbaren Sthorner Langschiffe, bei denen man nie weiß, ob sie gerade freundlich im Suff grölen oder zum Angriff rufen, sowie die große Zahl an gut bewaffneten Handelsschiffen, die wie Bienen von den Solhatischen Inseln in alle Richtungen ausschwärmen. Vor diesem Hintergrund sieht sich Catorien dazu gezwun-

gen, eine große Zahl an Schiffen ständig bemannt bzw. bereit zu halten. Diese **swylirische Flotte** besteht hauptsächlich aus 3 Teilen:

I. Das *Königsgeschwader* dient der Verteidigung der Königsstadt und liegt daher in Cattyntis. Es ist in einer riesigen Höhle unter der Königsburg untergebracht, geschützt durch einen befestigten Hafen und einen freien Ravelin sowie durch eine zwei Schritt dicke Kette, die entweder knapp über dem Wasser hängt oder aber zu Grunde gelassen wird.

II. Das *marvanische Geschwader* liegt in Marvanium, dem größten Kriegshafen Catoriens, vor Anker. Es untersteht direkt dem König und wird vom Kronadmiral – traditionellerweise ist dies der Landgraf von Yaharún – befehligt.

III. Das kleine, aber schlagkräftige *ivelische Geschwader*, kraft Privilegs dem Kelchgrafen von Ivelya unterstellt, ist eine Tagesreise weiter südlich, in Yaharún, stationiert. Die beiden letztgenannten Einheiten können binnen kürzester Zeit mit den *Seekriegern von Yaharún* (siehe Eliteregimenter) bemannt und flott gemacht werden.

Die Geschwader können bei Bedarf durch Schiffe, die im Eigentum der Küstenherrscher stehen, verstärkt werden. Besonders zu erwähnen sind die Korsarenschiffe unter dem Einfluss der Landgräfin von Lostia und die im Eigentum des Landgrafen von Mikarra stehenden Triemen. Unter Königin Daracia geschah das Gegenteil: Sie dezimierte die drei Geschwader, um daraus ein viertes, hochseetaugliches zu bilden, welches nun schon seit Jahren im tiefen Süden gebunden ist und als *actapelisches Geschwader* bezeichnet wird.

Die Kriegsschiffe Catoriens sind fast ausschließlich Galeeren, die küstennahe Gewässer befahren, dabei durch Ruder angetrieben werden und beachtliche Geschwindigkeit erreichen. An den 2-3 Riemenreihen sitzen sowohl Berufsrunderer als auch Verbrecher, die ihre Strafe in Form von Zwangsarbeit verbüßen und danach die Möglichkeit erhalten, dieselbe harte

Arbeit für Geld zu machen. Etwa ein Drittel der Ruderer ist ständig verfügbar, die anderen zwei Drittel werden durch *Kronrekrutierer* aufgetrieben. Diese sind, allerdings nur im Kriegsfall, berechtigt, in den Küstenstädten oder auch von Handelsschiffen Besatzung einzuziehen, es sei denn, diese kaufen sich durch eine „Rudersteuer“ frei. Dasselbe Prinzip kommt in abgeschwächter Form auch auf den wenigen Segelschiffen zum Tragen, welche von Solhatis um viel Gold zugekauft oder in catorischen Hoheitsgewässern beschlagnahmt wurden. (Weitere Informationen s. Kapitel „Weg und Steg, See und Fluss“).

Die catorische **Kriegsführung zur See** unterscheidet sich nicht allzu sehr von der zu Lande: Auf den Schiffen finden immerhin viele Fußkämpfer Platz, und auch Bogenschützen werden in Stellung gebracht; meist am Bug oder am Heck, oft sogar auf Türmen, die als Schutz und Plattform dienen. Sogar Kurvliks findet man vereinzelt an Deck der Galeeren, allerdings ist das Bedienen eines Kurvliks bei Wellengang nichts für Anfänger. Deshalb werden sie auch kaum mit Brandgeschossen geladen, die teuer in der Anschaffung sind und zudem das Risiko bergen, dass sie das falsche Schiff in Brand setzen. Vielmehr pflegen die Catorier auch zur See den ehrenvollen Kampf: Sie manövrieren ihre Schiffe breitseits an die der Feinde heran, verhaken sie gegeneinander und gehen zum Kampf Mann gegen Mann über.

ZAUBERER IM KRIEG

Der Einsatz von Magie im Krieg wäre ebenso unvereinbar mit dem Ehrenkodex der Ritter wie das Ausschicken von Assassinen. Magier spielen daher in der catorischen Kriegsführung keinerlei Rolle, und auch jenseits der Grenzen werden sie niemals im militärischen Verbund eingesetzt. Da auf 100 Fußkämpfer 1 Magier fällt, wäre es schlicht Verschwendung, sie dem Feind in massierten Einheiten in den Rachen zu werfen. Von diesem Prinzip gibt es lediglich eine Ausnahme, und selbst diese wird für besonders heikle Einsätze aufbehalten: der *Bund der Roten Stäbe* von Lavarty. Dieses Regiment an Kampfmagiern kann es bei entsprechender taktischer Vorbereitung mit mindestens drei catorischen Eliteregimentern aufnehmen und gilt als die stärkste Kraftreserve der lavartischen Armee. Im übrigen verbleiben Zauberer stets in den hinteren Reihen, wie etwa bei den Schamanen der wilden Stämme, die während der Schlacht Geister beschwören oder die Fähigkeiten ihrer Krieger stärken. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Zauberer gezielt auf Einzelmissionen auszuschicken. Ein Musterbeispiel für eine solche okkulte Kriegsführung ist der Krieg des ivelischen Königs Gamrid II. gegen die Aruthaner (s. Kapitel „Vom Anbeginn bis Hier und Jetzt“). Derartige Taktiken werden vor allem von den anderen lavartischen Gilden sowie von den Magiern Tr‘Saals gepflogen, wo es noch eine weitere bemerkenswerte Eigenheit zu erwähnen gilt: Die Mitglieder der *Flammenden Schwerter* von Tarkis sind nach ihrem Abgehen aus der Akademie automatisch Offiziere (Inkantanten) der Tr‘Saalschen Armee.

GESANG UND MUSIKANTENTUM

Musik ist in allen Ländern Araclias ein wichtiger Bestandteil des menschlichen Zusammenlebens, auch wenn ihr teilweise recht unterschiedliche Zwecke zu Grunde liegen: Die Neelschen Barbaren lauschen stets angespannt, wenn ein Schamane die Stimme erhebt und, begleitet von rhythmischem Getrommel, einen Geistersang anstimmt. Für Barbarenvölker ist Musik eben untrennbar mit Zauberwerk verbunden. Im Süden beobachtet man zudem, dass Musik stets mit Tanz und Bewegung gepaart ist. Nur die Krelveten wissen mit Musik so gar

nichts anzufangen; sie verwirrt sie und flößt ihnen Unbehagen ein, da ihre Schamanen lediglich ein tiefes Schnarren von sich geben, das nichts mit jenen wohlthuenden Klängen gemein hat, die wir aus unserem Alltag kennen und schätzen. Ebenfalls fremdartig für menschliche Ohren ist das Brummen der Gamantulen, die zwar große Begeisterung für Musik hegen, selbst aber nicht sehr begabt zu sein scheinen. Die Schnatterchöre der Trosh wiederum können einem die Tränen in die Augen treiben, und die Katzenmenschen pflegen ein melodioses Schnurren von sich zu geben, das im Chor meditativen Charakter entwickelt und seinen Ursprung wohl in alten Tempeltraditionen der Cashalunca hat.



DIE CATORISCHE MUSIKTRADITION

Auch in Catorien gibt es Tempelmusik. Sie hat vor allem liturgischen Charakter und soll Texte aus heiligen Schriften mit eingängigen Melodien verbinden, damit sie leichter im Gedächtnis verhaftet bleiben. Es gibt aber angeblich auch einen rituellen Kern, eine zauberkräftige Wirkung, die aus uralten Verbindungen von Silben und Tönen hervorgeht und aus dem Munde eines erfahrenen Geweihten gar wundersame Wirkung entfalten kann.

Der Minnesang wiederum ist die weltliche Musik der Ritter und ihrer Höfe. Hier steht das Beeindrucken des anderen Geschlechts mit wohlfeilen Worten und ohrengefälligen

Melodien im Mittelpunkt. Minnesang ist Teil der ritterlichen Tradition geworden und gehört - zumindest im Süden - „zum guten Ton“. Weniger das Singen als das Musizieren, vor allem mit Harfen, gilt bei den Maiden des Hofes als beliebter Zeitvertreib.

Den größten Anteil am künstlerischen Leben der Catorier hat die Musik des gemeinen Volkes, wie sie von fahrenden Musikanten und Spielleuten praktiziert wird. Sie sind - ähnlich den Gauklern - zwar gern gesehen, gelten aber gleichzeitig als sehr eigentümlich. Bei der Obrigkeit sind sie nur selten beliebt, denn ihre Texte sind scharfzüngig und anmaßend. Spielleute sehen es eben als ihre Pflicht, der Gesellschaft mit ihrer Musik einen Spiegel vorzuhalten; sie mischen daher immer wieder kritische Untertöne in ihre sonst nur so von Trivialitäten („Wein und Weib“) strotzenden Repertoires. Darüber hinaus tanzen, singen und spielen sie, was das Zeug hält - oft sogar mehrere Instrumente gleichzeitig! *Isiabo*, der vielseitigste Spielmann Catoriens, spielt in einem Stück gleichzeitig 2 Flöten, 1 Trommel, 1 Schellenpaar und tanzt, pfeift und singt auch noch dazu!

Von den Spielleuten sind die Barden zu unterscheiden. Zwar reisen auch sie umher, doch ihre dichterischen und musikalischen Fertigkeiten sind ungleich höher entwickelt: Barden sind auf ihrem Instrument Virtuosen, beherrschen zum Teil auch das zweistimmige Pfeifen, und der Tonumfang ihrer Stimmen umfasst oft drei bis vier Oktaven! Ihre Umgangsformen sind geschliffen, und sie vermögen mit Worten umzugehen wie Ritter mit Schwertern. Tatsächlich entstammen viele catorische Barden dem Ritterstand. Ihre Kunst erlernen sie von ausgesuchten Meistern oder in Tempeln der Lyreya. Die höchste Form des Bardengesangs ist aber jene, die man im Singenden Hain von den Lynueen erfahren kann: Die Baummenschen haben das absolute Gehör und eine unerreichte Gabe für klare, reine Melodien; wer von ihnen lernen darf, kann sich glücklich schätzen. Generell ge-

nießen Barden in Catorien hohes Ansehen: Sie werden auch auf herrschaftlichen Höfen empfangen, bringen Kunde aus anderen Provinzen oder Ländern und inspirieren ihre Zuhörer mit spannenden Texten und Liedern. Für das gemeine Volk ist die Darbietung eines Barden ein seltenes und großes Ereignis. Bittet ein solcher den einfachen Mann dann auch noch um ein Dach für die Nacht, so wird dieser davon noch seinen Enkelkindern erzählen!

KLEINE MUSIKALIENKUNDE

Neben der Einhand-Blockflöte, der Fanfare, dem Horn und der Harfe kennt man in Araclia außerdem:

Trommeln: einfache Rahmentrommeln mit dünn geschabtem Fell. Ihr Klang reicht von dunkel und voll bis hell und scharf. Sie sind Rhythmus gebend; mit Schellen versehen, verleihen sie auch eine fröhliche, mitreißende Note.

Schalmei: ein Holzblasinstrument, bei dem ein aus zwei Plättchen bestehendes Rohrblatt geblasen wird. Die Tonhöhe ist flexibel, die Klangfarbe dünn und eher hart.

Sackpfeife: Eine Schalmei spielt die Hauptstimme, der Rest der Töne liegt tiefer und kann nicht verändert werden. Sie erklingen ohne Pause, da der Sack aufgeblasen und mit dem Arm über längere Zeit gepresst werden kann.

Fidel: ein Saiteninstrument mit 5 Saiten, die über einen abgesetzten Hals und einen ovalen Korpus gespannt sind. Sie werden gezupft oder mit einem Bogen gestrichen. Man kann die Fidel gegen Brust oder Schulter gelehnt spielen. Weil dadurch gleichzeitiges Tanzen und Spielen möglich ist, ist sie beliebt bei Gelegenheitsmusikern, z.B. Seeleuten.

Laute und Cister: Die Laute besteht aus einem birnenförmigem, ausgehöhltem Stück Holz, das paarweise mit Saiten bespannt ist. Die etwas raffiniertere (und teurere) Cister hat einen runden, flachen Korpus mit langem, schmalen Hals und 5 Saitenchören, die gezupft oder geschlagen werden.

DIE MAGIE DER MUSIK

Vollendete Musik trägt in Araclia immer auch einen Funken Magie in sich, doch von dieser uralten, nicht sehr praktikablen Art der Zauberei kann heute kaum noch jemand Zeugnis ablegen. Angeblich werden Zauberlieder unter Barden wie geheimes Wissen weitergegeben, allerdings nur unter jenen, die sich ihrer Kenntnis außerordentlich würdig erwiesen haben.

Überlieferte Beispiele für diese alte Form der Liedmagie sind das *Lied des Banns*, welches den Zuhörer wie hypnotisiert lauschen lässt, oder das *Lied des Friedens*, welches alle feindseligen Akte in Hörweite zum Erliegen bringt, weiters das *Lied des Lichts*, welches Optimismus und Kraft in die Herzen aller Zuhörer bringt und ihre Ängste und Sorgen vertreibt. Vor allem bei den Baummenschen gepflogen ist das *Lied der Sanftmut*, das wilde Tiere besänftigen soll, sowie das *Lied der Sorge*, welches den Sänger intuitiv erahnen lässt, wie es einer ihm nahestehenden

Person, deren Namen er in das Lied hineindichtet, im Augenblick ergeht. Ein angeblich von den Schattenwandlern gepflogenes Musikstück ist das *Lied des Mondes*, das den Sänger in Heimlichkeit und Täuschung unterstützt.

Die Magie der Musik kann durch Singen, aber auch durch den Klang besonders guter Instrumente hervorgerufen werden. So ist z.B. bekannt, dass alleine der Klang der Krelveten-Trommeln Menschen überaus nervös und zittrig macht. Legenden berichten auch von Harfen, deren Klang ganze Heerscharen zum Weinen brachte, oder Hörnern, die während der Drachenhatz geblasen wurden und dafür sorgten, dass Drachen aus den Ohren blutend zu Boden stürzten.

Ja, vielleicht sind das alles nur Legenden. Möglicherweise aber ist es kein Zufall, dass die mächtigsten Artefakte in Araclias Legenden Musikinstrumente waren. Wenn man bedenkt, dass so manche vielleicht heute im Korb eines Tröllers liegen...

KALENDER, FESTE UND TURNIERE

In den meisten Ländern Araalias richten sich die Menschen nach dem Mondkalender. Ein **Mondmonat** dauert von Neumond zu Neumond exakt 28 Tage. Dabei werden vier Mondphasen unterschieden: Die Phase des zunehmenden Mondes wird als die *Phase der Tat* bezeichnet. In dieser Zeit stellt der Mond eine Sichel dar, die, wenn man sich vorstellt, sie in der rechten Hand zu halten, zum Schwingen bereit ist. Diese Phase endet mit dem *Vollmond*, dem man gemeinhin Unruhe und Wandel zuschreibt. Die darauffolgende *Phase der Ruhe* ist demgegenüber von

Passivität, Zurückhaltung und Kräftesammeln geprägt. Sie endet wiederum mit dem *Neumond*, der Stillstand und Erneuerung zugleich repräsentiert. Zählt man nach 15 Monden, so müsste man zu dem Ergebnis kommen, dass das Jahr in Araalia 364 Tage hat. Dem ist allerdings nicht so, denn in jedem Jahr gibt es eine Vollmondphase, die zwei Nächte lang währt. Diese zweite Vollmondnacht, die sich in den Lauf der Zeit drängt, ist die *Nacht des Anderen*. In dieser Zeit ist die Dämonensphäre so nah wie sonst nie, und so mancher Dämon wirkt oder schreitet sogar in unsere Welt hinüber. Das Wetter schlägt oft Kapriolen, und das Handeln der Sterblichen ist von Wut, Ungeduld und niederen Motiven geleitet. Taten, die an diesem Tag begonnen werden, haben meist furchtbare Folgen.

Seit den 100 Gülden Jahren erfolgt die Zeitrechnung in Catorien, Tr'Saal und Lavarty nicht mehr nach Mondmonaten, sondern nach dem **Naspatischen Kalender**: Er zählt 12 Monate und benennt diese nach jenem Göttersternbild, welches in der jeweiligen Zeit in der Mitte des Nachthimmels steht (gemessen von Arcamesta aus). Da die Kalendermonate nur 360 Tage ha-



Wochentage

Kampftag: Nimm die Dinge in Angriff.

Mahltag: Labe dich und stärke dich.

Fronttag: Ehre deinen Herrn und diene.

Markttag: Erstehe nützlich' Zeug.

Spruchtug: Bilde dir ein Urteil.

Bußabend: Erkenne und bestrafe.

Ruhtag: Ergehe dich in Muße und sammle Kraft.

ben, wurden dazwischen 5 besondere Gedenktage eingefügt: Die *Sommersonnenwende* trennt den Monat des Xat'Vareel von dem des Cator, die *Wintersonnenwende* liegt zwischen Kastorna und Belveros, außerdem gibt es noch die *Shart-rarsnacht* vor Beginn des gleichnamigen Monats, *Waegisgedenken* am Beginn des Monats Tavalde und die *Uxulawende*, die zwischen zwei Kalenderjahren liegt. Der Naspatische Kalender hat die Präsenz der Götter im Alltag nachhaltig gestärkt, aber die Nacht des Anderen konnte auch er freilich nicht aus der Welt schaffen.

GÖTTER- UND FEIERTAGE

Das wohl beliebteste Fest Catoriens ist der *Ulkrocksumzug*. Dabei handelt es sich um ein altes catorisches Dorffest zu Ehren Lyreyas, mit dem am 15. Tag desselben Monats der Frühling willkommen geheißen wird. Es dauert 3 Tage, an denen bis in die Morgenstunden hinein gefeiert, gezechet, gesungen und getanzt wird. Überall werden Lichter aufgehängt, Spiele veranstaltet, Gaukler begeistern mit Attraktionen, und am Höhepunkt des Festes muss sich der Grundherr für einige Minuten zu seinen Untertanen begeben und mit ihnen einen Reigen tanzen. Dabei wird ihm ein Sack über den Kopf gestülpt, und er wird gedreht, geschoben und von einem zum anderen weitergereicht; ein symbolischer Tausch, bei dem sich der Grundherr – nur für ein paar Minuten im Jahr – in die Abhängigkeit seiner Leute begibt. Stürzt der Grundherr dabei, so ist dies nach altem Aberglauben ein sicheres Zeichen für drohenden Verrat.

Ein weiteres sehr beliebtes Dorffest ist das *Payaonsdankfest*: Mit ihm bedanken sich die Menschen beim Gott Payaon für die Ernte. Anders als unterjährig gibt es hierbei reichlich Fleisch zu essen. Es werden Tiere gebraten, die normalerweise zu teuer wären, wie z.B. Wildschweine oder aber Hirsche, deren Erlegen normalerweise der Obrigkeit vorbehalten ist.

Am Ende des Kalenderjahres, wenn Nahrung knapp wird, findet die *Uxulawende* statt. Sie steht im Zeichen der Frage, was das neue Jahr bringen wird. Da es zu dieser Zeit meist kalt und verschneit ist, wird sie in der warmen Stube im Familienkreis begangen. Nach alter Tradition setzt man sich zusammen und knackt Nüsse. Jeder Erwachsene bricht sechs Nüsse auf, jedes Kind deren zwölf. Besonders viel Glück im kommenden Jahr soll jenen beschieden sein, die eine leere Nuss aufknacken: Die Leere symbolisiert ein noch nicht festgelegtes Schicksal, in dem noch alles möglich ist!

Kommen wir nun zu den Gedenktagen: Die *Moyalarsandacht* steht im Zeichen der Toten. Mehr als sonst soll man sie an diesem Tag in Erinnerung behalten, ihre Gräber pflegen und ihr Vermächtnis ehren. Es wird nicht gegessen und auch nicht getrunken. Spiele, fröhliche Gesänge, Tänze oder fleischliche Gelüste sind während der Moyalarsandacht strikt verboten. Sehr gläubige Catorier, und derer gibt es viele auf dem Land, fügen sich sogar Schmerzen zu, denn nach altem Aberglauben kann drohende Seelenqual durch körperliche Peinigung an diesem Tag verhindert werden.

Ein ebenso würdevoll begangener Feiertag ist das *Waegisgedenken*: Es wird zu Ehren von Tavaldes Sohn abgehalten, der durch die Drachen zu Tode kam, als er Fruchtbarkeit über deren Land im Westen bringen wollte. Opferbereitschaft und Mitgefühl sollen zu dieser Zeit des Jahres besonders geschätzt werden. In Catorien dient Waegisgedenken auch dazu, die Gefährlichkeit der geflügelten Alten nie in Vergessenheit geraten zu lassen.

Ruhig und kontemplativ geht es zur *Shart-rarsnacht* zu: Gemeinsam zündet man Kerzen an, begibt sich damit unter den freien Nachthimmel und gedenkt mit einem Blick an das Firmament all jener, die man einst kannte oder deren Taten bis in die Gegenwart wirken. Zu Mitternacht darf jeder den Namen einer Person nennen, die er vor dem Vergessen bewahren

will, und in kurzen Worten erklären, wer diese Person war. Danach zieht man sich wortlos zurück und hofft, die geschätzte Person in seinen Träumen anzutreffen, was auch bemerkenswert oft geschieht!

Ein Feiertag ganz nach dem Geschmack der Catorier ist schließlich der *Tag des Schwertes*: Vor allem das gemeine Volk übt schon Wochen vorher mit Holzschwertern für diesen 15. Tag im Monat des Cator, an dem in jedem Buregnium eine Art „Volksturnier“ stattfindet. Ein Preisgeld, bereit gestellt von den Rittern, winkt dem glücklichen Erstplatzierten, der auf diese Weise mit einem Mal ein Vielfaches eines Monateinkommens erlangen kann. Bedeutsamer ist, dass diesem Ereignis oft Geweihte des Cator und Befehlshaber aus der Armee beiwohnen, um talentierte Kämpfer zu erkennen, anzuwerben oder sie vom Grundherrn für besondere Aufträge auszuleihen. Die Ritter halten an diesem Feiertag kein eigenes Turnier ab, sondern sehen sich aus Tradition heraus verpflichtet, Schiedsrichter für ihre Untertanen zu sein. Nebenbei führen sie Aufzeichnungen über deren Wehrfähigkeit, die sie dann dem König weiterleiten, damit dieser letztendlich die Wehrfähigkeit seines Volkes einzuschätzen weiß.

Nicht nur für die Catorier von großer Bedeutung sind die Sonnenwenden: Die *Sommersonnenwende* beendet den Monat des Drachengottes und läutet die Tage des Cator ein. An diesem Tag blickt das Auge des Belveros besonders lange auf die Sterblichen herab. Gerade deshalb wird außerhalb des Dorfes ein riesiges Feuer entzündet, in dem alle Sünden und Altlasten (gemeinsam mit altem Zeug, das keiner mehr brauchen kann) verbrannt werden. Das Feuer lodert unter Aufsicht bis in die Nacht hinein, was vor allem für Kinder ein großes Spektakel ist. Später, wenn die Sonne längst untergegangen ist, beginnt in manchen Teilen des Landes ein anderes Fest: Hexen und solche, die sich als Bewahrer alter mystischer Rituale sehen, treffen sich im Verborgenen, um dort ihr eige-

nes Sonnwendfest zu feiern, mit einem eigenen kleinen Feuer zu Ehren anderer Götter, mit Ritualen, die Belveros so gar nicht gerne sehen würde. Die *Wintersonnenwende* ist demgegenüber der Tag der längsten Nacht, an dem das Auge des Belveros so wenig sieht wie an keinem anderen Tag des Jahres. Überhaupt wähnt man den Einfluss der Götter in diesen Stunden gering und fürchtet sich darob vor Geistern und magischen Kräften. Ein großes Feuer wird entzündet und soll die ganze Nacht hindurch brennen, um böse Mächte fernzuhalten. Es ist ein furchtbares Omen, sollte dieses Feuer vor dem Morgen erlöschen, doch noch viel schlimmer ist das Zusammenfallen der Wintersonnenwende mit der Nacht des Anderen...

JÄHRLICHE SPIELE UND FESTE

An erster Stelle der „gemeinen Freudentage“ steht das spektakuläre *Königsturnier zu Catystis*, welches gegen Ende des Monats Cator am Rande der Stadt abgehalten wird. Schon die Vorbereitung des Turniers nimmt mehrere Monate in Anspruch, in denen der Erdboden festgestampft wird, Tribünen und Banden gezimmert werden, Gäste eingeladen und Schausteller verpflichtet werden. Barden beginnen frühzeitig an ihren Texten zu feilen, und für Herolde ist es eine gute Gelegenheit, ihre Urkunden zu überprüfen, denn zum Königsturnier kommen nahezu alle Ritter von Rang und Namen. Höhepunkt des Turniers ist der Tjost, der berittene Lanzengang, der auch mit Turnierlanzen sehr gefährlich ist und in dem sich nur die besten Ritter des Königreichs messen sollten.

Aus alter Zeit stammt das *Turnier von Milonia*, das den Prunk des Turniers in der Königsstadt stets zu übertreffen weiß, allerdings unter Ausschluss des Gemeinvolks in der Grafenburg stattfindet: Hier wird aus goldenen Kelchen getrunken und mit versilberten Lanzen geritten, vor allem aber gelten hier die „alten Regeln“.

Ein Sieg im Turnier von Milonia ist mit weit größerem Prestige verbunden als einer in Catystis, und das Preisgeld kann sich auch sehen lassen.

Das größte Bogenschießen Catoriens findet zu ähnlicher Zeit in Loamn statt, nahe dem Wald von Fagalân. Bogenschützen aller Herren Länder pilgern hierher, denn der erste Preis besteht nicht nur aus einem Säckel Goldmünzen, sondern auch aus einem Bogen aus Silberholz aus dem Hain der Baummenschen. Veranlagt wird das Bogenschießen traditionellerweise vom Haus Pacavarius, das fast jedes Jahr unter den ersten Plätzen vertreten ist.

Immer eine Reise wert ist das *Ringstechen in Veslansbrück* östlich der Ivelya-Berge, bei dem vom Pferd aus mit einer Lanze versucht wird, einen kleinen Ring aufzuspießen. Reitkunst und Präzision können den Sieger hier weit bringen: Selbst ein Bauer wird nach Sieg in diesem Turnier zum Ritter geschlagen. Der Haken an der Sache ist, dass der Werber sein eigenes Pferd



und seine eigene Lanze verwenden und überdies ein Teilnahmegeld von 50 Gylden betappen muss.

Ein jährliches Ereignis, das in Peycatesh die Massen (und auch die Kämpfer) bewegt, sind die *Spiele von Harutasca*: Hier werden in einer riesigen Arena dutzende Gladiatoren gegeneinander in den Kampf geschickt, viele von ihnen Sklaven, die um ihre Freiheit kämpfen, aber auch Berufskämpfer, die wegen des Preisgeldes von 500 Gylden antreten. Die Kämpfe erfolgen auf Leben und Tod, und in Sonderrunden werden sogar wilde Tiere und Monster auf die Teilnehmer losgelassen. Unnötig zu erwähnen, dass man solche blutigen Spektakel in Catorien als barbarisch und wider die Kämpferethre betrachtet.

Beliebt sind in Araclia auch **Flussfahrten und Ruderwettbewerbe**. Der größte solche innerhalb Catoriens ist die *Flyrische Flussfahrt*. Sie beginnt in Flyrburuc und endet 300 Meilen weiter flussabwärts im Flyrdelta. Wer den Flyr kennt, weiß, dass dieser nach Belieben seinen Lauf zu ändern pflegt. Die Fahrt ist daher mehr ein Abenteuer als ein Rennen, und oft laufen die Teilnehmer mit ihren Kanus in der Hand meilenweit, bevor sie wieder einen Fuß ins Wasser setzen. Da die Flyrischen Auen von allerlei seltsamen Kreaturen bewohnt werden, sollte man einigermaßen wehrhaft sein, wenn man sich auf diesen Wettbewerb einlässt.

Bei der *Fahrt am Zwillingssee*, die jährlich in Sthorn stattfindet, entscheiden hingegen Muskelkraft, Ausdauer und Zusammenarbeit. Hier müssen Gruppen von bis zu Sechs in einem Boot von einer Hälfte des Sees zur anderen rudern, dort einen Gegenstand erlangen (meist ein silberner Krug) und wieder zurückbringen. Die Regeln sind - typisch für Sthorn - recht unberechenbar und sorgen immer wieder für handfeste Auseinandersetzungen bei der Siegerehrung.

Der für Seefahrer wohl prestigeträchtigtste Wettbewerb ist die vor dem Drachenmaul beginnende *Anquara-Herausforderung*: An die

zwei Dutzend Schiffe finden sich hier am Ende des Monats der Galdamaris ein und liefern sich eine abenteuerliche Jagd entlang der Anquara-Kette bis zum Swylirischen Archipel. Wer dort als erster eintrifft, gilt für ein Jahr als „König des Swylirischen Ozeans“. Da es keine weiteren Regeln gibt, kommt meist nur die Hälfte der Schiffe überhaupt am Zielhafen an...

Von den **Pferde- und Wagenrennen** ist vor allem das *Malderun-Wagenrennen* in aller Munde. Es wurde während der Herrschaft des zweiten catorischen Königs eingeführt und findet seitdem alle drei Jahre statt. Es ist ein monumentales Großereignis für das ganze Land, wenn sich Wagenführer von Nah und Fern – Könige sind übrigens ausgenommen! – ein Rennen von unübertrefflicher Spannung liefern. Für jedes Ereignis wird eine eigene Route erstellt, die erst kurz vorher bekannt gegeben wird, damit sich keiner im Vorfeld einen Vorteil verschaffen kann. Fixpunkte sind lediglich Wesburuc, der Obayul-Pass und Yaharún, wo die Wagen ins Ziel fahren. Dem Sieger dieses ungeheuren Abenteurers winken 300 Gylden Preisgeld, aber viel bedeutsamer ist, dass er den gekrönten Helm König Malderuns verliehen bekommt und 3 Jahre lang tragen darf. Dem Träger dieses Helms liegt natürlich ganz Catorien zu Füßen.

Wer sich auf einem Streitwagen wenig wohl fühlt, mag vielleicht am *Alt-Ivelischen Pferderennen* Freude finden. Hier kämpft jeder für sich allein und sein Pferd (sofern es das Rennen überlebt) in einem atemberaubenden Wettreiten an der Grenze zwischen den Grafschaften Ivelya und Mareyonia. Ritter des Grafenhofes überwachen die Einhaltung der Regeln mit Adleraugen, so dass hier kaum ein Regelverstoß unbemerkt bleibt.

Selbiges kann man vom *Ritt nach Shemúa* nicht unbedingt behaupten: Dabei handelt es sich um das etwas wildere, berukhanische Gegenstück, ein über die Grenzen hinaus legendäres Großereignis, zu dem alle Jahre die besten Reiter aus aller Welt anreisen. Die Stre-

cke führt von Tak'Viri entlang des Ula'kwam bis zur Oase Shemúa, wo dem Sieger ein Pferd aus der legendären Zucht des Sultans winkt. Dieses muss man sich auch hart erkämpfen, denn die Konkurrenz ist unerbittlich, und so mancher Teilnehmer fiel auch schon Wüstenstürmen, Sandlöchern, ja, sogar Wüstendämonen zum Opfer.

Ungefährlicher ist der *Kampf der Köpfe* in Ryllakhin, ein Rätsel- und Denkwettbewerb, bei dem sich nur intelligente Geister zu bewerben brauchen. Der Sieger dieses Denktourniers wird in der Regel von den Köpfen von Ryllakhin aufgenommen, was für die meisten ein Leben in Wohlstand an der Seite der Obrigkeit bedeutet; aber auch die Geldpreise, gestiftet von Tempel des Belveros, sind mit bis zu 150 Gylden nicht zu verachten.

Kein Preisgeld, dafür aber großen Ruhm unter ihresgleichen erlangen die Sieger des *Gauklerwettbewerbs von Galna*. Die Attraktionen, die hier dargeboten werden, rauben dem Publikum so sehr den Atem, dass sogar schon Zuschauer tot umgefallen sein sollen! Für die einfachen Leute ist dieses Gauklerturnier ein Spektakel sondergleichen, aber es gibt auch genügend Ritter, die sich nicht zu gut sind, diesem bunten Ereignis beizuwohnen.

Für feinsinnige Ohren ist der *Sängerwettbewerb von Paralasta*. Hier werden Barden von einem Kollegium aus einem Lyreyageweihten, einem Lynueen und dem Meistersänger des Vorjahres in mehreren musikalischen Disziplinen auf die Probe gestellt, und der Sieger erhält ein in besonderer Weise geweihtes und damit hochmagisches Musikinstrument.

Ganz andere Töne erklingen, nicht nur jährlich, sondern sogar monatlich, in Gytelga, wo das *Gytelger Wettzechen* veranstaltet wird. Kunst bleibt hier auf der Strecke, hier trinkt man einander schlichtweg in mehreren Etappen und Runden unter den Tisch; wobei jeder Teilnehmer immerhin 1 Gylden pro Etappe zahlen muss, bevor er an den Krug treten darf. Der Ge-

winner erhält den halben Einsatz aller Teilnehmer. Bedenkt man, dass hier an die 600 Leute teilnehmen...

Auch die Drachen tauchen in der Tradition der catorischen Spiele auf: Bei der jährlichen *Skelettadlerjagd in Falkenfels* dienen die gleichnamigen Tiere mit ihrer Flügelspannweite von fast 2 Schritt als passabler Ersatz für echte Drachen. Die Teilnehmer, meist Ritter, hetzen den Raubvögeln auf Pferden hinterher und versuchen sie mit Fallen, Pfeil und Bogen, letztlich sogar mit dem Schwert einzufangen bzw. zu erlegen. Was nach einem harmlosen Spaß klingt, ist in Wahrheit eine gefährliche Mutprobe: Skelettadler sind überaus intelligente und ungemein bössartige Tiere, die es, vor allem in der Dämmerung, durchaus mit einem erfahrenen Ritter aufnehmen können. Die Skelettadlerjagd wurde erfunden, um die jährliche Drachenhatz, die jahrelang zum Krönungstag Königin Phylancias veranstaltet wurde, abzulösen. Leider hat sich die alte Tradition der Drachenjagd trotzdem in manchen Buregnien gehalten, wo dann meist uralte Baumdrachen, in besonders armseligen Fällen sogar flügellose Wyrmen, brutal zu Tode gebracht werden.

Weder Spiel noch Spaß, dafür ein um so beeindruckenderes Signal, ist der *Warhiler Fackelzug*, bei dem sich vor dem Jahrestag des Sturms auf Warhil tausende Menschen bei der Krelvetenwacht versammeln. Sie alle erhalten Fackeln und schwärmen in Gruppen von drei bis sechs Leuten entlang beider Richtungen des Gebirges aus. Meilenweit verbreiten sie sich über die Sättel und Kuppen der Ausläufer. Um Mitternacht des Jahrestages erschallt schließlich das Signal der Krelvetenwacht, ein 10 Schritt durchmessendes, von 30 Menschen gemeinsam geblasenes Horn!, und alle Menschen entzünden zeitgleich ihre Fackeln. Die gigantische Lichterkette, die dabei entsteht, flammt über mehr als 100 Meilen am Rande des Gebirges auf und soll den Krelveten des Blutigen Massivs als Warnung dienen. Reisende wollen die ehr-

furchtgebietenden Lichter von Warhil sogar von Lavarty aus gesehen haben!

Eine Herausforderung ganz anderer Art und natürlich in keiner Weise offiziell ist der *Artefaktwettbewerb auf der Insel des Einsamen*. Hier im hohen Norden finden sich in sehr exklusiver und arkaner Umgebung Magier aller Länder zusammen. Jeder von ihnen muss ein magisches Artefakt konstruieren, und der Sieger erhält ein seltenes arkanes Buch aus der Bibliothek des Veranstalters, dessen Identität seit Einführung dieses Ereignisses vor 6 Jahren ein gut geheutes Geheimnis ist. Gewiss ist, dass er ein Magier von großer Macht ist, denn auf der Insel des Einsamen ist es trotz des nördlichen Breitengrades immer angenehm warm, und die Werke, die vergeben werden, stammen allesamt aus den Archiven von Rishamer!

Als letztes wollen wir hier von einer gar exotischen Sportart berichten, die weit jenseits der Grenzen Catoriens gepflogen wird, dem *Lamruy-Spiel* aus Cashaluncur. Dabei gilt es, einen kopfgroßen, mit Blättern unentwickelten Stein durch ein Loch in der gegnerischen Wand zu stopfen. Zwischen den beiden Löchern befindet sich das Spielfeld, eine 30 Schritt lange, 5 Schritt breite und ebenso hohe Rinne, über der jeweils ein Mitglied jeder Mannschaft kopfüber von den Bäumen hängt. Auf dem Spielfeld darf man denjenigen, der gerade den „Lamruy“ in Händen bzw. Krallen hält, mit allen natürlichen Waffen - Treten, Schlagen, Kratzen, Beißen, Reißen - zu Boden bringen und sogar verstümmeln, wenn er ihn nicht rechtzeitig von sich wirft. Wird der Lamruy in einem Loch versenkt, so wird der hängende Spieler der gegnerischen Mannschaft herabgelassen, getötet und vom nächstrangigen Spieler derselben Mannschaft ersetzt. Angeblich wird das Spiel bereits in den Kasernen Peycateshs nachgebildet, wenn auch in einer etwas Ressourcen schonenderen Form.

WEG UND STEG, SEE UND FLUSS

Ja, eine Vielzahl von Leuten in Araclia verbringt ihr gesamtes Leben im trauten Verbund ihres Dorfes, ihrer Sippe oder Gemeinschaft und hat keine Ahnung davon, was sich jenseits des nächsten Flusses oder hinter dem nächsten Berg befindet. Die Abhängigkeit vom lokalen Herrscher, sei er Ritter, Magier oder Priester, ist so groß, dass es nur wenigen gestattet ist, ihr Heim zu verlassen und an einen anderen Ort zu ziehen. Doch wenn dem so ist, wer sind dann all die bunten Gestalten, die sich langsam, aber beherrscht über die Landkarte bewegen? Wozu gepflasterte Straßen, Gebirgstunnel, Brücken, Fahr- und Wegestationen?

REISEN ZU LANDE

Einer der größten Irrglauben ist, dass die Bevölkerung von Araclia nicht mobil wäre. Das Gegenteil ist der Fall. Es gibt das fahrende Volk, das seine Attraktionen im ganzen Land darbietet, reisende Händler, die von Dorf zu Dorf ziehen, um ihre Waren an den Mann zu bringen, Handwerker auf ihren Wanderjahren, Magier, die umherstreifen auf der Suche nach Manuskripten und Artefakten, Priester, die das Wort ihrer Gottheit verbreiten, Barden, die Neuigkeiten von hier nach dort tragen, und selbst Herrscher sind nicht davor gefeit, ja, sogar gut beraten, durch ihr Land zu reisen und persönlich nach dem Rechten zu sehen. Und auch der dörflichen Bevölkerung ist das Reisen nicht gar so fremd, wie man vielleicht glauben möchte: Manch einer muss Medizin aus dem nächsten Dorf holen,

zur Burg des Lehensherrn pilgern, um Bericht zu erstatten, ein anderer reitet zum Markttag in die nächste Stadt (die durchaus einige Tage entfernt sein kann), und manchmal müssen ganze Dörfer verlegt werden, wenn Hungersnöte oder Seuchen um sich greifen, Naturgewalten wüten oder Landstriche von Banditen oder Krelveten unsicher gemacht werden.

Freilich ist das Reisen nichts, das die Leute in Araclia freiwillig auf sich nehmen, und schon gar nicht alleine: Ein gebrochenes Bein reicht, um einsam im Wald zu verdursten, die Begeg-



nung mit einem Keiler kann tödlich verlaufen, ebenso der Biss einer Schlange, der Stich eines Skorpions oder eine Lungenentzündung, die man sich bei einem unvermuteten Wolkenbruch einhandelt. Sicherheit bietet indes die Gemeinschaft. Reisende schließen sich deshalb oft zusammen, fragen bei Händlergilden nach, wann eine Karawane aufbricht, oder man sammelt sich spontan am Stadttor oder bei sogenannten *Wegsäulen*. Längere Reisen kosten natürlich auch Geld: Essen, Unterkunft, gutes Schuhwerk, Ersatzkleidung, erst recht ein Packtier oder gar ein Reittier sind alles andere als kostengünstig. Besser haben es Handwerker, die von ihresgleichen zumindest allorts Kost und Logis erhalten, und Barden, die immer und überall gerne gesehen sind. Im Gegensatz zu Vaganten, Landstreicher, die sich vorwärtsbeteln und -stehlen und in Scheunen und Ställen nächtigen.

STRABEN

Der schnellste Weg ist nicht immer der kürzeste. Gerade in Catorien, Tr'Saal und Lavarty gibt es eine Reihe gut gepflasterter Straßen, die geographisch einen Umweg darstellen mögen, das Vorankommen aber erheblich erleichtern. Die größte Straße Araclias ist die *Naspate-Straße*, benannt nach der gleichnamigen catorischen Königin, die sie während der 100 Güldenen Jahre errichten ließ. Dieses kleine Weltwunder führt vom Gramossya-Pass bis nach Gamantulien und ist mit einer Länge von 2000 nahezu ununterbrochenen araclischen Meilen die größte Handelsroute des Kontinents. Sie ist gesäumt von unzähligen Wegestationen und Weilern, die alleine vom Durchzug leben können. Die einzig vergleichbare Handelsroute ist die *Flartos-Schwinge* von Lavarty. Natürlich ziehen solch monumentale, hochfrequentierte Straßen auch Banditen und Wegelagerer, Betrüger, Diebe und Halsabschneider an.

Straßen müssen regelmäßig in Stand gehalten werden, wofür Reisende Wegzoll berappen,

und zwar um so höher, je besser, breiter und sicherer die Straße ist. Bedenkt man, dass einem die Zöllner bis zu mehrere Goldmünzen abknöpfen, so kann ein kleiner Waldweg oder ein Abschneider durch das Moor durchaus zu einer verlockenden Alternative werden.

HÄUFIGE GEFAHREN

Abseits der Straßen hat der Reisende mit gewissen Hindernissen zu rechnen: Umgestürzte Bäume versperren ihm den Weg, morsche Brücken strapazieren seinen Mut, vom Regen weggespülte Pfade zwingen ihn in eine neue Richtung, Wind und Wetter schlagen Kapriolen, und gefährliche Tiere und Monster warten nur darauf, seinen Weg zu kreuzen. Da wundert es nicht, dass so manche Reise im Totenreich endet. Wohlgemerkt müssen nicht alle diese Begegnungen feindlich verlaufen oder in einen Kampf ausarten. Manchmal erblickt man bloß von weitem einen Krelveten, hört einen Golddrachen singen oder sieht eine Riesenspinne hinter einem Hügel verschwinden.

Mit Vorsicht zu genießen sind Krankheiten, die mit einer Reise einhergehen können, so zum Beispiel der *Kalte Rachen* bei Erkältung durch Unwetter, die *Krabbelkrankheit* nach Übernachtung in Scheunen oder Wegestationen und der *Schnelle Schlick*, der durch dreckiges Wasser hervorgerufen wird.

Auch ist nicht jeder Weg durchgehend gangbar. Umstände können den Reisenden dazu zwingen, Berge und Hügel hinauf- oder hinunterzuklettern. Kletterhaken, vorausgesetzt das Gestein ist weich genug, um sie einzuschlagen, geben zusätzlichen Halt; das Verwenden von Seilen beim Klettern ist nur dann sinnvoll, wenn das Seil fest verankert werden kann. Das Festhalten eines abstürzenden Gefährten ist nämlich sehr schwierig und birgt die Gefahr, dass der Festhaltende selbst mitgerissen wird.

Zu Lawinen und Muren, einer weiteren häufigen Reisegefahr, kommt es nach lang anhaltenden Regenfällen oder im Zuge der Schnee-

schmelze. Während bei Lawinen vor allem große Massen von Eis und Schnee talwärts brechen, reißen Muren allerlei Gestein, Schlamm und Gehölz mit sich. Von den Gefahren, die mit Treibsand, Eisschollen und einer Reise durch ein Flussbett verbunden sind, wollen wir hier erst gar nicht schreiben.

WIND UND WETTER

Eine Reise folgt stets dem Diktat von Wind und Wetter. Ob Sandsturm, Zephyr, Wolkenbruch oder Hagelschlag: Reisende tun gut daran, sich vor den Launen des Wetters zu schützen. Vor allem Stürme können zu einer unmittelbaren Gefahr für den Reisenden werden: Die Zahl derjenigen, die bei einem Sturm durch Äste erschlagen werden, ist erschreckend hoch!

Niederschlag wirkt sich indes nur indirekt auf das Reisen aus: Regenfälle können Stra-

ßen hinfortschwemmen, Flüsse über die Ufer treten lassen, Murenabgänge hervorrufen, und Schneefall kann Wege und Pässe unpassierbar machen. Nicht zu spaßen ist schließlich mit Unwettern, die von Blitz und Donner begleitet werden - dies aus naheliegenden Gründen, wobei der Mythos, dass Magier häufiger vom Blitz getroffen werden, keineswegs belegt ist.

ORIENTIERUNG

Selbst die dicht besiedelten Regionen Araclias sind nicht restlos erforscht. Es gibt zahlreiche Moore, Wälder, Sümpfe und Gebirge, die von keiner Menschenseele betreten wurden. Sogar in Catorien findet man solch unangetastete Gebiete, über die keine Karte Aufschluss gibt, z.B. den *Castaraswald*, die *Dämonenfeuer* oder das *Moor der Schlafenden Drachen*. Präzise Landkarten sind überhaupt sehr selten, gelten als besonders und liegen meistens in Belverostempeln auf, wo man entgeltliche Kopien anfertigen lassen kann. Händlergilden zahlen gut für verlässliche Karten, wenn neue Gebiete erschlossen oder Wege gefunden werden sollen. Beim Kauf von Karten am Markt ist hingegen Vorsicht geboten: Viele sehen nett aus und sind fantasievoll illustriert, haben aber mit den tatsächlichen Gegebenheiten wenig bis gar nichts zu tun.

Eine gewisse Hilfe bei der Orientierung ist von der lokalen Bevölkerung zu erwarten, sofern deren Horizont nicht zu eingeschränkt ist. Das Mieten eines Ortskundigen kann dann eine hervorragende Möglichkeit sein, sich rasch und sicher durch kleinräumige Sümpfe, Moore, Gebirge und Wälder zu bewegen. In „unzivilisierten“ Ländern sollte man sich mit Nomaden und Barbaren arrangieren, da sie oft die einzigen sind, die einen verlässlich ans Ziel bringen können. Zuweilen findet man auch Krelveten oder Gebren, die dafür gegen bare Münze bereit stehen, allerdings geschieht es immer wieder, dass gemietete Ortskundige ihre Auftraggeber



in Fallen locken, um sich dann ihrer Habe zu bemächtigen.

Wer weder eine Karte noch einen Ortskundigen zur Verfügung hat, muss sich auf Wegweiser und Beschilderungen verlassen, obgleich diese nur auf wichtige Orte, Stätten oder Tempel weisen und – angesichts der geringen Zahl von Buchstabenkundigen – eher die Ausnahme sind.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Menschen und Menschenähnliche können unter idealen Bedingungen 5 araclische Meilen (Kilometer) pro Stunde zurücklegen. Unter der Prämisse, dass nur während der Sonnenstunden gewandert und hin und wieder eine Pause eingelegt wird, dauert ein Reisetag ca. 8 Stunden. Wege optimieren diese Tagesstrecke, während beim Querfeldein Marschieren nur ein Bruchteil dessen zurückgelegt werden kann (dies erst recht, wenn der Reisende gleichzeitig Selbstversorger ist). Karawanen und große Gruppen kommen noch langsamer voran, da sich ihre Geschwindigkeit immer nach dem langsamsten Individuum richtet. Auch ständiges Ausschauhalten nach Jagdwild oder oftmaliges Neuorientieren setzt die Reisegeschwindigkeit, in der Regel auf die Hälfte, herab.

Von einem Gewaltmarsch spricht man, wenn mehr als die oben erwähnten 8 Stunden pro Tag marschiert wird. In diesem Fall wird die Belastbarkeit der Reisenden arg auf die Probe gestellt. In ähnlicher Weise zieht ein Gewaltritt das Reittier in Mitleidenschaft.

SCHIFF- UND SEEFAHRT

Weil Araclia ein geschlossener Kontinent ist, begann man erst in jüngster Vergangenheit, sich mit Bau und Takelung hochsetauglicher Schiffe auseinander zu setzen. Wegbereiter dieser Entwicklung sind vor allem die solhatischen Inseln, in deren Städten sich kleinweise Wissen aus dem fernen Vecatal sammelt, sowie

die swylirischen Seefahrer, in deren Dasein das Befahren der Meere eine überaus wichtige Rolle spielt. Überall sonst patrouillieren vermehrt *Galeeren* entlang der Küsten und Flüsse, während in der Ryllasee reger Seehandel mit *Koggen* und *Galeassen* betrieben wird. Im Nordosten sieht man *Sthorner Langschiffe*, die das gleichnamige Meer unsicher machen, sowie, auf der anderen Seite Araclias, die *Quiatischen Xunyan-Boote* mit ihren bauchigen Segeln, die für die Flussfahrt optimiert sind und angeblich sogar gegen Strömung und Wind fahren können. In Berukhan und an den Grenzen Ahatraluns sind flache, breite Lastkähne und Floße aus Leichtholz und Schilf in Verwendung, mit denen Fischer durch schlammige Flüsse und Sandbänke staken. Im dunklen Süden befährt man die teils reißenden Flüsse mit Schilfkanus, im Delta des Weißen Flusses und in Küstennähe sieht man kleine, fragile *Leichtholzboote* mit seitlichen Auslegern. Sowohl Floße als auch Kanus sind regelmäßig mit einem Mast und kleinem Hilfssegel ausgestattet. Eine Übersicht der in Araclia gebräuchlichen Schiffstypen beinhaltet die umseitige Aufstellung.

Reisen zu Wasser sind in Araclia nicht minder gefährlich denn solche zu Lande, wenngleich die Gefahren andere sind: Flussgeister und Seemonster machen so manche Gewässer unsicher, aggressive Drachen wittern leichte Beute, für die es kein Entkommen gibt, darüber hinaus drohen Gezeiten, Stürme und – so selten das klingen mag – Feuersbrünste. Dafür sind Schiffsreisen zeitsparend und vor allem für Händler profitabel, denn in fast jedem Land gibt es ein oder zwei große Flüsse, die weit in das Landesinnere hinein befahren werden können. Dass eine solche Flussfahrt in ein Abenteuer ausarten kann, dafür gibt es Berichte von Reisenden: So entscheidet angeblich der *Flyr*, einer der meist befahrenen Flüsse im Herzen Catoriens, wo er ins Meer mündet, nicht der Kapitän des jeweiligen Schiffes. Keine Fahrt durch die flyrischen Auen sei daher dieselbe. Vom *Kawa-*



katu erzählen die Dschungelvölker, dass seine Nebenarme so verzweigt sind, dass man sich ein Leben lang auf ihnen verirren kann. Eine spannende tagelange Fahrt durch Lavarty garantiert auch der *Serpates*, der durch meilenlange unterirdische Flusshöhlen am Rande der Ehernen Schwinge führt, ehe er in die Ryllasee mündet, und der Legende nach mal in die eine, mal in die andere Richtung fließt...

Gängige Schiffstypen in Araclia

Angegeben sind: vornehmlicher Zweck, Besetzung sowie Bewaffnung und Mindestbesatzung.

Galeote (Catorien): kleine Galeere (Ruderschiff) zur Überwachung von Flussläufen, nicht hochseetauglich. 1 Mast (rah). 2 Sirrer. 30 Mann.

Bireme (Catorien, Tr'Saal): Galeere zur Überwachung von Küsten, nicht hochseetauglich, aber windunabhängig. 1 Mast (rahgetakelt). 1 Rammsporn, 4 Sirrer, 1 Kurvlik. 120 Mann.

Trireme (Catorien): größere Galeere, Einsatzzweck gleich dem der Bireme. 2 Masten (rahgetakelt). 1 Rammsporn, 4 Sirrer, 2 Kurvliks. 200 Mann.

Belagerungsgaleere (Catorien): zur Belagerung von Küstenbefestigungen. 1 Mast (rahgetakelt). Katapult. 150 Mann.

Swylirische Dromone (Swylirier): schlanke Trireme zum Einholen und Aufbringen anderer Schiffe in Küstennähe sowie auf Flüssen. 2 Masten (rahgetakelt). Rammsporn, 1-2 Sirrer, 1 Kurvlik. 50-100 Mann.

Ryllanische Galeasse (Catorien, Lavarty, Tr'Saal): großes und robustes Schiff, für Binnenseefahrt optimiert. 3 Masten (2 rahgetakelt, 1 Dreiecksegel). 1 schwerer Sirrer (Bug), 2-4 Sirrer (Breitseiten). 60 Mann.

Feuergaleasse (Lavarty): zur Hafenverteidigung. 2 Masten (Dreiecksegel). 2 Feuerspeier (Bug). 40 Mann.

Lavartischer Brander (Lavarty): behäbiges Segelschiff, wird auf feindliche Schiffe gesteuert, setzt diese bei Kollision in Brand und versenkt sie. 5 Mann.

Karracke (Solhatis): vielseitiges Segelschiff für Handel, Krieg und Eskorte. 3 Masten (2 rahgetakelt, 1 Dreiecksegel). Bis zu 8 schwere und 8 leichte Sirrer. 120 Mann.

Karavelle (Swylirier, Solhatis): schlankes, hochseetaugliches Schiff, mit dem man auch flussaufwärts rudern bzw. segeln kann, ideal zum Überbringen oder Abfangen von Nachrichten oder als Aufklärer, notfalls auch zum Kapern kleinerer Schiffe zu gebrauchen. 2 Masten (rahgetakelt). 1 Rammsporn, 6 Sirrer. 20 Mann.

Kogge (Catorien, Tr'Saal, Lavarty): eher behäbiges Segelschiff mit großem Laderaum, wird nur für den Handel verwendet. 1 Mast (rahgetakelt). 2 Leichte Sirrer. 10 Mann.

Xun-Yan-Rundboot (Quiatischer Raum): robustes und schnelles Handels-, Lasten- oder Fischereischiff, auch als Hausboot verbreitet, sowohl fluss- als auch seetauglich. 1-2 Masten. 10 Mann.

Storner Langschiff (Sthorn): extrem schnelles fluss- und hochseetaugliches Schiff. 1 Mast (rahgetakelt). Stornere Langschiffe haben – abgesehen von ihrer Mannschaft – keine Bewaffnung. 50 Mann.

KREATURIUM

DRACHEN

Die Drachen (☉5/6/45) sind die älteste lebende Rasse Araclias. Sie bevölkerten diese Welt bereits, als noch die Titanen auf ihr wandelten. Obwohl viele Drachen im Laufe der Jahrtausende ausstarben, den Kontinent verließen oder sich zurückzogen und in Vergessenheit gerieten, bevölkern immer noch viele Hunderte die Berge und Täler, Himmel und Meere. Man sieht sie hoch über den Städten fliegen, majestätisch



über das Wasser gleiten, in hohen Baumkronen schlummern oder in Felsspalten verschwinden. Mancherorts dienen sie privilegierten Gruppen sogar als Reittiere (z.B. den Magiern von Lavarty oder den Drachenreitern von Arcamesta), in Sthorn werden kleinere als Botentiere abgerichtet, in Peycatesh, wo man alles kaufen und verkaufen kann, verschifft man sie sogar als Handelsware.

In den Türmen des Wissens will man Drachen in drei Kategorien eingeteilt wissen: In die **niederen Drachen**, die über keinerlei magische Fähigkeiten verfügen und auch nur mit tierischer Intelligenz ausgestattet sind. Ihre verhältnismäßig kleinen Leiber werden in der Regel von zwei Beinen getragen. Sie vermehren sich durch das Legen von Eiern. Zu ihnen zählen *Bernsteindrachen*, *Horndrachen*, *Klippendrachen*, *Kristalldrachen* und *Wüstendrachen*. Die **Edeldrachen** zeichnet eine schwache, instinktive Magie aus. Manche von ihnen sind auch in der Lage, Feuer zu speien. Physisch unterscheiden sie sich von den niederen Drachen dadurch, dass sie sich mit vier Beinen auch zu ebener Erde fortbewegen können und/oder lebend gebären. Zu ihnen zählen *Azurdrachen*, *Frostdrachen*, *Glanzdrachen*, *Glimmerdrachen*, *Golddrachen*, *Onyxdrachen*, *Perlmutterdrachen* und *Speidrachen*. Die **Erzdrachen** schließlich sind die klügsten ihrer Art. Ihre Intelligenz erreicht nicht nur, sondern übertrifft sogar die der Menschen. Ihre magischen Fähigkeiten sind vielseitig und hoch entwickelt. Sie haben vier Beine und gebären - so weit man weiß - lebend. Zu ihnen gehören die *Aquamarindrachen* von Arcamesta, die *Rubindrachen*

Drachen

Die Werte bewegen sich im Bereich 1 (schwach) bis 6 (ausgeprägt).

* Edeldrache

	FLUGEIGENSCHAFTEN	GESCHWINDIGKEIT	INTELLIGENZ	KONSTITUTION	VERLÄSSLICHKEIT	KAMPFEIGNUNG
Azurdrache *	4	3	4	3	2	5
Bernsteindrache	4	3	2	2	3	2
Frostdrache *	3	2	5	3	3	3
Glanzdrache *	3	3	3	2	2	4
Glimmerdrache *	3	3	5	2	4	2
Golddrache *	1	4	3	3	5	4
Horndrache	5	4	2	2	1	3
Klippendrache	4	4	2	1	3	3
Kristalldrache	2	3	4	4	3	2
Onyxdrache *	2	4	3	3	2	4
Perlmutterdrache *	3	4	5	1	4	3
Speidrache *	4	2	3	4	1	5
Wüstendrache	5	3	1	3	2	4

von Lacytanien, die *Smaragddrachen* des Saykeni-Massivs und der *Schwarzdiamantene Naypa'rathep* von Ahatralun.

AZURDRACHE Der Azurdrache ist ein Edeldrache, der in den Hügelländern und Gebirgen ganz Araclias angetroffen werden kann. Er wird etwa 65 Jahre alt. Sein 5 Schritt langer Leib wird von zwei Beinen getragen und leuchtet in tiefem Blau. Sein schmaler Kopf mit schlitzförmigen, verschlagen blickenden Augen ruht auf einem langen und biegsamen Hals. Seine rasiermesserscharfen, gekrümmten Klauen messen etwa eine Elle. Azurdrachen leben zumeist in Paaren. Wenn sie zuschlagen, dann aus dem Hinterhalt, sodass sie ihrem Opfer binnen weniger Augenblicke die Eingeweide herausreißen. Sie jagen sogar andere Drachen, ausgenommen Azurdrachen. Verbreitung: Hügelland, Gebirge.

BERNSTEINDRACHE Diesen niederen Drachen findet man in allen Moor- und Sumpfbereichen Araclias. Er wird etwa 40 Jahre alt und ist an seinem 4 Schritt langen, hellgelben Leib zu erkennen, dessen Bauchseite von olivgrünen Flecken geziert wird. Seine Augen erstrahlen in hellem Blau. Bernsteindrachen haben feste Reviere, die sie sich zu viert oder fünft teilen. Dringt jemand in ihr Revier ein, können sie sehr aggressiv werden. Verbreitung: Moor, Sumpf, feuchte Wälder.

FROSTDRACHE Der Frostdrache ist ein Edeldrache, dessen Heimat die zerklüfteten Gebirge und Felsklippen des Nordens sind. Er wird an die 80 Jahre alt. Sein über 6 Schritt langer, tief-schwarz geschuppter Leib wird von zwei Beinen getragen und steht in auffallendem Kontrast zu seinen gelb leuchtenden Augen. Man erkennt ihn auch an den schmal zugespitzten Flügelen. Intelligent, wie er ist, zieht er sich zurück, wenn Gefahr besteht. Verbreitung: Gebirge, Klippen.

GLANZDRACHE Die Glanzdrachen gehören zu den Edeldrachen, die im bewaldeten Vorgebirge und Hügelland der mittleren Breiten Araclias, seltener jedoch in Catorien, anzutreffen sind. Sie werden fast 100 Jahre alt und sind mit zwei Beinen und einem Paar sanft gerundeter Schwingen ausgestattet. Ihr Leib misst in seiner Länge 7 bis 8 Schritt, dafür ist ihr Schweif kurz und stumpf. Ihre Schuppen schimmern in metallischem Dunkelbraun bis hin zu Bronze. Sie sind Einzelgänger, die sich hauptsächlich von frei lebendem Wild ernähren. Sie gelten als ausgeglichen, aufmerksam und neugierig. Verbreitung: Vorgebirge, Hügelland.

GLIMMERDRACHE Dieser Edeldrache, der über 100 Jahre alt wird, ist an allen Arten von Gewässern in Zentralaraclia beheimatet und damit vor allem um die Ryllasee herum anzutreffen. Er wird 10 Schritt groß, besitzt vier Beine und verhält sich tagsüber höchst unscheinbar. Seine

Beschuppung ist schmutzigweiß, seine Augen sind vergleichsweise matt und grau. Desnachts strahlt er jedoch ein verschiedenfarbiges, pulsierendes Leuchten aus, das ihm auch den Ruf eingebracht hat, magische Fähigkeiten zu besitzen. Verbreitung: alle Arten von Gewässern.

GOLDDRACHE Dieser Edeldrache ist in den Hochgebirgen Zentralaraclias zu finden, d.h. vor allem im Blutigen Massiv, der Ehernen Schwinge, im Kraken, den Nebelbergen, in den Glühenden Zinnen und den Ivelyabergen. Der Golddrache, dessen Lebenserwartung bei 120 Jahren liegt, besitzt vier Beine und einen bis zu 15 Schritt langen, schlanken Leib, dessen Schuppen in strahlenden Goldtönen glänzen. Seine Schwingen sind kurz und breit, und an Schädel- und Halsoberseite befinden sich um so mehr zungenförmige Hautlappen, je älter er wird. Ob seiner dunkelvioletten Augen wirkt er geheimnisvoll und faszinierend. Golddrachen sind einzelgängerische Höhlenbewohner, die sich nur zur Paarungszeit treffen. Die Jungen werden in der Luft geboren und stürzen der Erde entgegen, wobei der Luftzug ihre verklebten Flügel rasch trocknet, sodass sie den Aufprall nicht zu fürchten brauchen. Die Drachennutter steht dem jungen Golddrachen noch geraume Zeit nach der Geburt fürsorglich zur Seite. Menschen gegenüber sind Golddrachen freundlich gesinnt, und ihre Laute sind für menschliche Ohren wohlklingend. Verbreitung: Gebirge.

HORNDRACHE Dieser niedere Drache kommt in den Mooren und Sümpfen Westaraclias vor. Seine Lebenserwartung ist mit 30 Jahren relativ gering. Er wird 3 Schritt lang, seine Schuppen sind von matter, olivgrüner Farbe, seine Augen hellgelb. Ein spannlanger, hornartiger Auswuchs zwischen den Nüstern dient ihm als Waffe. Einen Horndrachen kann man schon von weitem an seinem rauen, krächzenden Schrei erkennen. Horndrachen jagen vor allem Vögel und ziehen ohne festes Revier umher. Zweimal jährlich legen die Weibchen ein Dutzend ledrige

Eier im Schlamm ab. Horndrachen sind ausgesprochen launisch! Verbreitung: Sümpfe.

KLIPPENDRACHE Der Klippendrache ist ein niederer Drache, der an wassernahen Felsklippen und Steilküsten lebt, wie man sie nördlich der Fylrischen Auen, an der Ryllasee und an den Küsten Lavartys, Ahatraluns und Gamantuliens findet. Er wird 35 Jahre alt. Sein hell- bis dunkelgrau gefärbter Leib setzt sich in einen langen, schlanken Hals fort, auf dem ein schmaler Kopf mit elongierter Schnauze sitzt, die ihm beim Fangen von Fischen hilft. Zwischen seinen stark spreizbaren Zehen befinden sich ledrige Schwimmhäute. Klippendrachen bewohnen Felsspalten und Höhlen und brüten als einzige ihrer Art die 4 bis 5 jährlich gelegten Eier selbst aus, was etwa 1 Monat dauert. Die frisch geschlüpften Jungen werden saubergeleckt und liebevoll behütet, bis sie flugfähig sind. Gegenüber anderen Drachen verhalten sie sich freundlich. Sie gelten als ziemlich begeisterungsfähig und neugierig. Verbreitung: Klippen, Steilküsten.

KRISTALLDRACHE Der Kristalldrache ist ein niederer Drache, den man hauptsächlich in den Tundren, Gebirgen und Eiswüsten des hohen Nordens, also im nördlichen Sthorn und Eysarien, antrifft, aber schon nicht mehr im Trosh, denn er ist höchst wärmeempfindlich und wird auch nur 30 Jahre alt. Sein Körper ist 4 Schritt lang und von großen Schuppen und Platten bedeckt, die durch ein besonderes Sekret vor Kälte schützen und im Licht der Sonne in allen Farben gleißen. Mit der Sonne im Rücken ist der Kristalldrache interessanterweise nahezu unsichtbar! Schädel und Hals des Kristalldrachen wirken elegant und tragen viele spitze, verzweigte Dornen. Seine Augen leuchten violett oder dunkelblau. Verbreitung: Tundra, Gebirge.

ONYXDRACHE Der Onyxdrache gehört zu den Edeldrachen und ist in den Gebirgen und Schluchten zwischen der Linie Kraken - Eherne

Schwinge bis hinunter zum Kash'Tyan-Massiv beheimatet. Er wird 80 Jahre alt. Sein 12 Schritt langer Körper glänzt in tiefstem Schwarz, seine Augen in leuchtendem Dunkelblau. Ein abspreizbarer, knöcherner Stachelkranz hinter seinem Schädel erinnert entfernt an einen Kraken und leuchtet, wenn er erregt ist. Onyxdra-chen gelten als willensstarke Einzelgänger, die sich in engen Schluchten und Spalten zurückziehen und knurrende, schnarrende Laute von sich geben. Normalerweise verhalten sie sich gegenüber anderen Lebewesen gleichgültig, allerdings fühlen sich sehr leicht gestört. Verbreitung: Gebirge, Schluchten.

PERLMUTTDRACHE Der Perlmutterdrache ist ein Edeldrache. Seine Heimat sind die Gebirge südlich der Ryllasee. Seine Lebenserwartung liegt bei etwa 60 Jahren. Der Leib des Perlmutterdrachen ist filigran und schimmert weiß wie Alabaster. Sein schlanker Kopf und Schweif verleihen ihm ein elegantes Äußeres, ebenso wie die vergleichsweise langen Schwingen und die golden glitzernden Augen. An den Enden seiner vier Beine befinden sich schneeweiße Krallen. Der Perlmutterdrache ist ein Einzelgänger, vielleicht auch deshalb, weil er keine Stimme besitzt. Manche vermuten, dass er sich kraft seines Geistes verständigt. Verbreitung: Gebirge.

SPEIDRACHE Der Speidrache ist ein Edeldrache, auf den man überall südlich der Linie Kraken - Eherne Schwinge treffen kann. Er wird 90 Jahre alt. Sein vierbeiniger Leib wird bis zu 12 Schritt lang, die Schuppen sind von stumpfem Dunkelgrau, die Schwingen pechschwarz und seine Knochenstreben ebenso tiefrot wie die tückisch blickenden Augen. Zwei Drüsen am Gaumen ermöglichen es ihm, Säure bis zu 10 Schritt weit zu spritzen. Speidrachen jagen und töten auch andere ihrer Art, vor allem wenn sie alt oder krank sind. Sie sind extreme Einzelgänger, unzählbar und aggressiv. Sie betrachten jedes Geschöpf als Feind. Verbreitung: überall.

WÜSTENDRACHE Die Wüstendrachten gehören zu den niederen Drachen. Man sieht sie in Felswüsten und Steppen, z.B. im Tr'Saalschen Ödland, in der südlichen Roten Brache, in den Randgebieten H'Netras und den Ausläufern der berukhanischen Wüste, wo sie bis zu 45 Jahre alt werden. Ihr 4 Schritt langer Leib wird von zwei Beinen getragen und ist - wie auch ihre Augen - von gelbbraun bis schmutziggelber Farbe. Sie besitzen ein schnabelartig zugespitztes Maul, mit dem sie schmerzhaft Hiebe austeilen, und einen haubenartigen, hohlen Knochenkamm am Hinterhaupt, mit dem sie die Balance halten. Sie leben in größeren Gruppen auf hohen Felsklippen und streiten sich dort um verendete Kadaver. Wenn sie großen Hunger haben, greifen sie auch lebende Opfer an oder stürzen sich auf Oasen. Dreimal im Jahr vergraben die Weibchen eine Vielzahl von Eiern am Fuße schattiger Felsklippen. Wüstendrachten gelten als unintelligent und leicht reizbar. Verbreitung: Wüsten, Steppen.

TIERE UND MONSTER

Im folgenden sind Tiere und Monster Araclias beschrieben. Die von Tavalde geschaffenen Geschöpfe werden als „Tiere“ bezeichnet, während als „Monster“ jene zu gelten haben, die durch Launen der Natur, durch Verbindung mit dem Manafluss oder den jenseitigen Sphären oder durch bewusstes schöpferisches Wirken abgeirrter Magier entstanden sind.

ARKHAT Arkhats sind vierarmige affenartige Riesen, die im Hügelland leben und sich von wilden Bullen ernähren. Hin und wieder reißen sie auch Schafe oder Hirten. Sie gelten als ziemlich gefährlich, sind aber glücklicherweise sehr kurzsichtig, sodass man sie viel früher sieht als umgekehrt und entsprechend meiden kann. Auftreten: W2.

BALUFF ^V Das Baluff ist ein bissiges Mardertier mit einem bauchigen, von vier dünnen, aber schnellen Beinchen getragenen Körper, der mit einem schneeweißen, flauschigen Fell bedeckt ist. Sein Zuhause ist der verschneite Norden. Bei den eysarischen Stämmen pflegt man den Kindern das Baluff als Haustier zu schenken. Seine Bissigkeit soll ihre Reflexe möglichst frühzeitig fördern. Auftreten: W2

BARSH ^V Die Bar'sh oder Flugkröte ist ein bis zu 1 Schritt langes, schlankes Reptil mit blutunterlaufenen, roten Augen, aus dessen spitzem Maul eine lange, extrem widerstandsfähige Zunge schnellt und sich um Äste wickelt. Solcherart hangelt sich die Bar'sh im Dschungel affengleich von Baum zu Baum; natürlich fängt sie mit dieser geschickten und äußerst flinken Zunge auch Insekten und kleinere Vögel, die ihr als Nahrung dienen und normalerweise im Ganzen geschluckt werden. Die Zunge ist rau und raspelig und reißt auch bei Menschen unangenehme Wunden. Auftreten: W3

BAUMSPINNE ^V Die ellenlange Baumspinne trägt gelbe Mandibel, die sich von ihrem harten, schwarzen Leib wie Blüten von einem Zweig abheben. Meistens teilen sich W6 Spinnen einen Baum. Der Biss der Baumspinne ist glücklicherweise nicht giftig. Auftreten: W6

BLAUSCHIMMERLÖWE Er gehört zu den gefährlichsten und aggressivsten Raubtieren Araclias. Sein silbergraues Fell, das am Markt hohe Preise erzielt, schimmert unnatürlich blau, wenn er sich angegriffen fühlt oder gerade seinerseits Beute reißt. Zusätzlich zu seinen gut ausgeprägten Instinkten ist der einzelgängerische Blauschimmerlöwe auch extrem intelligent. Er zieht sich zum Beispiel zurück, bevor er im Kampf unterliegt, um später, wenn das Opfer nicht mehr mit ihm rechnet, erneut zuzuschlagen. Man begegnet ihm hauptsächlich in den Gebirgen des mittleren und nördlichen Araclias. Auftreten: 1

BOSCHKOLS Boschkols sind selten über 1,60 groß und von gedrungenem Wuchs. Sie haben breite, recht muskulöse Schultern und Arme, deren Länge mit ihrem halslosen Körper und den kurzen Beinen in merkwürdigem Widerspruch steht. Ihre tiefsitzenden Köpfe tragen ein faltiges, verzerrtes Gesicht, umrahmt von struppigem, braunem Haar. Boschkols entstammen den Bemühungen der Krelveten, Menschen zur Arbeit in den dunklen Minen zu züchten. Sie sind geistig zurückgeblieben und verwahrlost, aber auch beharrlich, und sie sehen im Dunkeln! Dass sie auch noch leicht zu erzürnen sind und von Natur aus hinterhältig, macht sie zu einer Gefahr für jeden Reisenden. Man trifft sie glücklicherweise nur in kleinen Gruppen an, dafür aber nahezu allorts. Auftreten: W6

CHARAS-PYTHON Die goldbraun gefleckte Charas-Python ist eine Würgeschlange von etwa 8 Schritt Länge, die ihre Beute - Ratten,



Vögel, Insekten – nach Möglichkeit im Ganzen verschlingt. Ihre Haut ist extrem widerstandsfähig und Grundmaterial für die Charasrüstung der Tashera Prarca in Cashaluncur. Auftreten: 1

DACHSTUHSITZER Manchmal werden alte Menschen vergessen; und wenn sie zu schwach sind, um zu trinken und zu essen, sterben sie einen Tod, der so langsam und qualvoll ist, dass ihr Körper, sobald er von der Seele verlassen wird, von Dämonen in Besitz genommen wird. Der Körper stirbt dabei nicht, doch er magert ab, verliert sämtliche Haare, bildet Deformationen, und seine Augen werden weiß und sonnenlichtempfindlich. Der *Moráskurin*, so nennt man diesen dämonisch beherrschten Körper, ist kein Untoter, sondern ein halbdämonisches Wesen, das sich von Kleinlebewesen wie Spinnen, Fledermäusen und Ratten ernährt. Nähert sich ein Mensch, so zieht es sich in Ecken, Nischen oder in den Dachstuhl zurück, in dem es sich mit dämonischer Gewandtheit zu bewegen weiß. Mit übernatürlicher Stärke zieht es sein Opfer hoch, tötet und verspeist es. Auftreten: 1

DHERUNGAALSPILZ Dieser kindsgroße Pilz sieht auf den ersten Teil wie ein Baumstumpf aus, doch bei näherer Betrachtung enthüllt er sein wahres Wesen: Der Dherungaalspilz verströmt giftige Sporen, die lebendes Gewebe augenblicklich verfaulen lassen und sogar, wenn man sie einatmet, Erinnerungen rauben, und mit seinem feinen Wurzelwerk reißt er höllisch brennende Striemen in die Haut seiner Opfer. Ist das Opfer tot, setzt sich der Dherungaalspilz darauf und verdaut es leise schmatzend. Bemerkung am Rande: Der Dherungaalspilz hat – entgegen seinem Namen – nichts mit dem gleichnamigen Dämon zu tun. Auftreten: 1

DRACHENWAL Der Leib dieses Wals ist beschuppt wie der eines Drachen, und an seinem Kopf kann man die Ansätze von Hörnern sehen. Der Ursprung der Drachenwale liegt im Dunkeln. Weil sie aber extrem aggressiv sind,

wird vermutet, dass sie von den Göttern gegen ihren Willen in die Meere verbannt wurden. Ihre Werte sind unerheblich – wird ein Drachenwal gesichtet, sollte man um sein Leben rudern. Auftreten: 1

DREIAUGENKROKODIL Das Dreiaugenkrokodil ist weder größer noch stärker als normale Krokodile, allerdings bedeutend intelligenter, nicht zuletzt, da auf seinem Kopf ein drittes, bewegliches Auge sitzt, das ihm bessere Orientierung ermöglicht. Es ist vor allem im Südosten Araclias anzutreffen, wo seine Haut einen beträchtlichen Preis erzielt. Auftreten: 1

EISWOLF Der Eiswolf ist ein Albinowolf mit weißem Fell und rotglühenden Augen. Er ist von enormer Schnelligkeit, sodass manche meinen, er tauche auf und verschwinde wie eine Erscheinung. Interessanterweise kann der Eiswolf nicht heulen, und er lebt auch alleine, ohne sich einem Rudel anzuschließen. In Eysarien und im Norden Sthorns, wo er vorwiegend beheimatet ist, bringt man ihn mit der Göttin Kastorna sowie mit den Colwulven in Zusammenhang. Auftreten: 1

FALNANG Der Falnang besitzt einen elastischen, scheibenförmigen, unbehaarten Rumpf, dessen hässliche, faltige Wülste mit einer lederartigen Haut überzogen sind. Oben auf sitzt ein verschrumpelter Kopf mit Augen und Ohren. An der Unterseite befindet sich eine große Mundöffnung mit stahlharten Mahlzähnen. Der Falnang lauert in Baumkronen und springt sein Opfer von oben an, überstülpt es und beginnt es umgehend zu verdauen. Verfehlt er sein Opfer, so wurstelt er sich so schnell er kann zum nächsten Baum, um sich in Sicherheit zu bringen. Falnange sind selten und nur in warmgemäßigten Wäldern anzutreffen. Auftreten: 1

FELSMAL Das Felsmaul ist ein ungezügelter, bösartiger Elementargeist, der Materie befällt und sich als menschenähnliche Fratze in Fels oder Stein zeigt, mit einem Maul voller

spitzer Zähne, die einem ahnungslosen Reisenden durchaus eine Hand abbeißen können. Wird das Felsmaul attackiert, so zieht es sich einfach in den Stein zurück und lässt allfällige Waffen wirkungslos abprallen. Man muss schon sehr schnell sein, um es zu treffen. Töten kann man es nicht. Erleidet es jedoch einen starken Schlag, so verschwindet es für einige Stunden. Auftreten: 1

FLAMMENAALK Der Flammenaak gleicht einer 2-3 Schritt durchmessenden, schwarzen, schleimigen Pfütze, auf deren Oberfläche karminrote Flammen züngeln. Man trifft ihn vorwiegend in Höhlen an, wo er reglos in Lachen aus Sickerwasser liegt, die ihm offenbar angenehme Kühlung verschaffen. Er fühlt sich von jedem Lebewesen, das ihm zu nahe kommt, bedroht und attackiert sein Opfer, indem er es ummantelt und ihm dabei großflächige Verbrennungen zufügt. Auftreten: 1



GADRAH Das Gadrah ist ein störrisches, ziegenartiges Tier mit gedrehten Hörnern und einem Fell, das zu feinsten Wolle verarbeitet werden kann. Leider dulden Gadrahs niemanden außer Gadrahs in ihrem Lebensraum und haben schon viele, die versucht haben, ihrer habhaft zu werden, über die Klippen gerammt. Man trifft sie im Gebirge in kleinen Gruppen an und sollte ihnen lieber aus dem Weg gehen. Auftreten: W6

GEBREN („ZAHNSAMMLER“) Die in Sümpfen (und mittlerweile auch in Städten!) anzutreffenden Gebren sind hagere Humanoide mit langgezogenen Schädeln und strähnigen Haaren. Faltige Ringe hängen unter ihren Augen, ihre Körperhaut ist haarlos und ledrig. Sie haben spitze Zähne und Krallen, und entlang der Außenseite ihrer Gliedmaßen befinden sich „Kämme“ aus Zähnen, die sie ihren Opfern reißen, um sie sich mit bizarrer Kunstfertigkeit unter die Haut zu schieben. Sie sind höchstens dazu fähig, wenige Worte in fremder Sprache zu sprechen (ihre eigene ist ein gebärdensupportiertes Knattern), doch ihr Instinkt ist zuverlässig. Als man sie noch für primitive Sumpfbewohner hielt, gaben sie sich als Ortskundige aus und führten die Menschen seelenruhig ins Verderben. Heute weiß man, dass sie böse und hinterhältig sind, sich für den Verlust ihrer Sümpfe rächen, aus glitzernden Dingen Horte bauen und Furcht und Angst riechen können. Auftreten: W6-1

GEWITTERFALKE Der Gewitterfalte fliegt immer dort, wo es zu einem Gewitter kommt, und er ist stets von blauen Blitzen umgeben. Er verhält sich nicht anders als andere Raubvögel auch, allerdings bewirkt seine bloße Berührung eine Taubheit, die bis zur vollständigen Lähmung führen kann. In diesem Fall hat er es leicht, seine Beute zu verspeisen. Auftreten: W2

GOLDFUCHS Der Goldfuchs ist ein eleganter, hellbrauner Fuchs, der seinen Bau mit untrüglichem Instinkt in der Nähe von Goldvorkommen

errichtet. Man betrachtet ihn daher auch als Glücksbringer oder gutes Omen. Leider ist er sehr selten und so flink, dass man ihm kaum folgen kann. Interessanterweise ist der Goldfuchs immun gegen Magie. Auftreten: 1

GRABTUMMLER Die aassessenden Grabtummeler sind halbdämonische Kreaturen von humanoider Form. Sie bestehen aus einem offenen, madenerfressenen Brustkorb, aus dem vier spinnenartige Beine und ein matschiger Kopf ragen, der wiederum zwei Hörner trägt. Grabtummeler suchen Friedhöfe und Schlachtfelder heim und greifen auch lebende Menschen an. Die Berührung mit ihren Hörnern bewirkt Blindheit und Orientierungsverlust. Auftreten: W3-1

GRAUER MALMER Der Graue Malmer ist ein nahezu blinder und ziemlich dummer, allerdings anderthalb Schritt großer Käfer, der sich mit seinen Kieferwerkzeugen sogar durch härtesten Fels wetzt und dabei elends lange Tunnel hinterlässt. Die abgetragenen Felspartikel formt er mit einer Art Speichel zu Kugeln, die er mit seinen gelenkigen Beinen nach hinten abwirft und in denen schon so manch unachtsamer Trosh gefunden wurde. Die Grauen Malmer sind der Schrecken des Trosh-Gebirges, arbeiten sich aber - ungesehen von der Außenwelt - auch durch andere Felsvorkommen. Auftreten: W6-4

HUND ^v Hunde - natürlich sind hier große Hunde gemeint - dienen als treue Begleiter, wachsame Beschützer oder Kampfgefährten. Im Kampf verbeißen sie sich gerne in den Gegner und behindern ihn dadurch. Auftreten: W6+3

Aeltras Spitz: wird auf der gleichnamigen solhatischen Insel gezüchtet, hat eine prominente Schnauze und listige kleine Augen. Sein Fell ist graugelb und mittelkurz. Er ist intelligent, entwickelt aber bisweilen mühsame Launen und gilt als nicht besonders verlässlich.

Catorischer Blutlecker: hat einen sehnigen Körper mit weiß-schwarzem oder weiß-

braunem, mittelkurzem Fell. Seine Beine sind kräftig, und seine Kopfform von einem mächtigen Gebiss geprägt. Er ist ein ausgezeichneter Kampf- und Spürhund, aber nur mäßig intelligent.

Dessanya-Reißer: Dieser an der Krallen im Norden Araclias gezüchtete, riesige Kampfhund hat schwarzes, dichtes Fell und kurze, spitze Ohren. Er ist muskulös und tendenziell aggressiv. Er ist schwer zu bändigen und liegt meist nicht ohne Grund an der Kette.

Roter Keldrip: ein mittelgroßer, in Lavarty gezüchteter Wachhund mit rotbraunem, zotteligem Fell, Schlappohren und großen dunklen Augen. Er ist vor allem darauf trainiert, Veränderungen im Manafluss zu wittern, z.B. wenn sich ein Magier nähert. Der Rote Keldrip ist ein treuer, aber auch relativ fauler Gefährte.

Sandstreuner: stammt aus dem Süden (H'Netra, Berukhan). Sein kurzes Fell ist weiß, braun und/oder sandfarben. Er wirkt stets



Hunde

Die Werte des Profils bewegen sich im Bereich 1-6 und können allenfalls mit einem W6 auf die Probe gestellt werden.

	SPÜRNASE	GESCHWINDIGKEIT	INTELLIGENZ	KONSTITUTION	VERLÄSSLICHKEIT	KAMPEFEIGNUNG
Aeltras-Spitz	3	3	5	2	1	3
Cator. Blutlecker	4	4	2	4	3	4
Dessanya-Reißer	2	3	3	4	1	5
Roter Keldrip	4	1	4	3	4	3
Sandstreuner	4	5	3	2	1	2
[normaler Hund]	2	2	2	2	2	2

struppig und knochig. Dabei ist er aber ein äußerst aufmerksamer, flinker (und triebgesteuerter) Hund.

KAMEL Das Kamel ist ein gutmütiges Reittier, das allerdings manchesmal Launen entwickelt. Was Nahrung und Wasser betrifft, sind Kamele sehr genügsam, doch für den Kampf sind sie nicht geeignet, so schmerzhaft ihre Bisse auch sein mögen. Auftreten: W3

Kwamulaner Kamel: Das Kwamulaner Kamel ist äußerst ausdauernd, lechzt jedoch ständig nach Aufmerksamkeit und kann seinen Eigner mit seiner gleichgültigen Überheblichkeit zur Weißglut treiben. Es reagiert nicht auf Schläge oder Flehen, sondern nur auf Willenskraft. Mag es jemanden nicht, so spuckt es ihm einen zähen, stinkenden Schleim entgegen, den man nicht abwaschen kann, sondern trocknen lassen muss, um ihn schließlich mit Sand abzureiben. Kwamulaner Kamele sind viel teurer als normale Kamele, denn sie besitzen einen guten Instinkt für Wasserlöcher und -adern.

KARGALOS Kargalosse sind steinfarbene, etwa troshgroße Adler mit weißen, pupillenlosen Augen. Sie beheimaten Felswüsten und Berge und sind dafür gefürchtet, auch Menschen

mit ihren Krallen zu packen und in die Lüfte zu entführen. Auftreten: W6

KRELVETEN Die Krelveten und ihre Rolle in Araclia sind in „Menschen und Menschenähnliche“ ausgeführt. Auftreten: W6

KRISTALLION Das über dem Boden schwebende Kristallion ist eine kristalline, einen halben Schritt durchmessende kugelförmige Wesenheit, vermutlich elementaren Ursprungs, aus der Dutzende spitzer Dornen ragen. In der Nähe seiner Opfer verschießt das Kristallion seine Dornen in alle Richtungen. Kurz darauf bilden sich wieder neue. Auftreten: 1

LOCHSPINNE Wie Baumspinnen, so durchmessen auch Lochspinnen fast eine Elle. Sie weben kein Netz, sondern graben Löcher, in denen sie dann über ihr Opfer herfallen. In entsprechender Zahl können sie einem Menschen durchaus gefährlich werden. Auftreten: W12

LOTOSSCHLANGE Die grüne, filigrane Lotosschlange versteckt sich in nämllicher Pflanze und attackiert jene, die deren Blüten zu pflücken suchen. Ihr Gift ruft wenige Minuten nach dem Biss Pusteln und Schwellungen des Gesichts hervor, die mehrere Tage lang jucken und verunzieren. Ebenso wie die Lotospflanze gedeiht die Lotosschlange vornehmlich im Nordwesten Araclias. Auftreten: 1

MAMYO Das graufellige Mamyo ist ein mannsgroßes, dickes Tier mit vier Beinen und einem Paar kräftiger, gebogener Zähne (offenbar ein entfernter Verwandter des Mammuts), mit denen es gerne in der Erde herumstochert. Es dient den Eysariern als gutmütiges, aber langsames Reit- und Packtier. In Sthorn hat man es eher auf seine Zähne abgesehen, die im Süden gute Preise erzielen. Mamyos können unangenehm werden, wenn man sie zu sehr reizt. Auftreten: W3

MODERKRIECHER Der Moderkriecher ist eine fast menschengroße Nacktschnecke, die

im Sumpf oder an feuchten Orten vegetiert. Sie hinterlässt eine schleimige Kriechspur, in der ihre Opfer lange genug kleben bleiben, dass ihr die Zeit bleibt, sich gemächlich zu nähern und sie mit ihrem Verdauungsgift zu Tode zu bringen. Auftreten: W2

MONDHÖRNCHEN Dabei handelt es sich um ein schwarzfelliges, katzen großes Nagetier mit stacheligem Rückenfell, rotleuchtenden Augen, spitzen Zähnen, mit denen es einem Gegner durchaus die Gurgel durchbeißen kann, und scharfen Krallen, mit denen es Wunden reißt, die nur schlecht verheilen. Das Mondhörnchen kann zahm sein, aber auch falsch und listig; es ist geschickt darin, seine wahre Gesinnung zu verbergen. Auftreten: W3

NALCHIUN (IRRFUSS) Der Nalchiun ist ein Schwarm von Kleinstlebewesen, die durch ein kollektives Bewusstsein miteinander verbunden sind und Körperteile, etwa von Toten (in seltenen Fällen auch von Schlafenden!) zersetzen, abtrennen und zusammenfügen. Dadurch entstehen groteske Gebilde von Armen und Beinen, die sich schnell und unregelmäßig bewegen und schmerzhaft Schläge und Tritte austeilten, unter Umständen auch einen Gegner zu Tode würgen, dessen Gliedmaßen dann zu weiteren Teilen des Nalchiun werden. Auftreten: 1

NESSEN Diese vor allem in Seen und Teichen verbreiteten muränenartigen Wassertiere tauchen meist in Schwärmen von 2W6 Tieren auf und beunruhigen ob des Giftes in ihrem stachel förmig auslaufenden Schwanz. Auftreten: W12

OLGATO-ECHSE Die armlange, dünne Olgato-Echse bewegt sich elegant durch feuchte, heiße Dschungelgebiete und ist nur von scharfen Augen anhand ihrer rotstichigen Schuppen zu erkennen. Auf ihren Beinchen hat sie winzige Saugnäpfe, die es ihr ermöglichen, überhängend zu klettern. Sie lebt vor allem auf Bäumen und besitzt einen unglaublich sensiblen Geruchssinn. Gegen ihre natürlichen Feinde verteidigt

sie sich mit einem schmerzhaft um sich peitschenden Schwanz, mit dem sie vor allem auf die Augen zielt. Auftreten: W2

PFERD Die Vorzüge des Pferdes liegen vor allem in seiner Eigenschaft als Reittier, und auch im Kampf ist es nicht zu verachten. Ihm ist eine natürliche Wildheit angeboren, die es, wenn es darauf ankommt, kräftig ausschlagen und zubeißen lässt. Schlachtpferde werden sogar darin ausgebildet, Gegner zu Tode zu trampeln.

Fistessyanischer Berghengst: Diese Berghengste stammen aus dem rauhen, harten Norden Sthorns. Sie haben eine braune, dichte Mähne und sind von riesigem und muskulösem Körperbau (Stockmaß: 2 Schritt). Ihr plumper Leib täuscht jedoch darüber hinweg, dass sie äußerst geschickt sind und auch unwegsames Terrain zu durchqueren vermögen. Im Kampf sind sie verlässliche Gefährten.

Garatya-Stute: Die Garatya-Stute ist ein eigensinniges Pferd, das sich aber, wenn einmal abgerichtet, von jedermann reiten lässt und keine allzu enge Bindung an ihren Besitzer eingeht. Sie stammt ursprünglich aus der kargen Neelschen Ebene und frisst nur die Hälfte von dem, was andere Pferde zu sich nehmen. Äußerlich macht die Garatya-Stute mit ihrem grauen, strähnigen Fell nicht viel her, sie gilt aber zu recht als das schnellste Pferd Araclias.

Manouner Zaubergaul: Der Manouner ist ein grau-braunes, kleines Pferd mit struppiger Mähne und strähnigem, formlosen Schweif. Es wurde erstmals in Lavarty für Magier gezüchtet. Es ist niedrig, extrem intelligent und folgsam und somit einfach zu handhaben. Außerdem scheut es nicht - wie andere Pferde - vor Bewegungen des Manaflusses. Unkommentiert soll das Gerücht bleiben, dass Manouner Zaubergäule in der Lage wären, sich mit ihrem Besitzer telepathisch zu verständigen.

Saykeni Heißblut: Die berukhanischen Heißblutpferde sind von schlankem, sehnigen Wuchs und haben ein kurzes schwarzes Fell. Ihre Augen

sind immerzu rot und blutunterlaufen. Sie gelten im Süden als die edelsten und stolzesten Pferde überhaupt. Bei den Beru'Havat ist man hoch angesehen, wenn man ein solches Pferd reiten kann, und erst recht, wenn man es sich selbst gefangen hat. Die Saykeni Heißblutpferde sind schön, schnell und vor allem äußerst manövrierfähig im Kampf. Ihre Sprungweite ist legendär, und sie sind ideal für lange Reisen durch die Wüste, zumal sie mit nur halb so viel Wasser auskommen wie andere Pferde. Sie lassen sich jedoch nur von ihrem Besitzer reiten, von niemandem sonst.

Tarkiser Edelross: Die exklusivste Pferderasse Araclias ist das Tarkiser Edelross, ein weißes Zuchtpferd von edler Herkunft mit einem Stockmaß von etwa 1,60 Schritt, das von jenen geritten wird, die ihren Stand oder ihr Vermögen gerne nach außen tragen. Das Tarkiser Edelross ist von anmutigem Körperbau und veritabler Auffassungsgabe. Es ist vor allem im Stande, sich komplizierte Bewegungsabläufe zu merken und dient daher oft zur Repräsentation. Hochmut ist seine große Schwäche.

PI-PYU (NETZSCHNEIDER) Die vor allem in quatischen, aber auch in anderen Flüssen beheimateten Pi-Pyu („Netzschneider“) sind äußerst flinke, krebsartige Wassertiere mit roter Schale, deren Hinterkörper aalförmig ausläuft und eine Länge von einem halben Schritt erreicht. Mit ihren Scheren sind sie eine Plage für Fischer, deren Netze sie durchschneiden, um anschließend die gefangenen Fische selbst aufzufressen. Bisweilen fallen sie auch Fischer an, wobei sie wie Springfische aus dem Wasser heraus attackieren. Auftreten: W12

PLOQUAPA-KRÖTE Diese behäbige Kröte ist etwa handtellergrößer und an schwarzen, sternförmigen Flecken auf ihrer grün geschuppten Haut zu erkennen. Ihr Schrei ist heiser und langgezogen und jagt Reisenden für gewöhnlich Schauer über den Rücken. Die Ploquapa-Kröte sondert über die Haut ein Gift ab, das zuerst die

Reittiere

Die Werte des Profils bewegen sich im Bereich 1-6 und können allenfalls mit einem W6 auf die Probe gestellt werden.

	AUSSEHEN	GESCHWINDIGKEIT	INTELLIGENZ	KONSTITUTION	VERLÄSSLICHKEIT	KAMPELIGNUNG
Fistessy, Berghengst	3	2	2	5	4	4
Garatya-Stute	2	5	1	3	2	3
Manoun-Zaubergaul	1	1	5	1	5	2
Saykeni Heißblut	4	4	3	4	1	5
Tarkiser Edelross	5	3	4	2	3	3
[normales Pferd]	2	2	2	2	2	2
Kwamulaner Kamel	2	2	3	2	3	1
Mamyo	-	-	1	5	5	-

Augen, schließlich den restlichen Körper und - in seltenen Fällen - die Atmungsorgane lähmt. Sie lebt vorwiegend an feuchten Ufern, insbesondere an der Ryllasee. Eine Ploquapa-Kröte zu töten, löst einen Fluch aus: Der Betroffene ist fortan wesentlich anfälliger für Vergiftungen aller Art denn zuvor! Auftreten: 1

SCHATTENEULE ist ein dem Kauz ähnlicher, aber größerer Raubvogel, der nicht in Bäumen lebt, sondern dunkle Höhlen bevorzugt. Sie sieht im Dunkeln und attackiert aus schattigen Felsnischen heraus, in die sie sich nach jeder Attacke auch wieder zurückzieht. Auftreten: 1

SCHLAMMSCHNAPPER Diese schlickigschwarzen, mannsgrößen Tiere bewohnen wasserreiche Höhlen und auch die Kanäle so mancher Stadt. Sie haben den muskulösen Körper eines Krokodils und ein grotesk großes Maul mit zwei Reihen scharfer Zähne. Ihr hinterer Leib verläuft salamanderartig in einen langen Schwanz, der fast ein Drittel ihrer Länge ausmacht. Dank ihrer Schwimmhäute sind sie im Wasser überaus beweglich, allerdings auch an Land nicht ungefährlich. Ihre Augen sind weiß und verkümmert, und tatsächlich orientieren sie

sich durch Gehör und Geruchssinn. Schlamm-schnapper sind Nachtjäger und Aasfresser und wenn Nahrung knapp wird, fressen sie auch Artgenossen. Sie vermehren sich schnell und zahlreich durch das Legen von Eiern. An Land sind sie deutlich im Nachteil. Auftreten: W6

SCHNEELÖWE Der Schneelöwe ist ein elegantes, äußerst schnelles Raubtier mit einem sehr begehrten, weißen Fell und buschigem Schwanz. Er lebt im hohen Norden, vorwiegend in der Neelschen Ebene. Bei den Neelschen Barbaren gilt das Fangen eines Schneelöwen als ruhmreiche Tat; einen zu töten hingegen als schlimmes Sakrileg. Auftreten: 1

SHAHANE-SKORPION Der goldgelb glänzende Shahane-Skorpion liebt das Licht und die Wärme der Sonne und gräbt sich desnachts tief in den Sand ein. Verglichen mit anderen seiner Art ist der Shahane-Skorpion langsam und behäbig. Er ist nur in Wüsten beheimatet, man hat ihn aber auch schon in Tr'Saal und Lavarty gesehen. Gefährlich an ihm ist sein unerschöpflicher Giftvorrat. Auftreten: 1

SKELETTADLER Der Skelettadler trägt seinen Namen wegen der knochstrebigen Färbung seines schwarzen Gefieders. Er erreicht bis zu 2 Meter Flügelspannweite und wird oft für einen kleinen Drachen gehalten. Skelettadler jagen vor allem nachts und fallen durchaus auch Schafe und Ziegen an und, wenn sie Grund dazu haben, auch Menschen. Sie haben die seltene Eigenschaft der spontanen Regeneration, obwohl sie nicht untot sind – oder vielleicht doch? Auftreten: 1

SILBERPAPAGEI Der Silberpapagei verdankt seinen Namen dem silbernen Federkleid, welches im Licht der Sonne metallisch schimmert. Alten Piratenlegenden zufolge sind Silberpapageien die Hüter der Schätze und führen ihre Besitzer immerzu zu vergrabenen Reichtümern. Auftreten: 1

SSIACHCHANITH Ssiachchanith sind reptilhafte Humanoide mit grün geschuppeter Haut und gelben, lidlosen Augen, die auf einem elongierten Echschädel sitzen, der immerzu böseartig zu grinsen scheint. Die größten wurden 2,50 Schritt, die meisten aber waren menschengroß. Ihre Wirbelsäule lief in einen Schwanz aus, an ihren Händen befanden sich jeweils drei krallenbewehrte Finger. Sie entwickelten mit Hilfe der Schlangengöttin *Ssialina* eine Hochkultur, die zwar auf blutigen Riten beruhte, aber große Errungenschaften in Sprache, Schrift, Mathematik und Architektur hervorbrachte. Ihre Hexer, die *Chkrassass*, waren am gesamten Kontinent gefürchtet, denn sie spielten mit dem Feuer wie ein Kind mit nasser Erde und wirkten Zauber, die direkt in das Bewusstsein drangen und den Grundstein für die später geächtete Seelenmagie legten. Die Ssiachchanith beherrschten den gesamten Südosten Araclias und waren nach dem Untergang von Rasmorrtah bereits in die mittleren Breiten eingedrungen, die sie gewiss vereinnahmt hätten, wenn die Drachen sie nicht aufgehalten hätten. Heute gelten sie als ausgestorben, doch viele glauben, dass sie vereinzelt die Schwimmenden Wälder von Tequalé und den Schwarzen Süden beheimaten...

STIYONNISCHER MENSCHENAFFE Diese haarlosen, deformierten Menschenaffen leben seit Urzeiten auf Stiyonn inmitten der Solhatischen Inseln. Sie praktizieren primitive Rituale und bedienen sich einer auf unverständlichen Lauten basierenden Art der Verständigung. Sie sind Kannibalen und fressen menschliche Eindringlinge noch viel lieber als feindliche Sippen. Der Legende nach sind Stiyonische Menschenaffen auf ihrer Heimatinsel Stiyonn unbesiegbar! Auftreten: W6

SUMPFSCHRECK Er erscheint als W6+3 grüne schillernde Tentakel, die ohne erkennbaren Rumpf aus Wasser, Morast oder Schlamm ragen, ihr Opfer an der Oberfläche töten und dann

unter Wasser ziehen, wo es langsam verdaut wird. Keiner hat je den Rumpf eines Sumpfschrecks gesehen, da er, wenn es eng wird, seine Tentakel abstößt, sich zurückzieht und neue wachsen lässt. Weil er nicht zu sehen ist, ist er auch immun gegen gezielte Magie! Auftreten: 1

TANZENDE SISQUA Die Tanzende Sisqua, die zu den Chimären unbekanntem Ursprungs gehört, gleicht einer drei bis vier Schritt langen Schlange, die an beiden Enden in ein verdicktes Knorpelstück mündet, in dem jeweils ein Auge und eine messerscharfe Klaue sitzt. Sie, die ihren Namen ihrer skurrilen Art der Fortbewegung verdankt, kann ihre Opfer auch zu Tode



würgen und sich anschließend an ihm mit einem unauffälligen Maul an der Rückseite ihrer Knorpelköpfe gütlich tun. Man findet die Tanzende Sisqua vor allem in Sümpfen und in feuchten Wäldern. Auftreten: W2

WASSERGEIER Der strohfarbene Wassergeier kreist stets in der Nähe von Gewässern und attackiert seine Beute, wenn andere Tiere, vor allem Krokodile, sie bereits so gut wie bezwungen haben. Dann schnappt er sie dem eigentlichen Jäger weg und erledigt den Rest in sicherer Entfernung. Da Wassergeier sehr schnell wieder hungrig sind, greifen sie zuweilen auch unverehrte Beute an. Auftreten: W6

WEISSVIPER Ihre Besonderheit liegt darin, dass sie kein Kaltblüter, sondern eine warmblütige Schlange ist. Sie ist ständig wachsam und weiß sich zu verteidigen, wenn Schlangenjäger kommen, die es auf ihre im Süden sehr begehrte, silbrig glänzende Haut abgesehen haben. Ihr Gift brennt wie Feuer, in Wahrheit jedoch vereißt es die Blutgefäße! Ihr Zuhause sind die Gebirge des nördlichen Araclia. Auftreten: 1

YKLYTU-SPINNE Die tarantelgroße, rot-gelb gefleckte Yklytu-Spinne webt mangels Spinnrüden keine Netze. Sie lebt in der Erde, lauert oft stundenlang und fängt ihre Beute im Sprung. Lebewesen, die größer sind als sie selbst, greift sie in der Regel nicht an, es sei denn, sie wird provoziert. Ihr Biss ist hochgiftig. Die Yklytu-Spinne stammt aus Actapel, wurde aber auch schon in Catorien gesehen. Auftreten: 1

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

2W6	Tundra	Wald	Hochland	Steppe, Savanne
2	Mammut	Falngang	Blauschimmerlöwe	Säbelzahniger
3	W3 Schneeschrate	W3 Waldschrate	W3 Bergschrate	W2 Löwen
4	Weißvipser	W6 Baumspinnen	2W6 Wildpferde	Raubvogel
5	Eisbär	Schwarzbär	Nashorn	Nashorn
6	W3 Elche	2W6 Wildschweine	W6 Geier	W6 Geier
7	3W6 Schneeratten	3W6 Ratten/Fledermäuse	3W6 Ratten/Fledermäuse	Schlange
8	2W6 (Eis-)Wölfe	2W6 Waldwölfe	2W6 Grauwölfe	2W6 Wölfe/Schakale
9	W3 Raubkatzen	2W6 Humanoide	2W6 Humanoide	2W6 Humanoide
10	W2 Schneelöwen	W3 Raubkatzen	Berglöwe	W3 Raubkatzen
11	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm
12	Eisriese	Riesenspinne	W6 Harpyien	Mantikor

2W6	Sümpfe	Wüste	Regenwald	Stadt
2	W6 Gebren	Schwarm Heuschrecken	W3 Dreiaugenkrokodile	Riesenspinne
3	Irrlicht	Irrlicht	W6 Krokodile	Gebren
4	W3 Tanzende Sisquat	W6 Lochspinnen	W6 Riesenechsen	Moderkriecher
5	W2 Sumpfechsen	W2 Wüstenechsen	W6 Olgato-Echsen	Riesenesseln
6	W3 Krokodile	2W6 Wüstenratten	W6 Flugkröten (Bar'sh)	W6 Schlammchnapper
7	2W6 Ratten/Fledermäuse	W6 Geier	2W6 Ratten/Fledermäuse	2W6 Ratten/Fledermäuse
8	Giftschlange oder Kröte	Skorpion	W6 Baumspinnen	2W6 Humanoide
9	W2 Moderkriecher	2W6 Wölfe/Schakale	W6 Riesenaffen	Streunende Hunde
10	Tentakelmolch	W3 Sandlöwen	W3 Jaguare	Flammenaak
11	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Felsmaul
12	Kadaver	Skelett	Yklytu-Spinne	Gargoyle

2W6	Gebirge	Ozean	See und Fluss	Höhle
2	W3 Harpyien	Drachenwal	Sirene	Schatteneule
3	W2 Säbelzahniger	W6 Swyliren	Ploquapa-Kröte	W3 Raubkatzen
4	W3 Bergschrate	W3 Haie	W6 Krokodile	W2 Moderkriecher
5	Bär	Quadropus	Tentakelmolch	W6 Höhlenechsen
6	W6 Gadrahs	2W6 Nessen	Quadropus	W6 Riesenesseln
7	Raubvogel	5W6 Möwen	2W6 Nessen/Pi-Pyus	2W6 Ratten/Fledermäuse
8	2W6 Wölfe	W6 Delphine	W6 Wassergeier	Flammenaak
9	2W6 Humanoide*	2W6 Muränen	W6 Wasserechsen	Höhlenbär
10	W3 Berglöwen	Tentakelmolch	W6 Flusspferde	Grauer Malmer
11	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm	Drache/Wyrm
12	Felsmaul	Riesentintenfisch	W6 Swyliren	Kristallion

SIECHTUM, HEILKUNST, HYGIENE

HYGIENISCHE VERHÄLTNISSE

Vom Bauern bis zum Ritter weiß jeder um die Wichtigkeit eines sauberen Heims und eines gewaschenen Körpers. Freilich sind Schwamm und Seife nicht jedermann zugänglich, doch zur Not lässt sich die Haut auch mit einem Stein abreiben (eine gamantulische Sitte, die selbst von vielen Rittern gepflogen wird). Nur dort, wo die Armut schlimm und das Wasser knapp ist, muss die Hygiene zugunsten des Überlebens zurückstehen; deshalb sind gerade die Elendviertel der großen Städte Brutstätten für Krankheiten und deren Überträger. Wer vom Land in die Stadt kommt, nimmt nicht umsonst zuallererst jenen unangenehmen Geruch wahr, der ganz typisch für das gegensätzliche Nebeneinander von Arm und Reich ist. Um gegenseitige Ansteckung zu vermeiden, verlaufen unter den größten Städten **Kanäle**. Sie bestehen aus Tunnelsystemen, in denen Abwässer, etwa aus Tränken und Latrinen, zusammengeführt und schließlich in einen nahen Fluss oder ins Meer geleitet werden. In Städten, die auf den Überresten alter Siedlungen errichtet wurden, ist die Kanalisation oftmals Teil frühzeitlicher Anlagen oder Fundamente, weshalb darüber auch immer wieder recht abenteuerliche Geschichten erzählt werden. Ebenfalls eine städtische Besonderheit sind die **Badehäuser**: In ihnen wird der Gast gegen ein geringes Entgelt nicht nur gesäubert und rasiert, sondern auch noch bei Bedarf von einem Bader versorgt (siehe unten). Vor allem aber sind Badehäuser, ebenso wie Tavernen und Payaonstempel, beliebte Orte des

geselligen Zusammenseins, wo nebenher auch getrunken und, sobald sich die Zungen durch den Wein gelöst haben, allerhand Interessantes erzählt wird.

Um nicht den Anschein ungerechtfertigter Lohhudelei zu erwecken, muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass Catorien keineswegs das große Vorbild in Sachen **Hygiene** darstellt. Bei den Quiaten ist Sauberkeit noch viel größer geschrieben. Sie halten ihre Häuser bereits dadurch sauberer, dass sie ihr Schuhwerk vor der Türe ausziehen und damit Straßendreck auf der



Straße lassen, und auch sonst befolgen sie in ihrem Alltag so viele rituelle Waschungen, dass Ungeziefer und Krankheiten kaum eine Chance haben. Dass Qui-Lju zudem von sehr vielen Flüssen durchzogen ist, mag ebenfalls zur Sauberkeit des schmaläugigen Volkes beitragen. Aber auch die Berukhani gelten als überaus reinlich: Das Verschmutzen ihrer Oasen gilt als eine der schwersten Sünden überhaupt und ist mit drakonischen Strafen bewehrt. Einer Erwähnung wert ist natürlich auch die legendäre Sauberkeit der Cashataxa: Während ein Catorier einmal in der Woche ein ordentliches Bad nimmt, lecken sie sich alle paar Stunden rein und tragen niemals unangenehmen Geruch mit sich herum. (Und wenn, dann lenken sie davon mit teurem Duftöl ab).

HEILKUNDE

Die erste Anlaufstelle für einen Verletzten, Kranken oder Vergifteten ist, vor allem auf dem Land, der Kräuterkundige. Tavalde sei Dank, ist gegen die meisten Leiden ein Kraut gewachsen, weshalb **Heilkräuter** auch den größten Teil der Heilkunde ausmachen. Was vielen als primitiv scheinen mag, ist jedoch eine komplexe und schwierige Materie: Viele Kräuter sehen einander ähnlich, manche dürfen nur zu bestimmten Zeiten gepflückt werden, von einigen wird der Stängel verwertet, bei anderen wiederum sind es die Blüten, während der Blütenstaub wiederum das Gegenteil bewirken mag – kein Wunder, dass man sich in heiklen Fällen eher an Priester der Tavalde wendet, denn es ist wahrlich wundersam, welche Wirkungen sie der Pflanzenwelt zu entlocken wissen, ganz zu schweigen von ihren magischen Heilkräften.

Daneben gibt es, vor allem im städtischen Bereich, die **Bader**. Sie sind billige „Volksheiler“, die vor allem wissen, wie man zur Ader lässt, schröpft, Brüche richtet oder schlechte Zähne zieht. Sie verrichten ihre Arbeit vorwiegend in

Badehäusern, werden dabei aber streng vom jeweiligen Stadtrat überwacht, denn sie dürfen keine schweren Wunden behandeln und auch nichts vom Körper wegschneiden. Das und alles übrige ist Aufgabe der **Heiler**, die die menschliche Anatomie drei Jahre lang in einem Tempel des Belveros studiert haben müssen, bevor sie ihren Beruf ausüben dürfen. Heilern ist es erlaubt, krankes Gewebe wegzuschneiden, den Körper zu öffnen und, falls erforderlich, Körperteile zu amputieren (was unglücklicherweise immer noch die verlässlichste Behandlung bei vielen Infektionen und Vergiftungen darstellt). Die besten Heiler Araclias sind aber jene, die bei den Eruditen studiert haben: Sie können sogar Blinde durch einen fachmännischen Stich ins Auge wieder sehen lassen oder Löcher in den Kopf eines Patienten bohren, um den Druck auf das Gehirn zu verringern! Einer dieser Heilkundigen rühmt sich sogar, einem catorischen Grafen erfolgreich die Schädeldecke geöffnet und eine metallene Haube eingesetzt zu haben!

Schließlich sei noch der heilkundige Beruf der **Hebamme** erwähnt. Gegen ein geringes Entgelt – oft nur eine warme Mahlzeit – hilft sie bei der Geburt oder Säuglingsfürsorge. Ihre Fähigkeiten beruhen meist auf Erfahrung und Tradition, sind aber deshalb keineswegs gering zu achten. Vorsicht ist aber geboten bei Kurpfuschern: Die Märkte Catoriens sind voller gemeingefährlicher Betrüger, die behaupten, Schmerzen lindern und böse Körpersäfte reinigen zu können. Auf die schlimmsten unter ihnen sind sogar Kopfgelder ausgesetzt. Wer einem solchen unter das Messer kommt, dem steh Tavalde bei...

KRANKHEITEN IN ARACLIA

Die folgende Aufstellung umfasst häufige und insbesondere für reisende Abenteurer gefährliche Erkrankungen. Die jeweilige Gefährlichkeit findet sich in Prozent beziffert, wobei 100% für absolut tödlich steht.

ARMER MAGEN

*„Spürst in dir den Magen klagen,
darfst zum Wirt du Danke sagen.“*

Gefährlichkeit: 10%. Am Armen Magen leiden die, die schlechtes Essen vorgesetzt bekommen, z.B. schimmeliges Brot, verdorbenes Fleisch oder vergorene Suppe, oder aber sich zu lange von Trockenproviant ernähren. Der Arme Magen zeigt sich unmittelbar nach der Einnahme mit einem flauen Gefühl, das nach 1 Stunde bereits zu einer heftigen Übelkeit anwächst. Einige Stunden lang muss sich der Kranke bei jeder außergewöhnlichen Belastung seines Geruchssinns übergeben. Außerdem kann es zur Folgeerkrankung an *Roter Kotze* oder *Schnellem Schlick* kommen. Gegenmittel: kein bekanntes, aber die Einnahme von Warhiler Doppelgezwitscher unmittelbar vor oder nach der schlechten Mahlzeit soll die Erkrankungschance erheblich verringern.

DHERUNGAALSFÄULE

Gefährlichkeit: 50%. Die Dherungaalsfäule befällt viele, die von einem Dämon berührt werden, insbesondere wenn sie dem Dämon Dherungaal zu nahe kommen. Auch jene, die mit einem Erkrankten in Kontakt kommen, sind nicht davor gefeit. Der Kranke wacht schon am nächsten Morgen mit zahlreichen Pusteln auf, aus denen übelriechende Säfte quellen. Außerdem beginnt er zu verfaulen: Pro Woche stirbt ein Finger oder ein Zeh ab, nach weiteren 4 Wochen sind auch Arme und Beine abgefaut, und nur noch ein pustelübersäter Torso bleibt übrig. Gegenmittel: keine bekannt.

GHULSKRANKHEIT

*„Wer die Ruh' des Toten stört,
gegen den der Tote sich erwehrt.“*

Gefährlichkeit: 30%. Die Ghulskrankheit droht bei nächtlicher Anwesenheit auf einem Friedhof, erst recht bei Schändung oder Öffnung eines Grabes, und bei einem Ghulsbiss. Es

handelt sich um eine Geisteskrankheit, die bewirkt, dass der Kranke nur noch Appetit auf Aas und zersetzendes Getier hat. Weil er normale Kost nicht mehr zu sich nehmen kann, beginnt er allmählich abzumagern: Pro Monat verliert er ca. 5 Kilogramm seines Körpergewichts. Seine Kräfte schwinden entsprechend, und sobald sein Gewicht gegen ein Drittel geht, ist er in der Regel verhungert. Es heißt, dass nur das Verspeisen einer Ghulsleber die Krankheit stoppen kann. Gegenmittel: keines bekannt; die Einnahme einer Kavona vermag den Krankheitsverlauf zumindest kurzfristig zu verzögern.

GROTTENKRANKHEIT

*„Wer zu lang in Grotten kreucht,
mit feuchtem Fieber wird verseucht.“*

Gefährlichkeit: 10%. Diese Krankheit ereilt denjenigen, der sich über Stunden hinweg in dunklen, feuchten Grotten und Kavernen aufhält oder sogar darin nächtigt. Der Kranke spürt schon nach kurzer Zeit Hitze in sich aufwallen. Es folgen Schweißausbrüche und Schüttelfrost. Die Krankheitssymptome enden sofort, wenn der Kranke das Licht der Sonne erblickt, spätestens aber nach 6 Stunden, an deren Ende jedoch die Chance besteht, dass der Kranke an Sehkraft verliert. Gegenmittel: Rikhti.

HEXENSCHUSS

*„Wer Ärger einer Hex' erweckt,
den im Kreuz sie niederstreckt.“*

Gefährlichkeit: 10%. Dass der Hexenschuss mit Hexen zusammenhängt, ist unbewiesen. Vor allem Magier behaupten, dass es keine entsprechende Fluchformel gibt. Fakt ist, dass manche Magiebegabte unwillkürlich in der Lage sind, jene mit dieser Krankheit zu strafen, die sie ärgern, verspotten oder ihnen Böses wollen. Jedes mal, wenn dem Kranken etwas arg misslingt, ereilt ihn auch noch ein plötzlicher, unerträglicher Schmerz im unteren Rücken, der ihn für einige Sekunden völlig lahm legt. Nach W6

Hexenschüssen ist der „Fluch“ überwunden.
Gegenmittel: das Verzeihen der „Hexe“

KALTER RACHEN

*„Bei Kälte, Feuchte, Regen und Schnee,
tut dir schnell der Rachen weh.
Doch ein Krug Engatossaft,
gibt schon bald dir wieder Kraft!“*

Gefährlichkeit: 10%. Der Kalte Rachen ist eine unangenehme, aber relativ ungefährliche Erkältungskrankheit, die entweder in die Nase aufsteigt und zu häufigem Niesen, Schnupfen und Kopfschmerzen führt, oder aber den Hals entzündet, was mit Schluckbeschwerden, Husten und Heiserkeit einher gehen kann. Kalter Rachen schwächt den Erkrankten geringfügig, ist aber nach W6 Tagen in der Regel überwunden. Gegenmittel: keines, aber Engatosblatt lindert tatsächlich die Symptome.

KEUCHE DER SETERRA

Gefährlichkeit: 50%. Die Keuche der Seterra droht bei Einatmen der Pollen der Seterrakrone oder bei Kontakt mit einem an der Keuche Erkrankten. Sie beginnt bereits nach einem Tag mit leichtem (bereits hochgradig ansteckendem) Husten, der immer schlimmer wird und schließlich blutigen Auswurf hervorruft. Der Kranke verfällt zusehends und kann wegen des schlimmen Hustens nicht mehr schlafen. Am Ende wird der Husten so schmerzhaft, dass die Kranken nur noch um Erlösung flehen. Die Keuche der Seterra endet nach ca. 2 Wochen. Diese grauenhafte Seuche trat zuletzt im Jahre 372 nC auf und raffte damals ein Drittel der caatorischen Bevölkerung dahin. Gegenmittel: Das Yklytu-Gift beendet zwar die Krankheit nicht, mildert aber die Symptome beträchtlich.

KRABELKRANKHEIT

*„Schläfst im Stall und in der Scheune,
bist du bald nicht mehr alleine.“*

Gefährlichkeit: 10%. Die Krabbelkrankheit (Ungezieferbefall) ereilt denjenigen, der in Scheunen oder Ställen oder in unsauberen, verwanzten oder flohverseuchten Deckenlagern nächtigt, oder aber wer mit jemandem schläft, der selbst an der Krabbelkrankheit leidet. Der Ungezieferbefall bewirkt juckende und nässende Ausschläge, die die Handlungsfähigkeit geringfügig einschränken und Erholungsphasen verhindern. Gegenmittel: Vollbad.

KRÖTENPEST

*„Wem die Hex' die Kröte schickt,
die Krötenpest nach drei Tagen kriegt.“*

Gefährlichkeit: 30%. Die Krötenpest kann bekommen, wer von einer Kröte berührt oder bespuckt wird oder Kontakt mit einer Vertrautenkröte hat. Die Krötenpest lässt nach 3 Tagen den Gaumen des Kranken schwellen und seltsame Pusteln auf seiner Zunge entstehen. Er hat einen furchtbaren Geschmack im Mund und muss regelmäßig ausspucken. Das Sprechen fällt ihm schwer, was gesellschaftliche Interaktion nahezu unmöglich macht. Nach knappen 2 Wochen verschwinden die Symptome. Gegenmittel: Pilze aus einem Hexenkreis.

LICHTERWAHN

Gefährlichkeit: 10%. Lichterwahn ereilt jenen, der einem Irrlicht direkt gegenübertritt. Kurze Zeit danach bemerkt der Kranke, dass ihn Lichter (Kerzen, Kamin, Fackellicht etc.) extrem unruhig machen. Er sieht Funken tanzen, Farben und seltsame Formen und wird von derartigen Lichtern in seiner Nähe enorm abgelenkt. Sofern er in Gegenwart einer Lichtquelle schläft, ist auch die Schlafqualität getrübt. Sonnenlicht macht ihm hingegen nichts aus. Die Krankheit ist langwierig: Sie dauert einige Monate an! Gegenmittel: Lynotismoos.

LYKANTHROPIE

Gefährlichkeit: 50%. Lykanthropie droht jenem, der von einem Werwolf oder bei Vollmond von einem Wolf gebissen wird; Colwulven sind allerdings immun. Der Kranke verwandelt sich beim nächsten Vollmond selbst in einen Werwolf, und zwar für einige Stunden. Im nächsten Monat verwandelt er sich auch in den beiden Nächten vor und nach dem Vollmond in einen Werwolf, beim dritten Vollmond sind es bereits 5 Tage, beim vierten 7 Tage, bis maximal 14 Tage pro Monat. Die Krankheit bringt es mit sich, dass sich der Lykanthrop weder der Verwandlung noch der Taten, die er als Werwolf setzt, bewusst ist. Gegenmittel: keine bekannt.

NISSLAVSGRUß

Gefährlichkeit: 10%. Nisslavsgruß befällt Zauberer, die durch Nebel wandern. Er verursacht vor allem Schlafstörungen, die der Erholung der Zauberkraft dienen, und behindert beim Meditieren. Gegenmittel: Zauberfarn, auch wenn es nicht ursächlich gegen den Nisslavsgruß wirkt.

RABENQUAL

„Raben sollst du nicht berühren, sonst wirst inn're Qual verspüren.“

Gefährlichkeit: 30%. Rabenqual befällt jene, die abends oder nachts einen Raben berühren oder sich einem Rabenkadaver auf 1 Schritt nähern. Der Kranke wird unverzüglich von Schwermut und Depressivität ergriffen. Er denkt über den Tod nach, spricht viel über eigenes und fremdes Leid und trübt die Stimmung aller Anwesenden. Er ist appetitlos und freudlos und erholt sich im Schlaf nicht; die meisten verfallen sogar noch zusätzlich über Nacht. Nach 10 Tagen ist die Rabenqual überstanden, viele sind bis dahin jedoch längst tot. Gegenmittel: Liebchen.

ROTE KOTZE

„Macht der Arme Magen sich breit, ist Rote Kotze nicht mehr weit.“

Gefährlichkeit: 50%. Die Rote Kotze ist eine Folgeerkrankung des Armen Magens (siehe dort). Sie beschert dem Kranken binnen kürzester Zeit furchtbare Magenkrämpfe und den Zwang, sich zu übergeben, selbst wenn der Magen bereits leer ist und nur noch Blut erbrochen wird. Nach drei höllischen Stunden ist die Krankheit für jene, die sie überleben, ausgestanden. Gegenmittel: keines bekannt.

ROTER SCHWEIß

„Zu viel Kardag tut nicht gut, es treibt dir nämlich Schweiß und Blut.“

Gefährlichkeit: 10%. Am Roten Schweiß erkrankt, wer zu viel Kardag zu sich nimmt und wer von Sumpfegelein befallen wird. Der Rote Schweiß bewirkt, wie der Name nahelegt, dass der Kranke tatsächlich Blut schwitzt. Obwohl die Krankheit im Grunde genommen harmlos ist - man fühlt sich lediglich schwindlig und desorientiert - wirkt der Erkrankte nach außen hin gar fürchterlich. Nach 16 Stunden ist der Rote Schweiß überstanden. (Das ausgeschiedene Blut lockt allerdings unter Umständen Tiere und Monster an!). Gegenmittel: keines bekannt.

SCHLAFKRANKHEIT

„Wer durch Moor und Sümpfe wandelt, sich den Ew'gen Schlaf einhandelt.“

Gefährlichkeit: 50%. Die Schlafkrankheit droht jenen, die sich desnachts in Mooren oder Sümpfen aufhalten. Sie bewirkt eine Schläfrigkeit, die mit leichter Desorientierung beginnt und sich stündlich verstärkt. Nach ca. 10 Stunden fällt der Kranke in einen todesähnlichen Tiefschlaf. Nach ca. 15 Stunden ist die Schlafkrankheit überwunden: Der Kranke erwacht wieder und erholt sich langsam wieder von seinem Scheintod. Gegenmittel: Nachtbrück.



SCHNELLER SCHLICK

*„Wer von dreck'gem Wasser trinkt,
bald den Schnellen Schlick erringt.“*

Gefährlichkeit: 30%. Am Schnellen Schlick erkrankt derjenige, der aus unreinen Gewässern trinkt oder bereits am Armen Magen leidet. Schon nach wenigen Stunden verspürt der Kranke Krämpfe in seinem Unterleib und alle 3 Minuten den unwiderstehlichen Drang, sich zu entleeren. Kommt er dem nicht nach, so legen ihn grauenhafte Konvulsionen buchstäblich lahm. Der Schnelle Schlick dauert höchstens einige Stunden an. Gegenmittel: Kardag.

SCHWAFELKRANKHEIT

*„Nimm Zauberwort nicht in den Mund,
sonst tust am End' nur Blödsinn kund.“*

Gefährlichkeit: 10%. Die Schwafelkrankheit ereilt jene, die zauberkräftige Worte, Dämonen-

namen oder Zauberformeln falsch aussprechen. Symptome sind Zerstretheit, Verwechslung von Namen und Begriffen und Konzentrationsstörungen, die einige Tage andauern und vor allem bei Zauberern weitere unangenehme Folgen nach sich ziehen können. Gegenmittel: Alraunensaft.

TOLLWUT

*„Siehst mit schäum'gem Maul ein Tier,
mach's schnell tot, das rat' ich dir!“*

Gefährlichkeit: 30%. Die Tollwut ereilt denjenigen, der von einem tollwütigen Tier gebissen wird und denjenigen, der Kontakt mit einem an Tollwut Erkrankten hat. Tollwut bricht einige Wochen nach der Infektion aus und durchläuft 3 Stadien, die jeweils einige Tage dauern, während welcher die Selbstheilungskräfte des Kranken nahezu ausgeschaltet sind, ja, sich sogar gegen den eigenen Körper richten können. In Stadium (1) werden Teile des Körpers taub und schwer, danach (2) wird der Kranke zunehmend nervös, aufgeregt und verwirrt. Gegen Ende (3) wird der Kranke zum Opfer seiner Halluzinationen. Völlig unvermutet erleidet er Wutanfälle, schlägt um sich, schreit und beißt. Er kann nicht mehr richtig sprechen und schlucken und hat dauerhaft Schaum vor dem Mund. Im Angesicht von Wasser verliert er den Verstand und greift jeden in seiner Umgebung an. Gegenmittel: keines bekannt, es wird allerdings von Fällen berichtet, in denen Skerenga half, die Krankheit zu überwinden.

WUNDBRAND

*„Wunden waschen und gut faschen,
sonst an Bränden wirst verenden.“*

Gefährlichkeit: 30%. Wundbrand kann denjenigen ereilen, der eine äußere Verletzung unbehandelt lässt, die von einer verunreinigten Waffe, von einem Tierbiss, von einer Bärenfalle etc. stammt. Wer eine solche Wunde wäscht und verbindet, für den ist die Chance, an Wund-

brand zu erkranken, äußerst gering. Wer von einem Heiler versorgt wird oder die Wunde selbst mit Kardagsaft beträufelt, geht überhaupt kein Risiko ein. Wundbrand verursacht binnen weniger Stunden hohes Fieber: Der Kranke ist

absolut handlungsunfähig, kann nicht mehr stehen, halluziniert und redet wirr. Er verfällt über Nacht zusehends und das über mehrere Nächte hinweg, bis das Fieber überwunden ist. Gegenmittel: Staagon.

KRÄUTER, GIFTE, ELIXIERE

Tavalde Gaben sind überaus mannigfaltig. Lila Bemenyrosen gedeihen am Rande der ivilischen Flüsse, der filigrane Marmorlotos zielt die Gebirge von Qui-Avu, Pylera-Pfeffer macht Speisen würzig und pikant, und die schwarzen Sastrateslilien dürfen nur gepflückt werden, um den Toten ins Grab gelegt zu werden. Pflanzen haben große Bedeutung: Sie werden zu Gewürzen, Heilmitteln, Farbstoffen, im Verborgenen auch zu Giften und Elixieren weiterverarbeitet. Ihr Weg führt aus Tavalde Schoß über Kräutersammler und Händler bis hin zu Köchen, Alchemisten und Heilkundigen. Wir wollen uns hier nun mit jenen Kräutern beschäftigen, die unbehandelt ihre Wirkung entfalten und deshalb für Abenteurer besonders relevant sind.

ARACLIAS KRÄUTERWELT

ALERIOTU Terrain: Wüste. Häufigkeit: normal. Das klare Extrakt dieser Distel bewirkt eine sofortige, starke lokale Betäubung. Als Waffengift verwendet, lässt es oberflächliche Wunden unbemerkt: Das Opfer spürt den Giftdorn nicht, oder dass es hinterrücks mit einem Dolch geritzt wird. Auch eine Peitsche verursacht keine Schmerzen, wenn das Leder zuvor mit Aleriotu präpariert wurde. Nebenwirkung: Das Ernten der Pflanze macht die Hände für einen halben Tag taub. Preis: 10 S (1 S)

ALRAUNE Terrain: Wald. Häufigkeit: sehr selten. Die Wirkung der Alraune ist unvorhersehbar, vor allem deshalb, weil es viele verschie-

dene Ansichten darüber gibt, wie, wo und wann sie „gepflückt“ werden darf. Nur eine Handvoll Kräuterkundige wissen, wie man mit ihr zu verfahren hat, um ihr die magischen Wirkungen zu entlocken, die angeblich in ihr stecken. Preis: 12 S (4 S)

ELENSEND Terrain: Moor. Häufigkeit: extrem selten. Der Wirkstoff von Elendsend befindet sich im Blütennektar dieser schlanken, gelblichen Pflanze. Einmal eingenommen, halbiert Elendsend für einige Stunden die Wirkung aller Gifte, die sich im Körper des Betroffenen befinden. Nebenwirkung: In seltenen Fällen tritt heftige Übelkeit auf. Wird Elendsend wieder ausgespien, so entfaltet es seine Wirkung nicht. Preis: 15 S (6 S)

ENGATOSBLATT Terrain: Wald. Häufigkeit: extrem selten. Das Engatosblatt ist ein lichtempfindliches Bodenkraut, das in schattigen Wäldern gedeiht. Wird der Saft seiner kleinen Blätter durch die Mundschleimhaut aufgenommen, weckt er die Lebensgeister. Engatosblatt wird darob auch *Heldenhilf* genannt. Nebenwirkung: Wird Engatosblatt öfters eingenommen, so verringert sich seine Wirkung. Preis: 15 S (6 S)

EWIGLAUF Terrain: Tundra. Häufigkeit: selten. Wer die harten Knospen des Ewiglauf kaut, ermüdet für die Dauer eines Tages nur halb so schnell bei anstrengenden Tätigkeiten (Marchieren, Laufen, Schwimmen, Klettern) und erholt sich schneller. Nebenwirkung: Ewiglauf bewirkt häufig Schlafstörungen. Preis: 10 S (1 S)

FEUERKRAUT Terrain: Felswüste. Häufigkeit: selten. Die spröden, roten Blätter des Feuerkrauts müssen zerrieben werden. Das dadurch entstehende Pulver verbrennt leicht, heiß und schnell. Feuerkraut wird beim Feuermachen in der Wildnis verwendet, bei spektakulären Darbietungen von Gauklern und im Zuge von Schamanenritualen. Nebenwirkung: Bei der Anwendung von Feuerkraut kann man sich leicht die Finger verbrennen! Preis: 11 S (2 S)

FLAMTOT Terrain: Wasser. Häufigkeit: normal. Die breiten, dicken Blätter dieses Laubbaumes, der vor allem auf Fluss- und Meeresinseln gedeiht, erstickt Feuer und bis zu mittelgroße Brandherde. Flamtot wird vor allem dort gehortet, wo man Feuersbrünste besonders fürchtet, z.B. an Bord eines Schiffs, in einer Burg oder in einer Stadt. Nebenwirkung: Flamtot lockt allerlei kleines Krabbelgetier an. Wer die Blätter längere Zeit bei sich führt, kann von Ungeziefer



befallen werden (*Krabbelkrankheit*). Preis: 10 S (1 S)

FRIGOSTABLUME Terrain: Taiga. Häufigkeit: sehr selten. Wird die Frigostablume aus dem Schnee gegraben, so entwickelt sie belebende Dämpfe, die, wenn sie eingeatmet werden, den Körper von innen erwärmen und für die nächsten 24 Stunden jedweden auf Kälte basierenden Schaden halbieren. Nebenwirkung: Frigostablume negiert die Wirkung aller Kräuter, die in den nächsten 24 Stunden eingenommen werden. Preis: 12 S (4 S)

HEIERLEIN Terrain: Wiese. Häufigkeit: normal. Das Heierlein wird in den Verband einer Wunde gelegt und regt die natürliche Selbstheilungskraft des Körpers an. Außerdem besitzt das Heierlein traumreinigende Wirkung. Nebenwirkung: Der SC verspürt eine leichte Müdigkeit und Trägheit. Preis: 10 S (1 S)

KARDAG Terrain: Gewässer. Häufigkeit: normal. Der Saft der Kardagknolle wirkt antiseptisch und erleichtert Heilbehandlungen von Verletzungen. Die Kardagknolle verhindert *Wundbrand* (es sei denn, er ist schon ausgebrochen), und wenn sie im Ganzen gegessen wird, beendet sie den *Schnellen Schlick*. Nebenwirkung: Kardag verursacht in seltenen Fällen die Krankheit *Roter Schweiß*. Preis: 10 S (1 S)

KAVONA Terrain: Steppen, Gebirge. Häufigkeit: extrem selten. Die weißliche Milch der Kavona stillt Hunger und verzögert die Folgen von Nahrungsmangel um eine Woche, in seltenen Fällen auch länger. Wenn ein Verhungerner unter einem Stein eine Kavona findet und deshalb überlebt, spricht man stets von einem kleinen Wunder. Die Kavona ist daher auch eine beliebte Gabe, die man Tavalde als Opfer darbringt. Nebenwirkung: Kavona scheint tatsächlich ein Geschenk der Tavalde zu sein, denn sie entfaltet keine Nebenwirkungen. Preis: 15 S (6 S)

LIEBCHEN Terrain: Wiese. Häufigkeit: selten. Das rote Liebchen erhöht die Liebeskraft und steigert das Selbstbewusstsein des Einnehmenden. Unnötig zu erwähnen, dass das Liebchen eine beliebte Opfergabe ist, die man in Tempeln der Lyreya darbringt. Nebenwirkung: Die Gedanken des Einnehmenden schweifen ab und trüben seine Intuition und Aufmerksamkeit. Preis: 11 S (2 S)

LOBASINYO-WURZEL Terrain: Wald. Häufigkeit: sehr selten. Die Gestalt der braunen, verholzten Lobasinyo-Wurzel erinnert entfernt an einen Menschen. Sie ermöglicht auch Lynueen, sich für einige Stunden lang in einen lebenden Baum zu verwandeln (vgl. Kapitel „Menschen und Menschenähnliche“). Preis: 12 S (4 S)

LYNOTISMOOS Terrain: Wald. Häufigkeit: extrem selten. Dieses grauenhaft schmeckende, rötlich schimmernde Moos ermöglicht für wenige Minuten eine Wahrnehmung des Manaflusses. Die Magier von Lavarty sparen viel Zeit und Mühe, indem sie ihre arkanen Forschungen mit Lynotismoos unterstützen. Nebenwirkung: Lynotismoos kann die Zauberkraft des Einnehmenden blockieren. Preis: 15 S (6 S)

NACHTBRÜCK Terrain: Gebirge. Häufigkeit: normal. Solange man diese bitteren Stängel kaut (maximal eine Nacht lang), kann man nicht einschlafen. Diese Wirkung negiert auch Elixiere und Zaubersprüche, die Schläfrigkeit verursachen. Man fühlt sich am nächsten Morgen trotzdem erholt. Nebenwirkung: Der Einnehmende stinkt einen ganzen Tag lang ganz fürchterlich aus dem Mund. Preis: 10 S (1 S)

NARANASSE Terrain: Wasser. Häufigkeit: sehr selten. Die Naranasse, ein scharfblättriges, kleines Wassergewächs, unterstützt die Selbstheilungskräfte, sollte aber nur bei schwer Verletzten zur Anwendung gelangen. Leicht Verletzte, die es angewendet haben, berichteten

von Nebenwirkungen in Form von schlimmen Muskelkrämpfen. Preis: 12 S (4 S)

RIKHTI Terrain: Dschungel. Häufigkeit: extrem selten. Der Saft dieser schlanken, filigranen Pflanze wird in die Augen geträufelt und verleiht dem Einnehmenden für ca. eine halbe Stunde die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Der Handel mit Rikhti ist in den meisten Ländern Araclias verboten – aus naheliegenden Gründen. Nebenwirkung: Rikhti hinterlässt einen roten Schleier in den Augen, an dem Eingeweihte seine Einnahme erkennen können. Außerdem verursacht es einen halben Tag lang Lichtempfindlichkeit. Preis: 28 S (16 S)

SAKUTENHARZ Terrain: Wald. Häufigkeit: extrem selten. Dieses zähe, klare Harz aus dem gleichnamigen Baum wird auf die nackte Haut aufgetragen und trocknet anschließend sehr schnell an der Luft. Es ist dem „Träger“ wie eine zweite, härtere Haut. Nach einigen Stunden bröckelt das Sakutenharz ab, ebenso, wenn Kleidung oder Rüstung übergestreift werden. Die *Nya-Toga-Assassinen* schmieren ihre Körper mit Sakutenharz ein, bevor sie ihre Aufträge erledigen. Es beeinträchtigt ihre Beweglichkeit nicht, schützt sie aber, wenn sie in Bedrängnis geraten. Katzenmenschen, Gamantulen und Baummenschen in ihrer Baumgestalt können das Sakutenharz nicht anwenden. Nebenwirkung: Sakutenharz verbrennt heiß und schnell! Preis: 15 S (6 S)

SICHLUT Terrain: Gebirge. Häufigkeit: sehr selten. Der klare Saft der beerenartigen Sichelutfrucht wird unter die Augen gestrichen und fühlt sich angenehm kühl an. Der Betreffende sieht für einige Minuten doppelt so weit und doppelt so scharf. Nebenwirkung: Es besteht eine geringe Chance, vom *Lichterwahn* befallen zu werden (s. Kapitel „Siechtum, Heilkunst und Hygiene“). Preis: 12 S (4 S)

SITILSFARN Terrain: Wald. Häufigkeit: selten. Werden diese Stängel vor dem Einschlafen ge-

kaut, so sorgen sie für besonders tiefen Schlaf und haben große regenerationsfördernde Wirkung, interessanterweise vor allem für Katzenmenschen. Nebenwirkung: Es können zeitverzögert Schmerzen in der Brust auftreten, ob derer schon manch einer in schiere Panik verfallen ist. Preis: 11 S (2 S)

STAAGON Terrain: Dschungel. Häufigkeit: extrem selten. Die breiten, dunklen Staagon-Blätter werden auf den Körper aufgelegt und kühlen ihn nach innen so stark, dass er während der nächsten Stunden jeglichen auf Hitze basierenden Schaden nur zur Hälfte erleidet. Außerdem beenden sie ausgebrochenen Wundbrand. Nebenwirkung: Zuweilen tritt ein schlimmer Juckreiz auf. Preis: 15 S (6 S)

VENINSE Terrain: Wald. Häufigkeit: normal. Kompressen mit der weißen, kleinblättrigen Veninse unterstützen die Behandlung von Krankheiten. Nebenwirkung: Veninse verhindert die natürliche Erholung von Zauberkräften. Preis: 10 S (1 S)

ZAUBERBLATT Terrain: Wiese. Häufigkeit: sehr selten. Das schwarze Blatt mit den feinen, roten Streifen gilt als vielseitiges Paraphernalium für alle möglichen Zaubersprüche und Rituale und als zauberkräftige Ingredienz in Elixieren. Sobald es angewendet wird, verwelkt es binnen weniger Herzschläge. Manche behaupten, Zauberblatt sei intelligent und rufe Zaubernde über den Wind zu sich. Nebenwirkung: Die ätherischen Öle des Zauberblatts lösen einen leichten Schwindel aus, der einige Minuten andauert. Preis: 12 S (4 S)

ZAUBERFARN Terrain: Gewässer. Häufigkeit: selten. Die langen roten Blätter des Zauberfarns wachsen stets in Wassernähe, oftmals am Rande (seltsamerweise nicht im Zentrum) manadurchdrungener Gebiete. Zauberfarn bewirkt, wenn sein Öl kurz vorher inhaliert wird, dass der Einnehmende für die Strömungen des Manaflusses sensibilisiert wird: Die Regene-

ration von Zauberkräften wird dadurch optimiert, weshalb es auch zur Meditation genutzt wird. Nebenwirkung: Unmittelbar nach dem Einatmen lässt Zauberfarn die Zauberkräfte zunächst schwinden. Preis: 11 S (2 S)

GIFTE

Der Einsatz von Gift war in Catorien immer schon verpönt, doch erst seit dem *Codex Thalianis*, der hierfür strengste Strafen vorsieht, ist die Anzahl an Giftmischereien zurückgegangen. Der Codex Thalianis wirft aber auch seinen Schatten über Alchemisten, denn die meisten Gifte, auch wenn sie „nur“ aus pflanzlichen Stoffen bestehen, bedürfen zu ihrer Aufbereitung alchemistischer Prozeduren. Weil es in Catorien nur wenige Alchemisten gibt, die es wagen, sich mit dieser gefährlichen Materie zu befassen, werden Gifte in der Regel aus Lavarty oder Peycatesh importiert.

Die jeweilige Gefährlichkeit findet sich in Prozent beziffert, wobei 100% für absolut tödlich steht. Je gefährlicher das Gift, desto schwieriger ist es - selbst auf Schattenmärkten - zu erstehen und desto schwerer die Strafen für seinen Besitz.

ANDERLUFD Atemgift. Gefährlichkeit: 15%. Anderlufd wird aus einem in Gamantulien abzubauenden Felsstaub hergestellt. Es blockiert beim Gegner sofort mehrere Minuten lang die Fähigkeit, Zauber zu sprechen. Es wurde unter König Catystons Magierhatz reichlich eingesetzt. Preis: 55 S

AVITHSKUSS Atemgift. Gefährlichkeit: 70%. Dieses Gift wird aus dem seltenen und gefährlichen Schwarzen Lotos gewonnen und ist nach Sastrates' Tochter Avith benannt. Es ist das tödlichste bekannte Gift Araclias. Das Opfer erleidet wenige Sekunden nach der Verabreichung einen Herzstillstand. In seltenen Fällen beginnt

das Herz nach einer Minute wie durch ein Wunder wieder zu schlagen. Preis: 1760 S

BINSTERNOT Waffengift. Gefährlichkeit: 10%. Binsternot ist ein alchemisch hergestelltes Waffengift, das üblicherweise durch Pfeile eines Blasrohres verabreicht wird, um einen Gegner im Vorfeld einer Konfrontation zu schwächen. Preis: 30 S

CARACALU Waffengift. Gefährlichkeit 15%. Caracalu ist eine wunderschöne, bunte Bodenpflanze, aus deren Blüten ein Waffengift gewonnen wird, das einmalig und sofort leichten Giftschaden und eine leichte Lähmung hervorruft, die die Höchstgeschwindigkeit des Opfers halbiert. Es wird deshalb auch bei den eingeborenen Stämmen des Südens als Jagdgift verwendet. Seltsamerweise sind die eingeborenen Völker dagegen immun; in Einzelfällen kann zumindest die Lähmung überwunden werden. Preis: 40 S

GANYAN-LUN Kontaktgift. Gefährlichkeit: 10%. Ganyan-Lun wurde in Qui-Lju entwickelt. Es beschert dem Opfer nach einigen Stunden für dieselbe Dauer veritable Gleichgewichtsstörungen. Dieses subtile und schwer nachzuweisende Mordinstrument hat schon die Amtsdauer so manchen Großmoguls infolge fataler Unfälle verkürzt. Preis: 30 S

HOORI Kontaktgift. Gefährlichkeit: 25%. Hoori wird aus dem Speichel des Hoori-Salamanders gewonnen, der seinen Feinden einen Speichelbatzen in die Augen spuckt. Das darin enthaltene Gift verursacht in aufbereiteter Form eine sofortige Blindheit, die in der Regel mehrere Stunden andauert und nur in seltenen Fällen nach einigen Minuten bereits abklingt. Preis: 135 S

HORERLESKU Einnahmegift. Gefährlichkeit: 25%. Das Opfer dieses alchemistischen Erzeugnisses spürt eine starke Müdigkeit, die mit jedem Tag stärker wird. 7 Tage lang schwächt

Horerlesku den Vergifteten und befördert ihn in den schweren Fällen auch noch in einen komaösen Tiefschlaf, aus dem es nur unter Zutun von Heilkundigen wieder erwacht. Preis: 135 S

LACHKNOLLE Einnahmegift. Gefährlichkeit: 15%. Dieses Gift, zu dem die gleichnamige verputzelte Knolle den Hauptbestandteil liefert, lässt den Einnehmenden umgehend in einen mehrere Minuten währenden Lachkrampf verfallen, der jede auch nur annähernd gezielte Handlung sabotiert. Besonders willensstarke Charaktere können den Lachkrampf zu Kichern unterdrücken. Preis: 55 S

MAROÉN Atemgift. Gefährlichkeit: 35%. Aus den Knospen des Maroén-Kaktus wird dieser Staub gewonnen, der, wenn er dem Gegner ins Gesicht geblasen wird, einen kaum unterdrückbaren Hustenreiz verursacht. Maroén ist eine hinterhältige Waffe, derer sich die Ahatralún gerne bedienen. Der Hustenreiz kostet das



Opfer nämlich für ca. eine halbe Minute seine gesamte Handlungsfähigkeit. Preis: 220 S

ODOSPU Einnahmegift. Gefährlichkeit: 15%. Das Opfer entfaltet schon bald eine unerträgliche Ausdünstung, die man Pfeilschussweit riechen kann. Gesellschaftliches Interagieren ist für die Dauer 1 Tages nahezu unmöglich. Lebewesen mit gutem Geruchssinn können Odospu auch mehrere Tage später immer noch wittern. In geringen Dosen wird es den in den Minen von Mikarra schuftenden Gefangenen ins Essen gemengt. Selbst wenn es einem von ihnen gelingt, zu entkommen, spüren ihn gewiss die Hunde auf. Preis: 55 S

OOKWURZ Einnahmegift. Gefährlichkeit: 5%. Vom gelblichen Ookwurzextrakt wird dem Einnehmenden übel, außerdem erholt er sich einige Tage lang nicht von allfälligen erlittenen Verletzungen, weshalb das Gift auch unheilbar Kranken verabreicht wird, um diesen einen schnellen, gütigen Übertritt in Sastrates' Reich zu ermöglichen. Wer nicht an der Schwelle des Todes steht, auf den wirkt Ookwurz glücksfördernd: Ihm geht alles leicht von der Hand, Kunstwerke gelingen besonders fein, beim Pfeilwerfen trifft er vermehrt ins Schwarze usw. Preis: 20 S

PLOQUAPA Kontaktgift. Gefährlichkeit: 40%. Das Gift der Ploquapa-Kröte lähmt die Gliedmaßen des Opfers. Die Wirkung tritt wenige Sekunden nach dem Kontakt ein und erschwert zunächst nur einfache Handlungen wie z.B. Gehen, Gegenstand Nehmen oder Rufen. Nach wenigen Sekunden ist der Bewegungsapparat vollständig paralytisch, bis sich die Lähmung nach einigen Minuten wieder zurückbildet. Preis: 335 S

SAMANTUM Waffengift. Gefährlichkeit: 25%. Dieses alchemisch hergestellte Gift raubt dem Vergifteten auf einen Schlag ihre Zauberkraft und wandelt sie in physischen Schaden um.

Umso begabter der Vergiftete, desto schlimmer der „innere Schock“. Preis: 135 S

SETERRAKRONE Atem- und Einnahmegift. Gefährlichkeit: 50%. Die dornige, wunderschön anzusehende Seterrakrone ist Kernzutat dieses Giftes. Es lässt die Atemwege allmählich anschwellen und führt binnen einer Stunde unaufhaltsam zum Tod. Die Pflanze wurde von Königin Seterra zum Zweck des Vergiftens ihrer Widersacher gezüchtet. Bis zu diesem Zeitpunkt kam sie in der Natur nicht vor. Nach dem Tod der Königin gelangte ihre Saat irgendwie in die freie Natur. Preis: 580 S

SHAHANE Waffengift. Gefährlichkeit: 20%. Das aufbereitete Gift des gleichnamigen Skorpions verursacht, wenn es in die Blutbahn gerät, sofortigen und einmaligen Schaden, der für weniger robuste Menschen durchaus tödlich sein kann. Die Beru Shahanid, ein Nomadenstamm im Gelben Süden, werden in ihrer Kindheit an das Gift gewöhnt, bis sie dagegen immun sind. Preis: 55 S

SHLAL-SHLAL Kontaktgift. Gefährlichkeit: 20%. Der Staub des Shlal-Shlal-Pilzes, der vor allem in Oncalotuta wächst, kann zu einem Kontaktgift verarbeitet werden, das schmerzhaft Krampfanfälle verursacht. Diese kommen in der Regel in Form von 5 Schüben im Minutentakt, von denen der dritte am schlimmsten sein soll. Preis: 75 S

WEISSVIPERNGIFT Waffengift. Gefährlichkeit: 10%. Weißviperngift ist ein verbreitetes Waffengift, das unmittelbar nach dem Eintritt in den Blutkreislauf seine Wirkung in Form eines schmerzhaften Brennens entfaltet. Preis: 30 S

YKLYTUSPEICHEL Waffengift. Gefährlichkeit: 25%. Das aus der Yklytu-Spinne gewonnene Gift wirkt sofort und einmal und ist für einen von 4 Menschen tödlich. Seltsamerweise neutralisiert es die gefürchtete Seterrakrone. Preis: 100 S

RAUSCHKRÄUTER

Rauschkräuter sind pflanzliche Essenzen, die in ihrer aufbereiteten Form eine angenehme, bereichernde, beglückende oder bewusstseins-erweiternde Wirkung haben. Magier, vor allem Divinanten, sind dafür bekannt, Rauschkräuter zu verwenden, auch die Schamanen im hohen Norden und heißen Süden Araclias nutzen sie für ihre Geistreisen. Söldner vertreiben sich damit langweilige Stunden in der Garnison, aber auch Edelfrauen greifen dazu, um einem manchmal tristen Alltag zu entfliehen. Abgesehen von jenen mit schmerzstillender Wirkung gelten alle Rauschkräuter als Schattenwaren, d.h. sowohl ihr Erwerb als auch der Verkauf sind verboten.

FLEBIRSAND Suchtpotenzial: 40%. Flebirsand ist ein vor allem in Peycatash angebautes, aber allorts auf Araclia beliebtes Halluzinogen, das über die Nase eingeatmet wird. Der Anwender nimmt sein Umfeld dann einige Stunden lang bunt und schöngefärbt wahr, in manchen Fällen auch sphärenübergreifend. Auf seine Intuition und Wahrnehmung sollte sich der Anwender allerdings für die nächsten Stunden nicht verlassen... Preis: 15 S (5 Anw.)

KU-YAL Suchtpotenzial: 60%. Ku-yal wird entzündet. Die Dämpfe werden inhaliert und heben den Geist des Anwenders auf eine andere Bewusstseins-ebene. Dabei erhöht Ku-Yal vor allem das magische Potenzial des Einnehmenden. Nicht, dass ihm das Zaubern deshalb leichter fiel... Preis: 21 S (5 Anw.)

LUGENSALZ Suchtpotenzial: 80%. Lugensalz ist ein feines Pulver, das über die Nase eingeatmet wird und mitunter zum Niesen reizt. Es bewirkt in geringer Dosis, dass der Einnehmende seine Umgebung einige Minuten lang idealisiert wahrnimmt. Er betrachtet jeden als Freund und selbst die widrigsten Umstände als Wonne, Glück und Segen. (Fremde werden darum oft

auf Basaren, ohne dass sie es bemerken, dem Lugensalz ausgesetzt. Sie kaufen dann selbst schlechte Waren um hohe Preise). Latente Übelkeit ist keine seltene Nebenerscheinung von Lugensalz. Preis: 21 S (5 Anw.)

LYREYAS HAUCH Suchtpotenzial: 20%. Dabei handelt es sich um ein Blütenextrakt von angenehmem Duft, welches positive Gefühle und Offenheit erzeugt. Der Einnehmende ist ein Ausbund an Witz und Charme und Anziehungskraft, selbst allerdings in diesem Zustand leicht beeinflussbar, vor allem gegenüber magischer Intrusion. Preis: 15 S (5 Anw.)

REGENBOGENKRAUT Suchtpotenzial: 30%. Diese alchemische Droge ruft verzückende, kreative Impulse hervor. Viele Künstler rauchen Regenbogenkraut vor ihren Darbietungen oder wenn sie ein neues Meisterwerk schaffen wollen. Namensgebend ist es für die Magiergilde, die man die *Jünger des Regenbogens* nennt. Der Einnehmende erfreut sich einer unglaublichen Kreativität, ist aber in seinen Bewegungen, insbesondere in seinen Reflexen, verlangsamt. Preis: 21 S (5 Anw.)

SCHWARZER MOHN Suchtpotenzial: 30%. Die Milch des Schwarzen Mohns wird über Magen oder Schleimhaut aufgenommen und mildert Schmerzen. Schwarzer Mohn ist ein wichtiges Hilfsmittel, um Schwerverletzte während eines Eingriffs durch einen Heilkundigen unter Kontrolle zu halten. Schwerkranke und Todgeweihte werden vom Schwarzen Mohn auf ihrer letzten Reise begleitet. Die mit ihm einhergehende Schwächung des Körpers beschleunigt diese in den meisten Fällen auch beträchtlich. Preis: 10 S (5 Anw.)

SKERENGA Suchtpotenzial: 50%. Die Haut dieses in den Ewigen Fluten beheimateten Fisches wird getrocknet, zerrieben und schließlich geraucht. Der Anwender entswindet auf diese Weise für einige Stunden in völlige Entspannung, nach der er sich körperlich außergewöhn-

lich erholt fühlt. Eine leichte Desorientierung ist dabei aber nicht auszuschließen. Preis: 28 S (5 Anw.)

SPIEGELSAFT Suchtpotenzial: 70%. Dieses Rauschkraut schottet das Bewusstsein des Einnehmenden für einige Stunden nach außen völlig ab. Er wird philosophisch, introvertiert, beginnt intensiv über sich zu reflektieren, vor allem aber ist er immun gegen jede Form intrusiver Magie. Gleichzeitig wird er aber auch schwermütig und geistig träge. Preis: 28 S (5 Anw.)

ALCHEMISTISCHE ELIXIERE

Alleine das Konservieren pflanzlicher Stoffe, das Herstellen von Glas, das Mischen von Giften und das Erzeugen von Brandmitteln sind überaus eindrucksvolle Leistungen der Alchemisten Araclias, die auch dadurch nicht geschmälert werden, dass in Araclia explosive Mischungen unbekannt (und aufgrund ähnlich wirkender Zaubersprüche auch überflüssig) sind.

Es gibt aber noch eine weitaus eindrucksvollere alchemistische Disziplin, nämlich die mystische Seite der Alchemie, in deren Mittelpunkt Elixiere, Tränke und Balsame stehen. Ihre Herstellung setzt seltene, bisweilen haarsträubende Zutaten voraus, derentwegen diese Form der Alchemie in Catorien in Verruf geraten, vielerorts sogar verboten ist.

Rezepturen für Elixiere werden in der Regel geheim gehalten; der Handel mit ihnen ist ein schmutziges, nach Verrat stinkendes Geschäft, bei dem es immer wieder zu mysteriösen Todesfällen kommt. Es ist daher stimmig, dass die größte Alchemistengilde Araclias, die *Stamna Ralysa*, im verrufenen Peycatesh angesiedelt ist.

Bekannt und im folgenden wiedergegeben sind die **Kern-Ingredienzien (ING)**. Bei leicht bis schwierig herzustellenden Elixieren ist nur eine dieser Kernzutaten erforderlich; bei noch schwierigeren Zauberelixieren sogar deren zwei.

ANALYSEBALSAM Herstellung: leicht. Dieser Indikator wird auf ein unbekanntes alchemistisches Erzeugnis geträufelt und ruft eine von mehreren hundert möglichen Reaktionen hervor. Durch die entstehenden Gerüche, Farbumschlag, Zischen, Sprudeln etc. kann der Alchemist die Wirkungsweise einschätzen. Handelt es sich um ein verbreitetes Elixier, so erkennt der Alchemist es überhaupt sofort. ING: 1 Brysel Diamantstaub, 1 Handvoll Weihwasser aus einem Belverostempel

BRANDREGEN Herstellung: schwierig. Brandregen wird in einem offenen Gefäß geworfen und regnet daraus heiße Glut. ING: 3 Brysel Asche einer Feuersbrunst, 1 Löffel Aaksöl

ENTGIFTUNGSTROPFEN Herstellung: leicht. Dieses Elixier wird über Speisen oder Getränke geträufelt und neutralisiert allfällige Gifte, die sich darin befinden mögen. ING: 1 Einheit Elendsend, 3 Tropfen Speichel eines Krelveten.

FLAMMENTRANK Herstellung: schwierig. Er ermöglicht es dem Einnehmenden, für kurze Zeit Feuer zu speien und damit auch Gegenstände in Flammen zu setzen. ING: 1 Krug Rückstände eines Flammenaaks, 3 Brysel Drachenzunge

GLITZERSTAUB Herstellung: anspruchsvoll. In die Luft geworfen, breitet sich Glitzerstaub in alle Richtungen aus und behindert alle Kampfhandlungen innerhalb der Staubwolke. Glitzerstaub macht auch Unsichtbare sichtbar. ING: 1 Nessenschwanz, 10 Tropfen Morgentau aus magischem Gebiet

KLEBEBALSAM Herstellung: anspruchsvoll. Klebebalsam wird auf Gegenstände oder Hände und Füße aufgetragen und bewirkt, dass diese an Wänden haften bleiben - außerordentlich praktisch beim Klettern. ING: 3 Löffel Harz von einem frisch blutenden Baum, 2 Fühler eines Moderkriechers, 5 Brysel Sakutenrinde

LOCKDUFT Herstellung: leicht. Lockduft lockt Tiere und Monster, die sich in der Nähe befinden, an. Für Menschen ist der Lockduft nicht

riechbar. ING: 3 Tropfen Schweiß eines Cashaxata, 1 Körperteil eines rolligen Tieres

RAUCHELIXIER Herstellung: leicht. Rauchelixier besteht aus zwei Komponenten, die, wenn sie zusammen gebracht werden, extremen Rauch entwickeln, der jede Sicht nimmt. ING: 3 Brysel Rückstände eines abgebrannten Feuers, 1 Krug Morgenebel

REPARATURBALSAM Herstellung: leicht. Dieser Balsam stärkt die Stabilität von Gegenständen und stählt insbesondere Rüstungen und Waffen, auf die er aufgetragen wird. ING: 3 Löffel Panzeröl eines Grauen Malmers, 10 Brysel Staub von Sistanfels

SCHLIERFETT Herstellung: anspruchsvoll. Diese ölige Flüssigkeit wird über den Boden geleert und zerrinnt von selbst in alle Richtungen, auch gegen die Schwerkraft. Der Boden wird dadurch weitflächig extrem rutschig. ING: 1 Brysel Ogerfett, 1 Brysel Schratenfett

SPINNENSTAUB Herstellung: leicht. Spinnent Staub wird auf glatte Oberflächen gestreut. Es bleibt unauffällig darauf haften und macht die Fläche rau und leichter erklimbar. ING: Spinneneier, Raupenfühler

STERNENSTAUB Herstellung: schwierig. Sternenstaub wird dem Gegner ins Gesicht geblasen. Der Gegner ist dadurch entrückt, orientierungslos und tatenlos - allerdings nur, bis er angegriffen wird. ING: 3 Brysel Mondsilberstaub; 1 Krug Wasser aus einem von Irrlichtern beheimatetem Gebiet

STICKSTAUB Herstellung: anspruchsvoll. Stickstaub wird einem Gegner ebenfalls ins Gesicht geblasen. Er verhindert das Artikulieren jeglicher Laute, unterbindet also jedes Sprechen, Schreien, sogar Schnarchen. ING: 1 Hautstreifen einer Würgeschlange, 1 Löffel Speichel eines Stummen

STINKTROPFEN Herstellung: leicht. Diese Flüssigkeit entwickelt einen haarsträubenden, abstoßenden Gestank, der sich auch über weite

Distanzen ausbreitet. Geeignet als Ablenkungsmanöver, um Aufmerksamkeit zu erregen, um ein Gebäude leer zu fegen oder um geruchsempfindliche Lebewesen auf Abstand zu halten. ING: 1 Löffel Drüsenextrakt einer Riesenasel, 1 Löffel Drüsenextrakt eines Marders

TOTE SÄURE Herstellung: anspruchsvoll. Die tote Säure wird über einen Gegenstand geträufelt und zerfrisst diesen, z.B. ein Vorhängeschloss. Lebewesen haben von toter Säure nichts zu befürchten. ING: 1 Becher Wyrmenblut, 10 Brysel Fleisch eines Falnang

UPPS-PULVER Herstellung: leicht. Dieses Pulver wird auf einen Gegenstand gestreut und bewirkt, dass jeder Versuch, den Gegenstand zu ergreifen oder zu benutzen, beim ersten Versuch unweigerlich scheitert. ING: 12 Rattenkrallen, 3 Haarbüschel einer auf der Flucht getöteten Kreatur

WILLENSTONIKUM Herstellung: leicht. Dieses Elixier unterstützt den Einnehmenden bei der Abwehr intrusiver Magie. ING: 3 Tasthaare eines Goldfuchses, 3 Fäden vom Gewand eines Xat'Vareel-Geweihten, 1 Haar eines über 100 Jahre alten Gamantulen

ZIELWASSER Herstellung: schwierig. Darin wird ein Pfeil kurz vor dem Schuss getränkt. Dies erhöht die Trefferchance gewaltig! ING: 1 Auge einer Harpyie, 2 Augen eines Adlers, 1 Auge eines Dreiaugenkrokodils

BASILISKENSPEICHEL Herstellung: sehr schwierig. Dieses Zauberelexier wird auf einen Gegner geworfen. Er versteinert an der Oberfläche und schränkt den Gegner in seiner Beweglichkeit ein. ING (2): 1 Auge einer lebenden steinernen Statue oder eines Gargoyles, 1 Basiliskenschuppe, 10 Brysel Staub von Sistanfels

GEGENGIFT Herstellung: schwierig. Dieses Antidot beendet die Wirkung aller Gifte, die sich im Körper des Einnehmenden befinden. ING (2): 1 Elendsend, 1 Löffel Blut eines mindestens 100 Jahre alten Krelveten, 1 Stachel eines Mantikors,

1 Stachel eines sich selbst getöteten Skorpions, 3 Krug Wasser aus magischem Quell

HEILELIXIER Herstellung: schwierig. Heilelixier gibt demjenigen, der es trinkt, verlorene Lebenskraft zurück. ING (2): 5 Tropfen Eidechsenblut, 5 Tropfen Morgentau aus einem von Tavalde geheiligtem Gebiet, Saft aus Engatosblatt

LEICHTWASSER Herstellung: schwierig. Das Leichtwasser wird auf Gegenstände oder Personen aufgetragen. Diese werden für die nächsten Stunden von Wasser getragen und erhalten unter Wasser starken Auftrieb. Sie können daher nicht untergehen bzw. nicht ertrinken. ING (2): 3 Krug Wasser aus einem Tempel der Galdamaris, 1 Ende eines Tintenfischtentakels; 10 Krug destilliertes Bilgenwasser eines Schiffes, das vor kurzem einen Sturm überstanden hat.

SAATSAND Herstellung: schwierig. Saatsand wird im Halbkreis ausgestreut und lässt augenblicklich dichte, buschhohe Pflanzen sprießen. Saatsand funktioniert auch auf kargem Terrain, allerdings werden die Pflanzen dort nicht lange frisch bleiben. ING (2): 5 zermahlene Pilze aus einem Hexenkreis, 1/2 Brysel Hautschuppen von der Hand eines uralten Bauern, 3 Blätter einer magisch belebten oder kontrollierten Pflanze

SCHLAFTRANK Herstellung: sehr schwierig. Dieser Trank lässt denjenigen, der ihn trinkt, in tiefen Schlummer fallen oder zumindest arg schläfrig werden. ING (2): 1 Haarbüschel einer liegend beerdigten Leiche, 1 Blüte einer Sastrateslilie (Vorsicht: Das Ernten einer solchen bewirkt einen Todesfall im Umfeld, es sei denn, sie wird gepflückt, um sie mit einem Toten zu beerdigen!), 7 Haare eines Siebenschläfers

SCHRUMPFSTAUB Herstellung: schwierig. Schrumpfstaub wird über ein Lebewesen geträufelt und bewirkt, dass dieses auf die Hälfte seiner Größe zusammenschrumpft. Es wurde auch schon beobachtet, dass sich dadurch die Stimme verändert. ING (2): 1 Haar eines Trosh, 1 Haar eines Neugeborenen, 1 Schrumpfkopf

TRUGBILDWASSER Herstellung: schwierig. Wo dieses Zauberelixier verschüttet wird, bricht sich das Licht wie bei einer Luftspiegelung. Mengt der Alchemist dem Trugbildwasser eine besondere Essenz bei, so kann er dadurch die Erscheinungsform des Trugbildes beeinflussen; ansonsten ist das Trugbild Spiegel der Fantasie. ING (2): 3 kleine Spiegelsplitter (Vorsicht: Zerberbrechen durch eigene Hand bringt Unglück!), 1 Becher Wasser aus einer Wüstenoase; 1 Brysel Sand/Staub vom Ort einer magischen Illusion

TRUTZTRUNK Herstellung: außerordentlich schwierig. Trutztrunk wird die Essenz eines Lebewesens (Blut, Haar, Zahn) beigemischt. Es macht den, der davon trinkt, unverwundbar gegen Angriffe des betreffenden Lebewesens. Es muss sich allerdings genau um dieses Lebewesen handeln, nicht bloß um dieselbe Gattung. ING (2): 3 Blutstropfen eines Catorgeweiheten, 3 Blutstropfen eines Xat'Vareel-Geweiheten, 1 Faust eines Golems; 3 Späne/Splitter eines Torres, das seit mind. 100 Jahren geschlossen steht

UNSICHTBARKEITSBALSAM Herstellung: sehr schwierig. Dieser Balsam wird auf einen Gegenstand (z.B. Waffe, Schlüssel, Geldbeutel) aufgetragen und macht ihn dadurch unsichtbar! ING (2): 3 Löffel geschmolzenes Glas, 1 Brysel Rückstände eines Unsichtbaren, 3 Brysel dreier verborgener Gegenstände

VERWANDLUNGSTRANK Herstellung: sehr schwierig. Diesem Trank wird die Essenz eines Lebewesens (Blut, Haar, Zahn) beigemischt. Der Einnehmende verwandelt sich nach Einnahme in ein Lebewesen derselben Art und Gattung. ING (2): 1 Flügel eines frisch geschlüpften Schmetterlings, 1 Haarbüschel eines Werwolfs oder Gestaltwandlers, 3 Alraunenwurzeln

WAFFENZAUBERBALSAM Herstellung: sehr schwierig. Dieser Zauberbalsam repariert zerbrochene Waffen oder sonstige Gegenstände. ING (2): 3 zermahlene Knochen eines Untoten, 3 Blutstropfen eines Heerführers, 3 Löffel gleißende Lava, 1 Träne eines Payaongeweiheten

STERNE UND HIMMELSKÖRPER

Was wir heute über Araclias Nachthimmel wissen, beruht vor allem auf den *Steinernen Oktagonen*, achteckigen Schrifttafeln aus der Zeit des Krelvetenimperiums von Rasmorrtah. Die Krelveten maßten den Konstellationen hohe Bedeutung bei, und auch die Menschen verließen sich viele Jahrhunderte lang auf deren astrologische Berechnungen, ehe sich die Magier von Rishamer daran machten, die Steinernen Oktagone selbst zu entschlüsseln - ein Unterfangen, das bis heute nicht zufriedenstellend gelungen ist.

HIMMELSKÖRPER

Der größte Himmelskörper ist die **Sonne**, die auch als das allessehende Auge des Belveros identifiziert wird. Sie ist Symbol der Kraft, Reinheit und Tugend. Die Nachtstunden bringt man hingegen mit Geheimnis, Täuschung und Okkultem in Verbindung. Tatsächlich würde es keinem Dämonenbeschwörer in den Sinn kommen, unter dem Auge des Belveros zu Wege zu gehen, und keinem Kriegsherr, der seinen Krieg für gerecht hält, Nachts zum Angriff zu blasen.

Zweitgrößter Himmelskörper ist der **Mond**. (Zur Bedeutung der Mondphasen s. Kapitel „Kalender, Feste, Turniere“). Vor der *Schlacht der Götter* gab es einen zweiten, blutroten Mond, der dem *Anderen* zugeschrieben wurde, aber im Lauf der Jahrhunderte verschwand. Es gibt aber heute noch in jedem Jahr eine Nacht, in der - unvereinbar mit den Mondphasen - ein Vollmond am Himmel prangt. In dieser **Nacht des Anderen** verlässt kein Sterblicher freiwillig sein Heim, denn ist eine Zeit, in der Geister

und Dämonen überaus nah sind. Der Einfluss des Bösen ist enorm, sogar das Wetter spielt verrückt: Das Land wird von ohrenbetäubenden Gewittern heimgesucht, Blitze zucken am Himmel, Flüsse treten über die Ufer, da und dort vermag sogar ein Dämon in unsere Welt hinüberzukriechen! Nur Magier können diesem Zeitpunkt etwas abgewinnen, zumal der Manafluss dann doppelt so stark pulsiert wie sonst.

Weitaus erfreulicher sind die **Sternbilder** der großen Götter. Es heißt, dass immerzu jene Unsterblichen herrschen, deren Sternbilder den Nachthimmel zieren. Sie leuchten vom *Tempel des Lichts* in der Göttersphäre Lutanah bis zu uns herab. Seit der Schlacht der Götter sind dies der *Wagen* (Cator), das *Auge* (Belveros), die *Muschel* (Galdamaris), der *Eiskristall* (Kastorna), die *Harfe* (Lyreya), die *Maske* (Mispicilis), der *Kelch* (Payaon), die *Kette* (Sastrates), der *Baum* (Tavalde) die *unendliche Schleife* (Uxula) sowie der *Drache* (Xat'Vareel) und das zerfallende *Sternenband* des Shartar. Diese Konstellationen sind auch Angelpunkt des Naspatischen Kalenders (s. Kapitel „Kalender, Feste, Turniere“).

Eine zweite Ebene von Himmelskörpern bilden die **Wandelsterne**. Sie bewegen sich auf unberechenbaren Bahnen. Gelehrte vermögen ihren Lauf 3 Tage vorherzusagen, Experten unter Berukhani oder Cashalunca vielleicht auf 1-2 Wochen, die Eruditen des Ersten Kreises auf 3 Wochen, und die in den Dahaki-Bergen lebenden Magier der *Sternwarte von Zalthara* schaffen es auf immerhin mehr als einen Monat, obgleich bemerkt sein will, dass ihnen die Originale der Steinernen Oktagone zur Verfügung stehen.



Viele Wandelsterne sind nach Persönlichkeiten benannt, einige sind Heldensterne (Catyston, Naspate, Arpacitos), andere sind Mahnsterne (Castaras, Tis'Chiris). Wiederum andere ziehen als Doppelsterne oder in fester Konstellation zu einander über den Nachthimmel. Sie bilden die sog. kleinen Sternbilder.

Seltene *Schweifsterne*, die in Sonnen- oder Mondnähe zu brennen scheinen, gelten als schlimme Omen und verheißen Unglück, Krieg und Katastrophe. Demgegenüber betrachtet man *Sternschnuppen*, glühende Sterne, die vom Himmel fallen, als freudiges Ereignis: Man sieht in ihnen Helden des Nachthimmels, die in diesem Augenblick wiedergeboren werden. Weiters beobachtet man kugelförmige Sternhaufen und verdeckende Dunkelwolken.

ERSCHEINUNGEN

Neben der Nacht des Anderen (siehe oben) gibt es vor allem die **Sonnenfinsternis** zu erwähnen, bei der sich der Mond vor die Sonne schiebt. Sie ist von einem magischen Beben begleitet und lässt radikale Veränderungen im Weltengefüge erwarten. Eine Finsternis kann auch andere Himmelskörper betreffen, etwa den Mond (Mondfinsternis) oder Wandelsterne; die Himmelsgelehrten sprechen dann von **Okkultation**. Überhaupt wird jeder Begegnung eines Sternes mit einem anderen (**Konjunktion**) Bedeutung beigemessen. Konjunktionen stehen tatsächlich in zeitlichem Zusammenhang mit irdischen Ereignissen und haben auch eine örtliche Komponente: So war etwa die „Lanze im Drachen“ im Jahre 169 (Zeit der großen Drachenhatz) nur von Catorien aus zu betrachten. Ob die Sterne diese Ereignisse bewirken oder widerspiegeln, ist ungeklärt.

STERNENDEUTUNG

Gepflogen werden vier Arten der Sternendeutung. In der gebräuchlichsten Variante liefert die Verknüpfung der jeweiligen Himmelskörper Hinweise auf das irdische Geschehen. So kann etwa „Mond in der Maske“ auf ein nächtliches Treffen von Verschwörern hindeuten.

Ebenfalls üblich ist es, die Sterne zu befragen, indem bei anstehenden Entscheidungen fördernde und widrige Aspekte in einem Sternbild verglichen werden. Eine weitere Deutungsmethode geht darüber sogar noch hinaus und versucht, den günstigsten Zeitpunkt für ein Unterfangen zu berechnen, z.B. für eine Beschwörung, einen Angriff oder für das heimliche Eindringen in eine Burg. Auf solche Weise ließ König Malderun den idealen Zeitpunkt für den Krieg gegen Ulathrod bestimmen. Er hielt seine Mannen auf Anraten eines sternkundigen Priesters sage und schreibe 13 Tage zurück, bevor er zum Angriff blies und Ulathrods Hor-

den, wie uns die Geschichte lehrt, vernichtend schlug.

An der Grenze zur Weissagung liegt schließlich die Kunst, aus den Sternen Vorgänge an fernen Orten zu eruieren. Diese Deutung ist besonders aufwändig und fehleranfällig. Sie kann Informationen zu Tage fördern wie z.B. „Über dem Blutigen Massiv stehen Steinstern

und Joch im Wagen“, woraus ein erfahrener Sternkundiger schließen könnte, dass sich im Gebirge Krelveten (steinerne Unterjocher) sammeln und einen Angriff (Wagen) planen. Durch solche und ähnliche überlieferte Beispiele wird jedenfalls eines deutlich: Sternkunde erfordert vor allem einen Blick für Zusammenhänge und ein großes Maß an Fantasie.

Bedeutung von Sonne und Mond

Sonne: Kraft, Ordnung
Mond (abn.): Ruhe, Erholung
Mond (Neu-): Stillstand, Erneuerung
Mond (voll): Wandel, Unruhe
Mond (zun.): Tatkraft, Beginn

Bedeutung der Fixsterne

Auge: Weisheit, Wissen, Gesetz
Baum: Wachstum, Fruchtbarkeit
Drache: Unterwerfung, Herrschaft
Eiskristall: Überleben, Kälte, Wildnis
Harfe: Kunst, Liebe, Gefühl
Kelch: Wohlstand, Friede, Handwerk
Kette: Leid, Zwang
Maske: Geheimnis, Lüge, Verrat
Muschel: Meer, Wasser, Zurückgezogenheit
Sternenband: Vergessen, Vergangenheit, Zeit
Uxula-Schleife: Frage, Überraschung, Glück
Wagen: Krieg, Wagnis, Rache
Flügelstern: Flucht, Abkehr
Hexenwolke: Unglück
Joch: Unterwerfung, Versklavung
Keule: Stärke, Gewalt
Lanze: Angriff, Hast
Lotos: Krankheit, Gift
Malmer: Ein-/Durchdringen
Pflug: Fortschritt, Bearbeitung
Rad: Landreise, Bewegung
Schild: Widerstand, Schutz, Resistenz
Schlüssel: Antwort, Lösung
Segel: Freiheit, Seereise
Syun und Ku: Verbindung
Taube: Hoffnung
Weißer Nebel: Tarnung

Bedeutung der Wandelsterne

Arpaitos: Vorsicht, Voraussicht
Aruthanes: Hörigkeit, Verachtung
Askee: Geburt, Beginn
Aylan: Unschuld
Blutstern: Blutvergießen
Castaras: Wahnsinn, Größenwahn
Catyston: Wille, Innere Kraft, Überzeugung
Funkelstern: Vermögen, Gold
Gamrid: Geduld
Haeliun: Gedanke, Idee
Harubion: Bestand, Fundament
Heod: Anbeginn
Horost: Begegnung, Gast
Lororas: Zerstörung, Vernichtung, Untergang
Maiphên: Kind, Kindheit
Manetha: Zögern, Zaudern, Langeweile
Mellören: Eifersucht
Naspate: Heim, Heimat
Nexith: Kunde, Nachricht, Botschaft
Nostador: Feind, Feindschaft
Porium: Gabe, Geschenk
Sartris: Magie, Übernatürlichkeit
Schlangenaug: Verdruss
Tis'chiris: Beherrschung, Manipulation
Veolirah: Sehnsucht, Verlangen
Veres: Dieb, Diebstahl
Waegj: Trauer, Traurigkeit
Walangoel: Selbstopfer, Selbstaufgabe

GÖTTER, KULTE, RELIGIONEN

Araclia wird von höchst unterschiedlichen Göttern beherrscht, deren Taten und Launen das Ergehen der Sterblichen mindestens ebenso stark beeinflussen wie das Tun und Treiben weltlicher Potentaten. So sind auch sie in Intrigen und Machtspiele verstrickt, die aber nur selten in den göttlichen Gefilden von Lutanah ausgegtragen werden, sondern auf Araclia entschieden werden, unmittelbar unter den Sterblichen.

Die araclischen Mythen, insbesondere die *Schlacht der Götter*, erhärten die Theorie der Eruditen, derzufolge der Einfluss eines Gottes von der Zahl seiner Gläubigen abhängt. Je mehr Sterbliche ihn verehren, desto größer und mächtiger wird er. Die jeweils mächtigsten zwölf Gottheiten dürfen am Nachthimmel mit ihren Sternbildern vertreten sein. Andere sind damit allerdings bei weitem nicht aus dem Spiel - im Gegenteil: Ihre Allmacht mag geringer sein, doch um so schärfer ist ihr Blick für das, was unten auf Aerkah vor sich geht, und nicht zuletzt greifen sie, weil sie nur wenig zu verlieren haben, zu besonders drastischen Mitteln, um ihre Interessen durchzusetzen. Zu welchem skrupellosem Vorgehen sternenlose Götter im Stande sind, zeigt besonders die *Gottwerdung des Xat'Vareel* (s. Kapitel „Von Anbeginn bis Hier und Jetzt“).

Die Götter sind demnach keine Erfindung der Menschen, sondern es gibt sie wahrhaftig; selbst die abgebrühtesten Magier erkennen ihre Existenz an. Ihre Macht manifestiert sich in Talismanen, die ganze Landstriche verwüsten oder Tote zum Leben erwecken können, aber auch in den Kräften ihrer Geweihten, die

durch Handauflegen Verletzungen zu heilen vermögen und durch Gebete Dämonen zu vertreiben wissen. Auch im Alltag sind die Götter gegenwärtig, spiegelt sich doch ihr Wille in den kleineren und größeren Zufällen des täglichen Lebens wider. So darf man das Verschlucken eines Hähnchenknochens getrost ebenso ihrem Wirken zuschreiben wie Springflut und Hagelschlag. Die Sterblichen wissen um diese Allgegenwart und verehren oder besänftigen sie bei jeder Gelegenheit. Sie bringen ihnen Opfer dar, errichten prächtige Tempel, sprechen Gebete, rufen Flüche und Trinksprüche in ihrem Namen aus oder ziehen als Pilger durch das Land, um ihre heiligen Reliquien zu berühren. Man bittet sie um eine gesunde Schwangerschaft, um die Rückkehr eines Liebsten, um reichlich Ernte oder um Erfolg beim Verrichten eines Handwerks. Herrscher spenden Unsummen an Tempel, damit Kriege und Schlachten gewonnen werden. Manche Götter nehmen es sogar hin, wenn sie um Böses angefleht werden, z.B. auf dass die Nebenbuhlerin erkrankte, dem Feindesland die Ernte verfaule oder einem Widersacher der Schlag treffe.

In Catorien werden alle großen Götter verehrt, mit Ausnahmen von zweien: Xat'Vareel, der seit dem Untergang des Shayera-Reiches als ewiger Feind gilt, und Shartrar, der einst Schutzgott der Krelveten war und heute nur noch als Gott der Zeit und des Vergessens gefürchtet wird. Die anderen bilden einen bunten Pantheon, wobei natürlich jeder seine besonderen Schützlinge hat. So fühlen sich Diebe besonders zu Mispicilis hingezogen, Handwerker zu Payaon,

Ritter zu Cator usw. Kein gottesfürchtiger Bürger würde sich jedoch auf die Gunst eines einzigen Gottes verlassen; vielmehr trachtet man besser danach, es allen Göttern recht zu tun. Ist das nicht möglich (weil man z.B. als Lügner der Mispicilis zwar gefällt, den Blick des Belveros jedoch zu fürchten hat), so sollte man tunlichst verstärkt die Gunst einer der beiden Gottheiten suchen, bevor man am Ende noch beide verärgert.

Allumfassend in seinem Anspruch ist der Drachengott Xat'Vareel, der in seiner Nähe keinen anderen Gott duldet und es seinen Gläubigen strikt verbietet, neben ihm auch anderen Göttern zu huldigen. Aus diesem Grunde findet man in Ahatralun und Lavarty so gut wie keine Tempel als die des Xat'Vareel, und auch in H'Netra und Berukhan sind heilige Stätten der anderen elf eher die Ausnahme.

LUTANAH

Lutanah nennt man die Heimstatt der Götter, die Welt der Unsterblichen und der Erlösten. Dem Sphärenmodell der Eruditen zufolge ist Lutanah das glitzernde All, welches alle anderen Sphären umgibt. In den Schriften des Cator heißt es dazu passend: „Suchst du die Pracht Lutanahs, so blicke gen Himmel und sieh die Myriaden von Sternen. In ihnen spiegeln sich die Lichter der Abertausenden wider, die Erlösung gefunden haben durch göttliche Gnade. Sie sind am Ende ihrer Reise angekommen und ruhen nun im Schoße der Erhabenen, wohl behütet und reichlich belohnt für alle Zeit.“

Die Sehnsucht der Menschen nach den Sternen entspricht ihrem Wunsch nach Unsterblichkeit. Einigen von ihnen wurde dieser Wunsch auch tatsächlich erfüllt: Sie haben in ihrem Leben so Bedeutendes zu Wege gebracht, dass man Himmelskörper am Firmament nach ihnen benannt hat (z.B. Catyston, Sartris oder Arpacitos). Sterne, die verglühen oder verschwinden,

werden jenen Sterblichen zugeschrieben, denen eine Chance auf ein zweites Leben gegeben ist. Sie verweilen nur kurz in Lutanah, um innere Ruhe und Kraft für ihr nächstes irdisches Dasein zu finden. Sternschnuppen werden in diesem Zusammenhang als erlöste Seelen betrachtet, die im Augenblick, da man sie sieht, wiedergeboren werden.

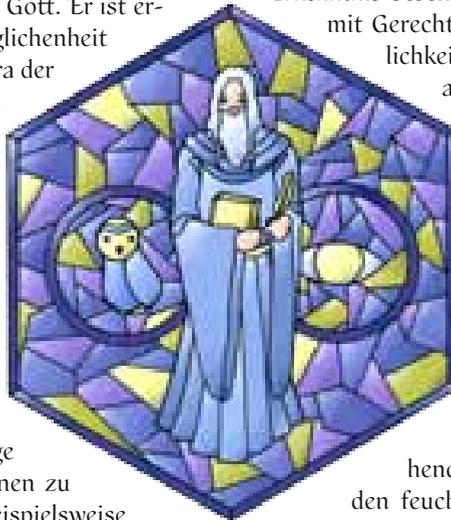
Jede Priesterschaft vermittelt ihren Gläubigen ein eigenes Bild von Lutanah, doch übereinstimmend wird die Göttersphäre als paradiesischer Ort der Erlösung und der Erfüllung beschrieben. Ausnahmen bilden Shartar, dessen Vorstellungen über die Ewigkeit nicht bekannt sind (obwohl gerade er vermutlich am besten im Bilde ist), und Xat'Vareel, der Lutanah als unsägliche, niederträchtige Heuchelei bezeichnet. Übereinstimmung besteht auch darin, dass nur ein Weg nach Lutanah beschriftet werden kann, nämlich jener über den Totenfluss *Xaralla*. Gleichwohl ist es bereits vorgekommen, dass Einzelne – wohlgermerkt: Einzelne in Jahrtausenden araclischer Geschichtsschreibung! – von den Göttern direkt nach Lutanah berufen wurden. So soll sich etwa der Körper Catystons nach dessen Ableben in gleißendes Licht aufgelöst haben und Arpacitos auf einem Regenbogen gen Himmel entschwunden sein.

Lutanah ist aber nicht nur ein Ort der Erlösung für Sterbliche, sondern auch der Ort, von dem aus die Götter die Geschehnisse unserer Welt lenken. Den großen Göttern ist jeweils ein Platz im *Tempel des Lichts* gegeben. Damit Lutanah ein Ort des Friedens bleibt, haben sie sich einer Reihe göttlicher Gebote untergeordnet. So soll kein Gott mit einem anderen Gott ein Kind zeugen. Kein Gott soll sich von einem Gläubigen Menschenopfer darbringen lassen. Kein Gott soll einen anderen Gott vernichten. Kein Gott soll sich mit Sterblichen messen. Schließlich soll kein Gott Lutanah eigenmächtig verlassen – tut er es, so büßt er für die Dauer seiner Reise seine Unsterblichkeit ein!

BELVEROS

Belveros ist Gott des Rechts, des Gesetzes, des Wissens und der Wahrheit und der Gelehrsamkeit. Er wird als Mann mit weißem Haar und Bart dargestellt, gekleidet in eine weite, wallende Robe. Seine eisblauen Augen blicken tief in die Seele und sehen die Wahrheit in allem und jedem. In den Händen hält er Buch und Feder, denn sein Streben ist die Bewahrung allen Wissens, seine Kraft die des reinen Geistes. Sein Zeichen am nächtlichen Sternenhimmel ist das *Auge*, das ihm zugeordnete Tier ist die *Eule*. Belveros ist ein anspruchsvoller, strenger, distanzierter, aber auch ein fairer Gott. Er ist erfüllt von Ruhe und Ausgeglichenheit und umgeben von einer Aura der Integrität, die niemand in Zweifel zieht.

Belveros erwartet von den Sterblichen, dass sie ihren Horizont erweitern, über das Offensichtliche hinausstreben, ihr Wissen vertiefen und ihren Geist ebenso zu nutzen wissen wie ihren Körper. Damit macht er in erster Linie Wissensdurstige aller Sparten und Disziplinen zu glühenden Anhängern, beispielsweise Eruditen, Phrakuraten, Archivare, Philosophen oder Heilkundige. Was sein Verhältnis zur von Menschen praktizierten Magie betrifft, so gibt es zwei Schulen: Die *Schule von Ryllakhin* behauptet, in den heiligen Schriften Anhaltspunkte gefunden zu haben, dass Belveros die Magie als eine Form des Wissens sieht, die Göttern vorbehalten sein sollte. Die *Schule von Milonia* vertritt hingegen den Standpunkt, dass keine Disziplin den Ansprüchen des Belveros so sehr gerecht wird wie die arkanen Kunst; ungünstigerweise ist die Schule von Milonia eine Mindermeinung, was aber gottesfürchtige



Magier nicht davon abhält, Belveros trotzdem innig zu verehren. Eher gefürchtet denn verehrt wird Belveros beim einfachen Volk, das oft nicht einmal des Lesens und Schreibens kundig ist und mit seinen Priestern nur vor Gericht in Berührung kommt.

Die **Tempel** des Belveros werden auch *Türme des Wissens* genannt. Es sind schmucklose Bauwerke, die zumeist ein Dutzend Priester und dreimal so viele Novizen beherbergen. Das Tempelinnere dient als Skriptorium, Bibliothek, Archiv oder als Lehrstätte wie z.B. der Tempel von Arnshy. Die dort ausgebildeten *Augen der Erkenntnis* beschäftigen sich Tag ein Tag aus mit Gerechtigkeit, Wahrheit und Wirklichkeit und unterweisen Schüler

aus aller Welt (sofern deren Eltern ihnen ausreichend Lehrgeld mitgegeben haben). Üblicherweise verschreiben sich Tempel des Belveros einer Geistesdisziplin im Besonderen, z.B. der Sternenkunde, der Mechanik oder der Pflanzenkunde. Gegen eine geringfügige Spende können auch Außenstehende davon profitieren und aus den feuchtkalten Archiven Informationen gewinnen. Umgekehrt lassen sich so manche Informationen in einem Turm des Wissens auch zu Geld machen; obgleich freilich ein wahrhaft gottesfürchtiger Mensch solches Wissen hier niemals verkaufen, sondern als Opfergabe deponieren würde.

Die **Geweihten** des Belveros sind gebildete Menschen von integrem Auftreten, äußerst beredt und wortgewaltig, mit großer Durchsetzungskraft und starker Persönlichkeit. Bei ihnen siegt stets der Verstand über das Gefühl, und niemals lassen sie sich zu unüberlegten Handlungen hinreißen. Sie kleiden sich ordentlich und sauber in einfache, blau gefärbte Roben

und zeigen sich von Schmuck und Tand unbeeindruckt. Die meisten verbringen ihr Leben in den Türmen des Wissens; soweit erforderlich, reisen sie auch zur Feldforschung durch die Lande. Manche sprechen im Namen der Obrigkeit Recht oder arbeiten als Aufdecker, während jüngere Priester sich ihre ersten Erfahrungen meist als Gerichtsredner auf Seiten eines Beschuldigten verdienen. Der heilige Ritus der Belverosgeweihten besteht darin, Neues, Gelerntes und Erlebtes akribisch niederzuschreiben. Ihr Glaube verbietet es ihnen zu lügen oder bewusst gegen geltendes Recht zu verstoßen.

Hochburg des Belverosglaubens ist Arcamesta. Die Eruditen verehren ihn als den Inbegriff eines guten und gerechten Gottes mehr denn alle anderen und stellen ihr gesamtes Wirken und Werken in seinen Dienst. Der älteste Erudit, Sorilyanos, ist zugleich als *Bringer der Erleuchtung* Hochgeweihter der Belveroskirche. Sein Urteil fürchten selbst mächtige Herrscher, denn wen der *Bann von Arcamesta* trifft, dem werden Freunde und Gefolgsleute in Scharen davonlaufen.

Der Bann von Arcamesta wurde bisher noch nie verhängt, da sich die Eruditen nicht in politische Machtspiele verstricken wollen. (Angeblich war ein Bann gegen König Scorveras vorbereitet worden, dem jedoch dessen abruptes Ableben zuvorkam). Innerhalb Catoriens ist als besondere Stätte Ryllakhin zu nennen, wo sich der größte Tempel des Belveros befindet und die sogenannten *Köpfe von Ryllakhin* ausgebildet werden, Aufdecker und Berater von überdurchschnittlicher Geisteskraft; außerdem Arnshy, das für seine Augen der Erkenntnis (s.o.) be-

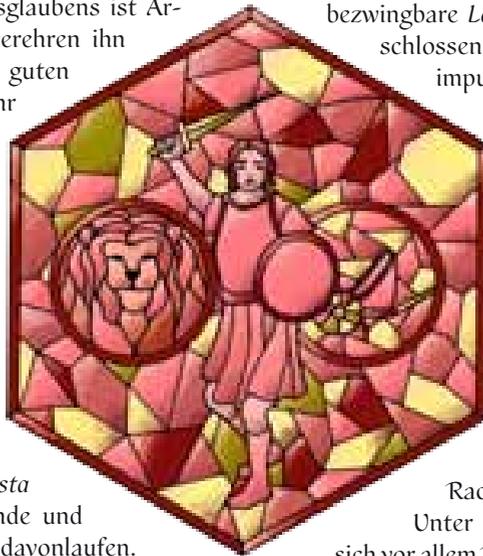
rühmt ist, und Milonia, dessen unterirdische Bibliothek zu den ältesten des Landes zählt.

CATOR

Cator ist der Gott des Krieges und des Kampfes, des Abenteurers und des Wagnisses. Er wird als menschlicher Krieger in gleißender Rüstung dargestellt, bewaffnet mit Schwert und Schild. Sein Schwert steht für Aggressivität und Spontanität, sein Schild für Schutz und Verantwortung gegenüber denjenigen, die seiner bedürfen. Cators Sternzeichen ist der *Streitwagen*, sein Tier der kämpferische, stolze und unbezwingbare *Löwe*. Cator ist mutig, entschlossen und ehrenhaft, aber auch impulsiv und temperamentvoll.

Zögern und Zaudern sind ihm fremd, und was er einmal begonnen hat, führt er selbst unter großen Opfern zuende. Kompromisse und Zugeständnisse sind nicht seine Stärke. Treffend formuliert es seine heilige Schrift mit den Worten: „Sein Gesetz ist das Blut, seine Gerechtigkeit Rache.“

Unter Cators Anhängern finden sich vor allem Ritter, Krieger, Söldner und Soldaten, also all jene, die direkt oder indirekt mit Waffengang ihren Lebensunterhalt verdienen. Da er Schirmherr eines jeden Wagnisses ist, wird er auch von Abenteurern verehrt. Es ist auch üblich, eine bevorstehende Reise mit einem Opfer an Cator zu beginnen oder ihm nach einem Sieg am Schlachtfeld einen Tempel zu bauen (möglichst im Feindesgebiet). Darüber hinaus wird Cator aber auch von all jenen gepriesen, die unter dem Schutz der oben genannten Gruppen stehen, und das sind im feudalistisch regierten Catorien nahezu alle Bauern und Unfreie. In Friedenszeiten flehen sie Cator an, er



möge keinen Krieg über das Land bringen, doch wenn es dazu kommt, lassen auch sie sich die heiligen Zeichen aus Blut auf die Stirn malen und kämpfen mit der Wildheit des Löwen um Heim und Familie.

Die **Tempel** des Cator gleichen prächtigen Burgen, meist aus weißem Fels gehauen. Sie fungieren als Bollwerke im Grenz- und Hinterland (wie etwa die berühmte *Krelvetenwacht* im Nordwesten des Königreichs), als Kriegerschulen, in denen nicht nur Waffengang, sondern auch Werte wie Ehre und Tapferkeit vermittelt werden, oder als Lehensburgen. Das Innere der Tempelfesten ist in der Regel wesentlich spartanischer ausgestattet als ihr Äußeres vermuten ließe – mit dem Komfort einer Grafenburg sind die Tempel des Cator in keiner Weise zu vergleichen.

Die **Priester** des Cator sind körperlich ertüchtigt, kampfgewandt, charismatisch und respekteinflößend. Sie werden von einem strengen Kodex geleitet, der sie zu ehrenhaften Paladinen macht. Beim Volk genießen sie höchstes Ansehen, als Befehlshaber vermögen sie jedwede Armee mit großer Moral zu stärken. Manche von ihnen schrecken auch nicht davor zurück, die Obrigkeit zu brüskieren, denn allein aus Höflichkeit bringen sie niemandem Respekt entgegen. Catorgeweihte verweilen nur dann länger an einem Ort, wenn es die Situation erfordert, ansonsten reisen sie einzeln durch die Lande, um dort, wo Not und Gefahr drohen, Beistand zu leisten. Sich einfach zu jemandes Schwertarm zu machen, wäre jedoch unter ihrer Würde. Als heiligen Ritus vollziehen die Catorgeweihten einen Schattenkampf. Verboten ist es ihnen, sich vor irgend jemandem aus Feigheit zu

verstecken. Sie dürfen keine Herausforderung ablehnen, haben Begonnenes zu Ende zu führen und sich hinterhältiger Taktiken zu enthalten.

Wie der Name vermuten lässt, ist Catorien die Hochburg des Catorglaubens. Nirgendwo sonst werden Ehre, Tapferkeit und Mut so groß geschrieben wie in den Ritterlanden. Selbst der König leitet seine Herrschaft von der Tatsache ab, dass er der Würdigste unter den Würdigen ist, und nicht selten geschieht es hier, dass jemand von niedrigem Stand aufgrund heldenhafter Taten zum Ritter geschlagen wird. Cators Tugenden werden auch in H'Netra, Sthorn und Tr'Saal durchaus gewürdigt, obgleich er dort nicht gleicher Weise Sinnbild einer ganzen Kultur darstellt. Die bedeut-

samsten heiligen Stätten des Cator finden sich auf der *Krelvetenwacht*, die den Norden des Landes vor den *Krelveten* des *Blutigen Massivs* schützt, sowie in *Catystis*, wo König *Catyston* einen riesigen Tempel errichten ließ, in dem auch *Mal Matynor*, der Hochgeweihte der Catorreligion lebt.



GALDAMARIS

Galdamaris ist Göttin der Seefahrt und Herrin von Wind und Wellen. Ihre Gestalt ist die einer riesigen Seeschlange mit dem Oberkörper und den Armen einer dunkelhaarigen Frau. Ihr Heim sind nicht die göttlichen Gefilde *Lutanahs*, sondern die Untiefen des *Swylirischen Ozeans*. Am Himmel ist Galdamaris durch das Sternzeichen der *Muschel* repräsentiert. Ein bestimmtes, ihr zugeordnetes Tier gibt es nicht, vielmehr steht Galdamaris für alle Meeresbewohner. Für die Menschen hat Galdamaris nur wenig übrig. Ob Springflut oder Wirbelsturm, sie setzt sie gnadenlos ihren Launen aus und ist für ihr unbeherrschtes Temperament bekannt.

Das Bitten und Flehen der Sterblichen vermag bei ihr nur wenig zu bewirken. Liebe, so heißt es, empfindet sie nur für die Bewohner der Meere.

Galdamaris wird in erster Linie von Seefahrern verehrt. Sie bitten sie um guten Wind und glatte Wellen und opfern der Göttin enthusiastisch vor und nach jeder Schiffsreise. Sie vermeiden tunlichst das Töten von Meerestieren; ganz besonders von größeren Geschöpfen wie Delphin, Hai, Wal oder Tintenfisch, heißt es doch, dass Galdamaris den Tod jedes Meerestieres mit dem Tod eines oder mehrerer Menschen ahndet. Dort, wo massenhaft Fisch verzehrt wurde, pflegte man in alter Zeit jährlich Menschenopfer zu bringen, um die Göttin milde zu stimmen

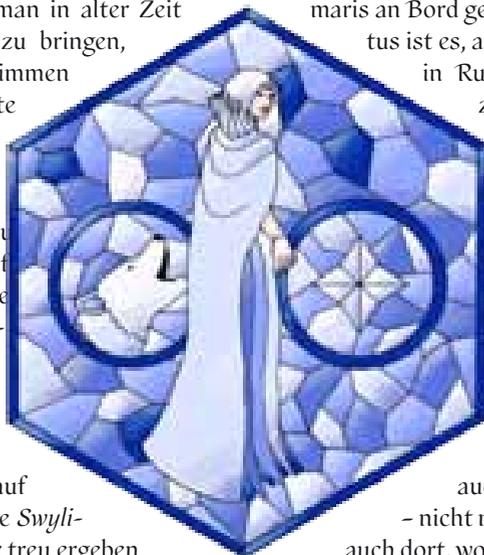
- eine Tradition, die heute nur noch in wenigen, sehr entlegenen Küstendörfern vorherrscht. Dass es Unsterblichen unter sagt ist, Menschenopfer anzunehmen, ist auch der Grund dafür, dass Galdamaris von den anderen Göttern aus Lutanah verstoßen und auf den Grund des Ozeans verbannt wurde. Dort erschuf sie in ihrer Einsamkeit die *Swyliren*, Wassergeister, die ihr treu ergeben sind und ihren Willen vollziehen.

Die Tempel der Galdamaris sind äußerst aufwändig und kostbar ausgestattete Hallen. Die Kulträume sind entweder direkt an die Küste bzw. an die Ufer gebaut oder beinhalten ein großes Wasserbecken, das von einem nahen Fluss, See oder dem Meer gespeist wird und Lebensraum für reichlich Pflanzen und Tiere bietet. Es riecht stark nach Wasserpflanzen und Algen, und ehrfurchtgebietende Bildnisse der Göttin, kunstfertig aus den edelsten Gesteinen gemeißelt, prangen an den Wänden oder ragen aus dem Wasser.

Um sein Leben der Meeresgöttin zu weihen, muss man ein eigentümliches Gemüt besitzen. Die **Priester** der Galdamaris schützen und ehren die Gewässer, ihre Bewohner und deren Geister mit unvergleichlicher Inbrunst und fungieren dabei als Bindeglied zwischen den Sterblichen und der unnahbaren Göttin, indem sie Gebete sprechen, Messen zelebrieren und Riten durchführen. Sie segnen Seeleute, weihen Schiffe und taufen meeresgeborene Kleinkinder. Dann und wann begleiten sie sogar höchstpersönlich eine Überfahrt, und es heißt, dass noch nie ein Schiff mit einem Geweihten der Galdamaris an Bord gesunken sei. Ihr heiliger Ri-

tus ist es, an einem wasserreichen Ort in Ruhe und Abgeschiedenheit zu versinken, weshalb der Hochgeweihte *Horgen*, genannt der Maritime Gesandte, auch zumeist auf dem Meer unterwegs ist. Heilige Pflicht der Galdamarispriester ist es, das Leben der Wasserbewohner zu schützen und zu verteidigen.

Obwohl die Göttin auch in Catorien verehrt wird - nicht nur an den Küsten, sondern auch dort, wo der Flussschiffahrt große Bedeutung zukommt - ist Galdamaris' Macht im Swylirischen Archipel am größten. Die abergläubischen Swylirier sehen in allem ein Omen der launenhaften Göttin und richten ihr gesamtes Tun - bis hin zum Zeitpunkt, da sie sich erleichtern - auf Galdamaris' mutmaßlichen Willen aus. Weniger abergläubisch, aber nicht minder abhängig von Galdamaris' Wohlwollen sind die vom Seehandel lebenden Inselstädte von Solhatis.



KASTORNA

Kastorna ist die einsame und schweigsame Göttin des Eises und der Kälte. Sie ist Bringerin des Winters und wird auch als Göttin der Jagd und des Überlebens angesehen. Ihre Gestalt ist die einer wunderschönen Frau, doch ihr langes Haar ist schneeweiß, ihre Haut bleich, und ihre Augen sind kalt und leer. Ihr Himmelskörper ist der *Eisstern*, das ihr zugeordnete Tier der *Eiswolf*. Kastorna ist eine grimme, verbitterte Gottheit, die für Sterbliche im besten Falle Gleichgültigkeit hegt, ihnen aber meistens harte Winter und eisige Stürme beschert. Früher, in alter Zeit, schlug Kastornas Herz für den verführerischen Gott Sastrates, und zwar so heftig, dass sie ihm ein Kind gebar und damit schwer gegen die Ordnung Lutanahs verstieß, die es den Unsterblichen untersagte, sich untereinander zu vermehren. Um das Geschehene zu verheimlichen, mordete Sastrates das gemeinsame Kind. Doch dieser Frevel, der noch schlimmer war als der, den er zu verbergen suchte, blieb nicht unentdeckt, und Sastrates wurde zur Strafe in das Totenreich Moyalar verbannt. Kastorna, die mit einem Mal ihr Kind und ihren Liebsten verloren hatte, war damit ausreichend gestraft, und ihr Herz gefror zu einem Eiskristall, der nie wieder auftauen sollte.

Die Menschen im hohen Norden vermeiden es, Kastornas Aufmerksamkeit zu erregen. Höchstens besänftigen sie die Göttin mit Tieropfern, wobei sie mehr als gute Jagdbeute und milde Winter nicht zu erhoffen wagen. Der Kastorna-Kult ist schon sehr alt und beruht auf archaischen Riten, in denen Tiere geopfert und Zeichen aus Tierblut gemalt werden. Besondere Ehrfurcht sollte man dabei den Eiswölfen entgegenbringen. Kastorna betrachtet sie als ihre Kinder, und wer einen von ihnen tötet, wird ein grauenvolles Ende finden.

Tempel der Kastorna gibt es nicht in dem Sinne, wie man sie von den übrigen Göttern kennt. Vielmehr huldigt man der Göttin in natürlichen

Höhlen oder unter freiem Nachthimmel. Dort, wo es besonders kalt ist, darf man sich der Göttin am nächsten wännen. Berichte aus Eysarien sprechen auch von Gebilden aus purem Eiskristall, die von unbekannter Hand nahe dem Eisigen Reif geschaffen wurden.

Kastornas **Geweihte** sind schweigsame Einzelgänger, die eher Tiere denn Menschen als Begleiter akzeptieren und sich nur selten für die Belange der Menschen erwärmen. Sie sind ausgezeichnete Jäger und Waldläufer, meist in Felle gekleidet und nicht selten geschmückt mit Schädeln und Knochen ihrer Jagdbeute. Ihr Erscheinen löst in den meisten Fällen Schrecken und Entsetzen aus, denn im hohen Norden ist es Tradition, dass die Geweihten eines Tages ein Kleinkind einfordern, das danach unter ihrer Obhut zu einem Priester der nächsten Generation heranwächst. Alle Geweihten betrachten es als ihre Pflicht, die Brücke zwischen Kastorna und den Sterblichen vor dem gänzlichen Vereisen zu bewahren. Als Werkzeug sehen sie sich dabei nicht. Von ritueller Bedeutung ist es für sie, sich unter sternenklaarem Himmel dem Eisstern zuzuwenden. Verboten ist ihnen nur eines: das Empfinden sinnlicher Liebe.

Der Kastorna-Kult ist um so stärker, je weiter man gen Norden blickt: Die Barbaren Eysariens kennen überhaupt keine anderen Gottheiten, dafür verehren sie eine Vielzahl grässlicher Geister, deren Wirken sie Kastornas Willen zuschreiben. Besondere Bedeutung hat Kastorna für die Colwulven: Sie betrachten sie als ihre Mutter, und sie sind aufgrund ihrer Stammesgeschichte (s. „Menschen und Menschenähnliche“) die einzigen, die nicht mit Furchtsamkeit zu ihr aufblicken müssen. Der Colwulve Wraenur, *Hüter des Eisigen Reifs*, kann dementsprechend auch als eine Art Hochgeweihter bezeichnet werden. Auch in Sthorn ist der Kastornakult mit Abstand die dominierende Religion, im nördlichen Catorien wird Kastorna hingegen nur von Waldläufern und Jägern verehrt.

LYREYA

Lyreya ist die Göttin der Liebe und der Freude. Sie ist Schirmherrin von Spielen und Festen und Hüterin der Künste. Lyreya wird als Frau von ätherischer Schönheit dargestellt. Ihre blauen Augen blicken verträumt und verklärt, ihr langes, goldenes Haar fällt in sanften Wellen über ihr Gewand aus weißer Seide. Ihre Finger gleiten anmutig über eine *Harfe*, die sie stets bei sich trägt und die auch ihr Zeichen am Firmament ist. Das ihr zugeordnete Tier ist der elegante *Schwan*. Lyreya fühlt sich zu den Sterblichen überaus stark hingezogen und liebt deren Unvollkommenheit. Sie ist für ihren Überschwang bekannt, und niemand weiß, wieviele Halbgötter ihr Araclia zu verdanken hat. In ihrem Wesen ist sie zugleich gesellig, aber oberflächlich, leidenschaftlich, aber wankelmütig, voller guter Absichten, aber traumtänzerisch.

Nicht zuletzt weil Liebe und Freude in jedermanns Leben eine große Rolle spielen, gehört Lyreya zu den am stärksten verehrten Gottheiten Araclias. In ihrem Namen werden Blutsbrüderschaften, Verlöbnisse und Heiraten besiegelt, Schaustücke aufgeführt und Feste gefeiert. Als Göttin der Künste ist Lyreya auch eine kreative Kraft für Barden, Gaukler, Dichter und Maler. Aber auch von anderen verlangt Lyreya nichts, das Mühe oder Schmerz bereiten würde.

Lyreyas **Tempel** sind niedrige, runde Gemäuer aus hellem, poliertem Stein. Viele von ihnen zieren gläserne Kuppeldächer, die aus den Verkäufen von Kunstwerken finanziert werden. Besonders an den Tempeln ist, dass sie ohne Zwi-

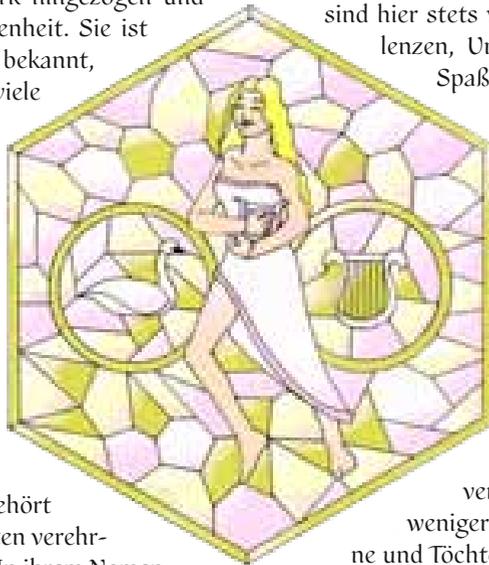
schenschwände auskommen; es gibt nur eine große Anzahl marmorner Säulen, die von begnadeten Bildhauern verziert werden und dem Inneren ein unvergleichlich kunstfertiges Erscheinungsbild verleihen. Der Boden ist mit Mosaik durchwirkt und die runde Decke mit Fresken bemalt. Seidentücher und Perlenvorhänge trennen die Bereiche des Tempels von einander. Man findet hier bunte Staffeleien, mit Duftöl angereicherte Wasserbecken, Skulpturen, Gedichte und Verse und Sammlungen von Musikinstrumenten. Für die Begabten und Begeisterten sind die Tempel der Lyreya Orte der Inspiration; sie sind hier stets willkommen. Wer nur faul-

enzen, Unruhe stiften oder seinen Spaß haben will, wird von den

Tempeldienern sanft, aber unmissverständlich hinauskomplimentiert. Eine nur hinter vorgehaltener Hand überlieferte Tradition: Gegen gutes Geld unterweisen die Geweihten die Söhne und Töchter reicher Eltern in uralten Praktiken des Liebesspiels.

Diese Unterweisung verwandelt selbst ältere oder weniger hübsch anzusehende Söhne und Töchter in äußerst begehrte und vermittlungsfähige Nachkommen – und das, ohne ihre Unschuld anzutasten.

Die **Priester** der Lyreya sind anmutig und von einnehmendem Wesen. Sie sind sehr emotional, sensibel und jeder in einer bestimmten Kunst besonders talentiert. Sie legen größten Wert auf ihr Äußeres. Körperbehaarung gilt bei ihnen als unverzeihlich, so dass sich selbst männliche Priester regelmäßig enthaaren. Nur wenige Geweihte der Lyreya verbringen ihr Leben in den Tempeln. Die meisten zieht es durch die Lande, auf der Suche nach Inspiration, beispielsweise für das vollendete Musikstück oder das perfek-



te Gedicht, aber auch, um Freude in die Herzen derer zu bringen, deren Leben durch Leid und Anstrengung geplagt ist. Der heilige Ritus der Lyreyageweihten ist ein perfekter Kuss bei Tageslicht. Ihre drei heiligen Gebote: Sie dürfen keine Liebe schmähen, kein Spiel verderben und niemanden in Trauer stürzen.

Lyreya genießt höchste Verehrung innerhalb Catoriens und Tr'Saals, wo ihr in nahezu jeder Stadt ein Tempel erbaut wurde. Einer der prächtigsten befindet sich in Valryna, umgeben von einem immergrünen Garten, in dem man den Grafen mindestens dreimal in der Woche lustwandeln sieht. Ebenfalls berühmt ist die *Schule der Künste* zu Paralasta, in welcher die besten Barden und Maler des Landes ihr inspiriertes Handwerk erlernen und die atemberaubende Hochgeweihte *Diamandia* residiert.

MISPICILIS

Mispicilis ist die Göttin des Geheimnisses, der Lüge und der Heimlichkeit; einige schreiben ihr auch Zwietracht und Verrat zu. Sie wird als Gestalt in grauer Kutte dargestellt. Eine Maske verdeckt ihr Gesicht, sodass niemand weiß, wie sie eigentlich aussieht. In ihren Händen hält sie Dolch und Seil, die Waffen des Hinterhalts. Am Firmament wird sie durch das Sternbild der *Maske* repräsentiert. Das ihr zugeordnete Tier ist die sich windende *Schlange*, und tatsächlich ist Mispicilis wohl die verschlagenste aller Götter. Intrige und Korruption sind ihre Waffen, und Moral ist für sie kein Hindernis. Ihre Motive sind unergründlich: Nie opponiert sie offen, stets bedient sie sich auf raffinierte Weise unwissender Dritter.

Verehrt wird die verhüllte Meisterin von Dieben, Verschwörern und Händlern, also all

jenen, deren Dasein auf Lüge und Geheimnis aufgebaut ist. Obgleich es nicht dem Wesen der Mispicilis entspricht, anderen direkt zu schaden, zählen doch auch Assassinen zu ihren Jüngern. Der schlechte Ruf, der die Göttin dadurch ereilt hat, führte im Laufe der Jahre dazu, dass ihre Priester und Tempel in Catorien verboten wurden – eine Maßnahme, die freilich wenig fruchtete, denn Mispicilisgeweihte waren nie und sind nicht als solche zu erkennen, und auch ihre heiligen Stätten findet man nicht durch Herumfragen am Marktplatz.

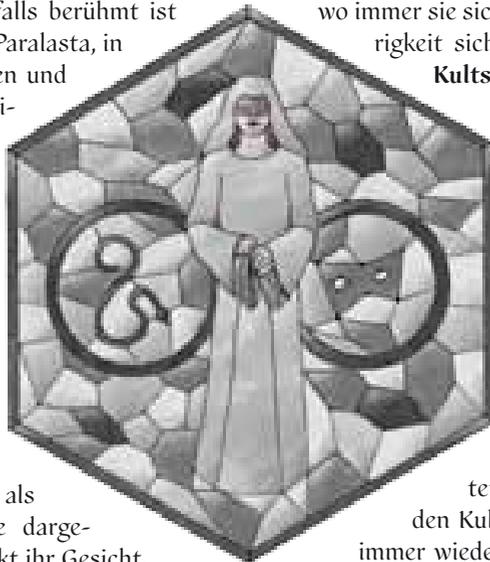
Die Jünger der Mispicilis treffen sich dort, wo immer sie sich vor dem Zugriff der Obrigkeit sicher wähnen. Die wenigen

Kultstätten sind vergessene, unterirdische Kammern

oder verlassene Keller, die ohne Zutun der Geweihten kaum gefunden werden können und in der Regel trickreich gegen unbefugte Besucher gesichert sind. Hier werden Intrigen gesponnen, Verschwörungen angezettelt und sinistre Pläne zu Gun-

sten derer geschmiedet, die den Kult unterstützen (worunter immer wieder auch so mancher Herrscher zu zählen ist).

Die wenigsten **Priester** der Mispicilis dienen ihrer Göttin Tag und Nacht. Sie führen vielmehr ein perfektes Doppelleben. Im Alltag sind sie Fleischer von nebenan, der jüngste Sohn des Grafen mit einer Leidenschaft fürs Glücksspiel, oder aber ein harmlos aussehender Bettler unter der Brücke. Sobald aber Mispicilis ihren Schatten über das Land wirft, verwandeln sie sich in geheimnisvolle Würdenträger, die an abgeschiedenen Orten verdächtige Zeremonien überwachen. Priester der Mispicilis sehen sich als Vollstrecker menschlicher Schwäche, als den



Schatten, ohne den das Licht nicht existieren kann. Sie schöpfen Kraft aus dem, was verborgen bleiben soll, und suhlen sich im Wissen um ihre Überlegenheit und Raffinesse. Ihr heiligster Ritus ist so geheim, dass er in diesem Kompendium leider nicht genannt werden darf. Bekannt ist allerdings eines ihrer göttlichen Gebote, nämlich mindestens einmal am Tag eine Regel in bedeutungsvoller Weise zu brechen.

Der Kult der Mispicilis floriert dort, wo großes Elend und großer Reichtum auf engem Raum zusammenleben: Hier sind die Inselstädte von Solhatis zu nennen, eine wahre Brutstätte an Intrigen und heimlichen Geschäften, außerdem die Neelschen Stadtstaaten, in denen Gesetze und solche, die sie beachten, Ausnahmeerscheinungen sind, sowie die Städte Tr'Saals und Catoriens. Ironischerweise befindet sich der größte Mispicilis-Tempel Catoriens direkt unter den Augen des Königs: inmitten der Königsstadt Catystis.

PAYAON

Payaon ist der Gott der Schaffenskraft, des Wohlstandes, des Werkes und des Friedens. Er wird als beleibter, kahler Mann mit vier Armen und Händen dargestellt, die Hammer und Kelch halten. Der Kelch ist auch das ihm zugeordnete Sternzeichen. Das Tier des Payaon ist der oft unterschätzte, aber treue und überaus belastbare *Esel*. Payaon ist ein überaus friedfertiger und maßvoller Gott, der den Fleißigen und Arbeitsamen Wohlstand bringt, gleichzeitig aber wenig Gnade für faule und unredliche Sterbliche hegt.

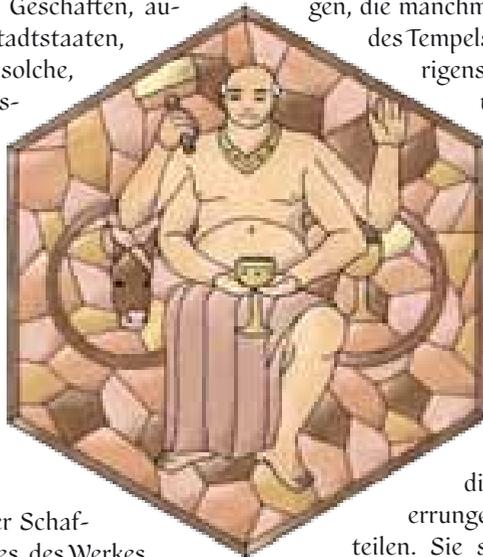
Payaon wird vor allem von Bauern und Handwerkern verehrt. Sie bauen ihm kleine Schreine in ihren Heimen und beten dort innig nach (kei-

nesfalls vor) getaner Arbeit. Nach der Erntezeit hält man ihm zu Ehren das Payaonsdankfest ab.

Die **Tempel** des Payaon sind niedrige, schlichte Bauten aus Backstein, in denen traditionellerweise geschmiedet und gebacken wird. Sie sind nicht nur Werk- und Schlafstatt für die Priester, sondern auch Zentrum des geselligen Lebens. Im inneren Heiligtum findet man Tische und Bänke, auf denen sich die Leute zusammenfinden, um gemeinsam den vergangenen Tag zu betrinken. Auch vermitteln ihnen hier Wandgemälde und volksnahe Predigten Werte wie Fleiß und Redlichkeit. Auf Skalen und Waagen, die manchmal auch an der Außenseite

des Tempels angebracht sind, kann übrigens jedermann Maß nehmen und überprüfen, ob er beim Kauf seines täglichen Brotlaibs gerecht behandelt und nicht etwa übervorteilt wurde.

Die **Priester** des Payaon sind bodenständige Menschen, die ihr Leben friedlich und produktiv verbringen wollen und es als ihre Berufung sehen, die innere Ruhe, die sie durch Fleiß und Werkerrungen haben, mit anderen zu teilen. Sie sind in mindestens einem Handwerk Meister ihres Fachs. Sie haben stets eine helfende Hand für diejenigen, die ihrer bedürfen, immer aber auch ein kritisches Wort gegenüber denjenigen, die Reichtum nicht selbst erwirtschaftet haben. Entsprechend oft kommt es vor, dass der Sermon eines zu ambitionierten Priesters in den Ecken eines obrigkeitlichen Kerkers endet. Die Payaonpriester sind nämlich alles andere als anpassungsfähig, sondern - wie manche sagen - störrisch wie Payaons heiliges Tier. Ihrer Gottheit fühlen sie sich am nächsten, wenn sie etwas schaffen, vervollständigen, etwas Form geben. Ihr heiliges

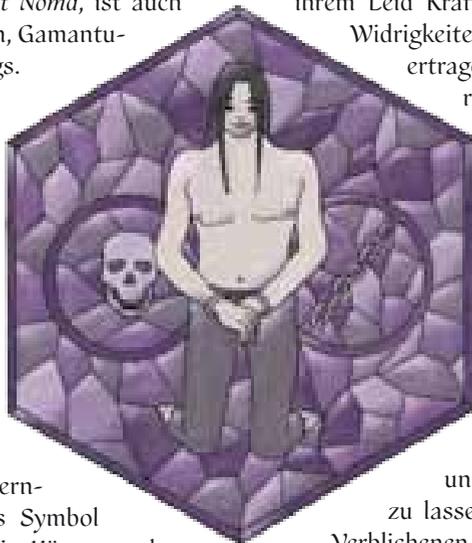


Gebot ist es, fremdes Schaffen zu respektieren und möglichst den Weg des Friedens dem der Gewalt vorzuziehen.

Payaon ist überall dort zuhause, wo Handwerk und Landwirtschaft einen gesunden Stand bilden, also vor allem in Catorien, wo der verirrmige Gott neben Cator und Lyreya zu den meist verehrten Göttern gehört, aber auch in Qui-Lju, wo man ihm als Pa-Yao, Gott aller Götter, huldigt und alle anderen Götter nur als seine hilfreichen Geister betrachtet. Außerdem ist Payaon als bislang einziger Menschengott von den Gamantulen akzeptiert worden. Der Hohepriester Payaons, *Nokat Noma*, ist auch ständig zwischen Catorien, Gamantulien und Qui-Lju unterwegs.

SASTRATES

Sastrates ist der Totengott Araclias und zudem Gott der Sünde, des Leides und der Verzweiflung. Er ist ein überaus ansehnlicher, schwarzhäariger Jüngling, der meist kniend, mit nacktem Oberkörper und geketteten Händen dargestellt wird. Sein Sternzeichen ist die *Kette* als Symbol jener Beschränkungen, die Körper und Geist auferlegt sind. Ein spezielles ihm zugeordnetes Tier gibt es nicht; man schreibt ihm vielmehr alle Tiere zu, die schwarz befiedert oder behaart sind - egal, ob Wolf, Katze oder Rabe. Sastrates ist eine faszinierende Persönlichkeit, sein Wesen schillernd, seine Stimme süß wie die Sünde und seine Worte voller Faszination und Verführungskraft. Seiner Verführung erlag auch einst die Göttin Kastorna, die ihm - gegen den Willen der göttlichen Ordnung - ein Kind gebar. Um den Beweis ihrer gemeinsamen Sünde zu unterdrücken, mordete Sastrates das Kind, doch der Frevel blieb nicht unentdeckt,



und die Götter verbannten Sastrates für das Verbrechen, das noch schlimmer war als jenes, das er damit zu verbergen gesucht hatte, in das Totenreich *Moyalar*. Mit Ketten, von Payaons Hand geschmiedet, banden sie ihn an die Quelle des Totenflusses Xaralla, wo er für den Rest seines unsterblichen Daseins dazu verdammt ist, die Seelen der Sterblichen zu zählen und zu wägen.

Sastrates wird nur von verzweifelten Individuen verehrt, die in ihrem Leid gefangen sind und bei anderen Göttern keinen Trost finden. Sie wenden sich ihm zu, damit er sie lehrt, aus ihrem Leid Kraft zu schöpfen. So sie die Widrigkeiten ihres Lebens mit Würde ertragen, verspricht ihnen Sastrates ein umso glänzenderes Dasein im Jenseits. Für viele andere ist Sastrates ein Sinnbild der Sünde, ein abschreckendes Mahnmal. Sie stoßen in seinem Namen Flüche und Verwünschungen aus und würden ihn nie aktiv verehren. Sobald aber jemand stirbt, ist es üblich, Sastrates Gebete und Opfergaben zuteil werden zu lassen, auf dass er dem lieben Verbliebenen die Reise durch *Moyalar* erleichtere.

Sastrates' **Stätten** sind überdachte, nach allen Seiten hin offene Hallen, in denen die Toten vorübergehend aufgebahrt werden, bevor man sie auf dem nahen Totenanger begräbt. Schon beim Betreten eines Sastratestempels spürt man eine finstere, wenngleich nicht unangenehme Aura, ein Gefühl, das meist erst Stunden später verblasst. Von manchen Tempeln aber weiß man, dass sich darin sogar lebensfrohe Menschen grundlos die Pulsadern aufgeschnitten haben...

Die **Priester** des Sastrates sind zynische Zeitgenossen. Tod und Leben, Tag und Nacht, Gut und Böse - wo ist schon der Unterschied! Ihre Predigten, vorgetragen aus dem berühmten *Kreuzkettenbuch*, vermögen selbst Skeptiker stundenlang zu fesseln. Ihr Charisma ist vereinnahmend, ihr feiner Sinn für Zusammenhänge beispiellos. Sie sind gute Zuhörer und erkennen die seelischen Untiefen ihres Gegenübers. Geleitet sind sie in schlichte graue Kutten. Um die Handgelenke tragen sie dunkle Lederbänder, die die Fesselung ihres Herrn symbolisieren. Sie sind ihrem Gott am nächsten, wenn sie sich kasteien, zum Beispiel durch extreme Enthaltensamkeit oder das Zufügen körperlicher Schmerzen. Jedes Leid, das ihnen widerfährt, müssen sie mit Demut und Würde ertragen.

Sastrates wird in der oben beschriebenen „passiven“ Weise vor allem in Tr'Saal, Catorien, H'Netra und Solhatis gewürdigt. In Sthorn, so heißt es, sei sein Einfluss auf die Lebenden ungleich größer, und seine Tempel seien auch Orte der Zuflucht und der Sinn-suche. In Neel hat der Sastrates-Kult überhaupt eine von der „offiziellen“ Religion sehr verschiedene Richtung eingeschlagen und eine Gilde von Totenbeschwörern hervorgebracht, die als die *Neeler Nekromanten* bezeichnet werden.

SHARTRAR

Shartrar ist der Gott der Zeit und des Zufalls, der Vergänglichkeit und des Vergessens. Weil sich niemand mehr erinnern kann, wie er aussieht, stellt man ihn als *Sanduhr* dar. Ein ihm zugeordnetes Tier gibt es nicht. Am Firmament ist er durch ein glitzerndes *Sternenband* reprä-

sentiert. Shartrar ist älter als alle anderen Götter Lutanahs. Ihm ist die Stetigkeit und Gleichgültigkeit einer uralten Wesenheit zueigen, die schon unzählige Äonen erlebt hat und nicht aus der Ruhe zu bringen ist. Einst war er Schutzgott der Krelveten, doch das Schicksal trieb einen Keil zwischen ihn und seine sterblichen Schützlinge. Weil sie sich von ihm verlassen fühlten, schlugen sie ihn mit seinen eigenen Waffen: Sie zerschmetterten alle Götterbilder, Reliquien, Schriften, Talismane, Tempel und Schreine, und schwiegen ihn schließlich aus der Welt. Shartrar wurde vergessen. Mittlerweile ist er alt und schwach; zu schwach, um sich in Erinnerung zu rufen. Ironie, hält doch

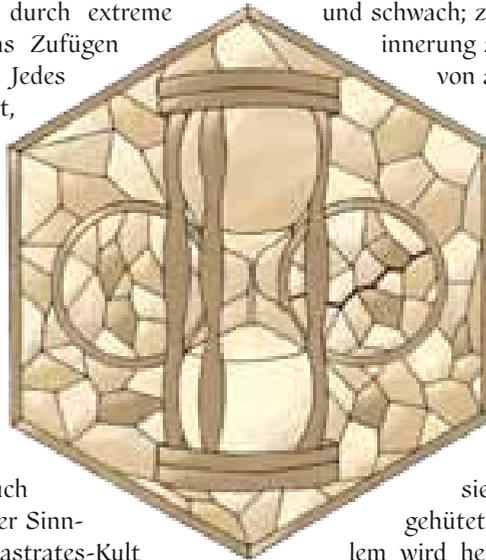
von allen Göttern gerade er die größte Macht in Händen, nämlich die Herrschaft über die Zeit.

Kaum einer denkt heute noch bewusst an Shartrar: Das Altern ist ein Teil des Lebens, mit dem sich die Menschen abgefunden haben, und das Vergessen ist ihnen selbstverständlich geworden. Auch haben

sie verlernt, an den von ihm gehüteten Zufall zu glauben. Al-

lem wird heutzutage ein Zweck, eine Bestimmung unterstellt. Shartrars Einfluss auf den Alltag der Sterblichen ist bedeutend subtiler und schwerer zu begreifen als der der anderen Götter. Für die meisten ist sein Name nur noch ein hohles Wort, die Bezeichnung eines Kalendermonats. Nur die wenigen, die sich in Kenntnis seiner Lehren befinden (oder was davon übrig ist) sprechen seinen Namen nicht leichtfertig aus und erkennen in Ehrfurcht seine Bedeutung.

Die **Tempel** des Shartrar wurden allesamt von den Krelveten der Ära Rasmorrtah erbaut und auch wieder vernichtet. Viel stärker ist



Shartrars Macht in den *Globulen der Zeit*, heilige Orte, an denen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in unvorhersehbarer Weise miteinander verschmelzen. Man kann dort Vergangenes sehen, Zukünftiges hören und sogar durch die Zeiten schreiten. Globulen der Zeit sind meist an Kleinigkeiten zu erkennen, z.B. eine regressiv gedeihende Pflanze oder ein Türknallen, das zu hören ist, bevor die Tür tatsächlich zufällt.

Die heutigen Priester des Shartrar leiten ihre Verbindung zu ihrem Gott aus Träumen und Ahnungen her, nicht so wie die der anderen Götter aus Bildern und Schriften. Shartrars Berufene haben die undankbare Aufgabe, Lehren zu vertreten, die sie selbst nicht gelernt, sondern eigens ersonnen haben.

Es gibt nur eine Handvoll solcher „Priester“ auf ganz Araclia, und sie alle werden nicht geweiht, sondern durch ein unvorhersehbares, „zufälliges“ Ereignis zum Repräsentanten ihrer Gottheit. Dieses Ereignis weckt in ihnen nicht nur göttliche Kräfte, sondern auch die Berufung, Shartrar vor dem entgültigen Vergessen zu bewahren. Sie sind von einem unfassbaren Nimbus aus uralter Kraft und künftigen Ahnungen umgeben und strahlen große Macht aus. Ihre Worte und Taten gedeihen überaus langsam, als hätten sie alle Zeit der Welt. Sie verbringen ihr ganzes Leben damit, durch die Welt zu reisen, auf der Suche nach alten Tempeln, Schriften und Bildnissen des Shartrar, dabei stets bemüht, die Bevölkerung an Existenz und Gaben ihres Gottes zu erinnern. Der einzige Ritus, der sie verbindet, ist eine mitternächtliche Kontemplation.



TAVALDE

Tavalde ist die Göttin des Lebens, der Fruchtbarkeit und der Natur und wird somit als Mutter aller Tiere und Pflanzen angesehen. Man bildet sie als fürsorgliche Frau mit dichtem Haar ab, in dem Früchte wie auf Zweigen wachsen. Ihr Rock reicht bis zum Boden, sodass es scheint, als wäre sie direkt in der Erde verwurzelt. Ihr Symbol am Sternenhimmel ist der *Baum*. Ihr ist aber kein spezielles Tier zugeordnet, denn wie einer guten Mutter liegt ihr jedes ihrer Kinder gleichermaßen am Herzen. Dabei ist sie geduldig und umsichtig und verteilt ihre Gaben sehr großzügig; doch als Mutter kann auch sie zuweilen streng, zurückhaltend und distanziert sein.

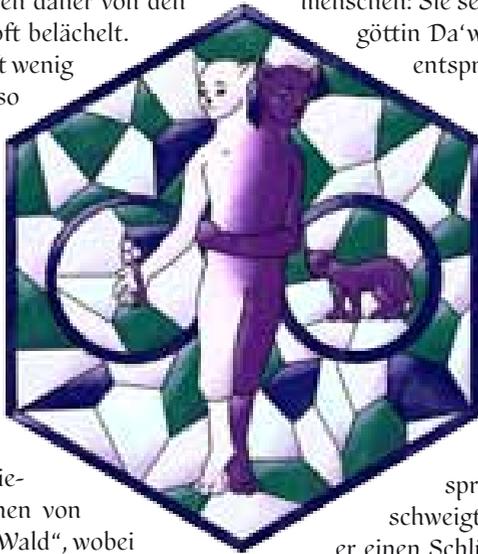
Am meisten wird Tavalde von Kräutersammlern, Waldläufern, Heilkundigen und Bauern verehrt, denn ihr aller Leben hängt auf die eine oder andere Weise vom Wohlwollen der Natur ab. Sie beten zu ihr und opfern ihr im Vorhinein, sei es für eine gesunde Saat oder eine unproblematische Schwangerschaft. Manche Riten, die man in alter Zeit zu Ehren der Tavalde vollführte, sind heute vergessen. Nur noch am Land wird z.B. die *Harztaufe* vorgenommen, die einem Kind ein langes, gesundes Leben bescheren soll, oder die *Hirschennacht*, bei dem ein Tier mit möglichst großem Geweih mit bloßen Händen eingefangen wird, nur um es danach in einer Zeremonie, die einst mit sehr viel Menschenblut verbunden war, frei zu lassen. Heutzutage scheint sich Tavalde bereits zufrieden zu geben, wenn die Menschen die Natur und den Kreislauf des Lebens respektieren.

Die **heiligen Stätten**, an denen man der Tavalde huldigt, sind keine von Menschenhand errichteten Bauten, sondern Orte in der Natur, die sich durch außerordentliche Schönheit oder besonderen Wuchs auszeichnen, etwa ein blühender Hain, ein immergrüner Berg, ein glitzernder Teich, eine von Pilzen gesäumte Lichtung oder eine uralte Eiche. Dorthin pilgern die Sterblichen, um Kranke gesund zu pflegen oder für eine gute Schwangerschaft zu beten. Kein Herrscher würde es wagen, einen solchen Ort durch Kahlschlag oder Rodung zu entweihen.

Die **Geweihten** der Tavalde sind sehr untypische Priester und werden daher von den Dienern anderer Götter oft belächelt. Sie sind bodenständig, oft wenig gebildet und auch nicht so eloquent, wie man es von anderen Priestern kennt. Sie leben sehr naturverbunden und verhalten sich gegenüber den zivilisierten Menschen zuweilen seltsam und eigenbrütlerisch. Diese behaupten sogar, dass die Geweihten nicht nur bei, sondern auch mit den Tieren schlafen, und sprechen von „verrückten Nackigen im Wald“, wobei sie verkennen, dass diese „Verrückten“ ungeheure Macht in Händen halten: Priester der Tavalde sind Wunderheiler mit ausnehmenden Kenntnissen von Kräutern und Pflanzen, und manche von ihnen haben sogar die Gabe, zweites Leben zu schenken! Allerdings folgen die Tavaldegeweihten nicht dem Willen der Menschen, sondern alleine den Gesetzen der Natur. Sie helfen, wenn es ihrer Ansicht nach im göttlichen Plan gelegen ist, und sie sind weder Drohung noch Bestechung zugänglich. Ihr heiliger Ritus besteht darin, etwas Rohes, Natürliches zu sich zu nehmen, und zwar in frischer, unbearbeiteter

Form. Ihr Gebot ist es, das Leben so weit wie möglich zu schonen, zu achten und zu erhalten, wobei dazu bemerkt werden will, dass sowohl Tavalde als auch ihren Priestern bewusst ist, dass das Leben in der Natur durch das Gesetz des Stärkeren definiert wird.

Tavalde wird am stärksten in Catorien verehrt, wo die Landwirtschaft den Hauptertrag des gemeinen Volkes ausmacht, etwas weniger innig in Ländern wie Tr'Saal, Sthorn und Lavarty, und je weiter man nach Süden oder Norden blickt, desto geringer wird ihr Einfluss. Eine besondere Rolle spielt Tavalde bei den Baummenschen: Sie sehen in ihr die alte Shayëragöttin Da'waldena und fühlen sich ihr entsprechend stark verbunden.



UXULA

Uxula ist der Gott des Rätsels und des Paradoxons. Er ist Wegbereiter des Unmöglichen und hält seine schützende Pfote über die Katzenmenschen. Dargestellt wird er als aufrechter Panter mit zwei Köpfen, von denen nur einer spricht, der andere aber stets schweigt. In seinen Händen hält er einen Schlüssel. Sein Symbol am Firmament ist die *Uxula-Schleife*, das ihm zugeordnete Tier ist der *Panter*, dem er an Gestalt gleicht. Uxula ist sowohl weiblichen als auch männlichen Geschlechts. Die Menschen sprechen von ihm jedoch als Gott und nicht als Göttin, wohingegen die Katzenmenschen in ihrer Sprache das Geschlecht nicht unterscheiden. Uxula gilt als strafende Gottheit, deren Wirken unerklärlich und unberechenbar ist. Er betrachtet das Unmögliche als machbar, und stellt seine sterblichen Untertanen gerne auf die Probe. Er spricht niemals klar, sondern stets in Rätseln,

und er nimmt niemals den Weg, der direkt zum Ziel führt.

In Cashaluncur, wo man ihn universalistisch verehrt, stellen die Priester des Uxula (*Uyi Uxula*) die herrschende Kaste. Der *Rayexul* ist als ihr höchster Geweihter die mächtigste Autorität im Staat. Er allein vermag die verworrenen Gebote des Gottes zu ergründen, und er allein übt auch - derzeit in der Gestalt von *Pasra'Tarr* - die weltliche Herrschaft aus. Wer in eine höhere Kaste aufsteigen will, braucht sich „nur“ den göttlichen Rätseln zu stellen, und wer gar geweiht werden will, muss ein tödliches Labyrinth aus Rätseln und Fallen bewältigen. Im Alltag spenden die Lehren des Uxula großen

Trost, denn so schlecht das Leben des Einzelnen auch im Augenblick sein mag, es kann jederzeit unerwarteterweise eine glückliche Wendung nehmen. Bei den Menschen spielt Uxula mit seinen irrationalen, schwer nachvollziehbaren Lehren eine untergeordnete Rolle. Nur Querdenker, Tüftler und Wirrköpfe machen ihn zu ihrem Schutzgott. Die Catorier haben ihn, da sie sein Wesen nicht verstehen, in ihrer pragmatischen Art schlichtweg auf einen Glücksgott reduziert.

Tempel des Uxula findet man nur im immergrünen Süden. Sie sind im Baustil der Katzenmenschen errichtet, steinerne Stufenpyramiden, deren Inneres *Malataex* genannt wird und Labyrinth mit Fallen und Rätseln beherbergt. Es heißt, dass manche der älteren Tempel sogar vor den Priestern ihre Geheimnisse haben. Darüber hinaus wird in diesen Pyramiden das Unwahrscheinliche und Unmögliche diskutiert, Rätsel werden gelöst und erfunden und unge löste Fragen beantwortet. Der Priesterschaft

dienen sie als Wohn- und Schlafstätten. Der größte und älteste Tempel des Uxula liegt in der Hauptstadt der Katzenkultur: Es handelt sich um die *Desdaï*, die große Stufenpyramide in der Mitte Cashaluncurs (s. Kapitel „Ferne Länder, Fremde Völker“).

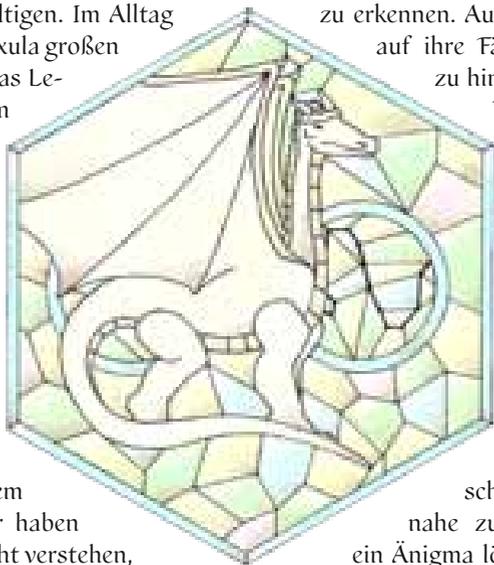
Die **Geweihten** des Uxula sind - mehr noch als Katzenmenschen im allgemeinen - schwankend in ihren Gefühlen und unberechenbar in ihrem Verhalten. Ihre Worte und Taten sind oft um des bloßen Widerspruchs willen widersprüchlich. Sie sind extrem neugierig und vermögen selbst in alltäglichsten Vorgängen etwas Paradoxes zu erkennen. Auch sind sie überaus stolz

auf ihre Fähigkeit, das Ergründete zu hinterfragen und hinter den Vorhang des Verständlichen zu blicken, der ihrer Ansicht nach nur dazu diene, die weniger Begabten nicht völlig ihrer Orientierung zu berauben. Eine gewisse Arroganz kann man ihnen aufgrund dessen wohl nicht absprechen. Im übrigen sind sie sehr intelligent und scharfsinnig. Um ihrem Gott nahe zu sein, müssen Priester ein Änigma lösen oder eines ersinnen.

Ihre strenge Auflage ist es, auf jede Frage eine Antwort zu haben - und sei es eine kluge Gegenfrage!

XAT'VAREEL

Xat'Vareel ist der Gott des Ehrgeizes, der Herrschaft und der Unterwerfung, der Macht und der Überlegenheit. Seine Gestalt ist die eines gekrönten, diamantenen Drachen. Der *Drache* ist auch sein Zeichen am Sternenhimmel und das ihm zugeordnete Tier. Xat'Vareel ist der jüngste Gott im Pantheon; er hat jenen Platz eingenommen, von dem die Götter den Ande-



ren vertrieben hatten (siehe unten). Langsam, aber unaufhaltsam strebt Xat'Vareel durch geschicktes Manipulieren der weltlichen und göttlichen Verhältnisse die absolute Herrschaft an. Dabei ist ihm aber weder am Niedergang der göttlichen Ordnung gelegen, noch sehnt er das Ende der Welt herbei – es geht ihm vielmehr darum, der Höchste, Erste und Oberste – König der Götter – zu sein. Xat'Vareel ist herrisch und arrogant, aber er kann auch von beunruhigender Unterwürfigkeit sein, wenn jemand etwas besitzt, das er haben möchte.

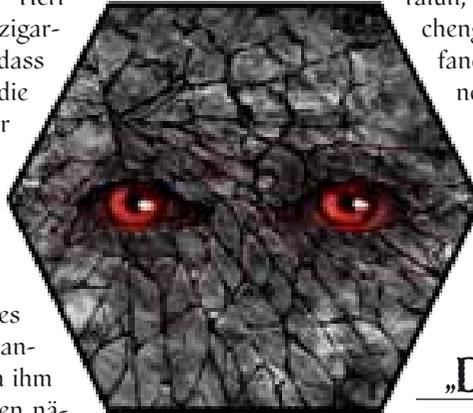
Die Lehren Xat'Vareels sind von Egoismus und Opportunismus geprägt. Auf das gesellschaftliche Kollektiv bezogen, wird Freiheit als Anarchie begriffen und Herrschaft als Kontrolle. Einzigartig an seinen Lehren ist, dass er seinen Untertanen die Verehrung anderer Götter untersagt, weshalb sich seine Gläubigen in allen Bereichen des täglichen Lebens an ihn allein wenden.

Die **Tempel** des Xat'Vareel sind hohe, schlanke Gebetstürme, in denen ihm seine Jünger ein Stückchen näher zu sein hoffen als zu ebener Erde. Sie dienen nicht nur als Gebetsstätten und Ruhestätten für Geweihte, sondern auch als Machtzentren, in denen Priester, Händler, Adlige, Kultgesandte und sonstige einflussreiche Persönlichkeiten gerne zusammen kommen, um ihre gemeinsamen Interessen unter den Schutz des Xat'Vareel zu stellen.

Die so schlaun wie selbstbewussten Xat'Vareel-**Priester** besitzen nicht nur in religiösen Fragen uneingeschränkte Autorität: Ihre Ämter und Befugnisse reichen so weit, wie sie sie sich erkämpft oder erhandelt (oder erschlichen) haben. Sie sind daher auch oft Bewahrer von Wissen, Rechtsprecher, Verwalter oder re-

gionale Herrscher. Der Ehrgeiz der Xat'Vareel-Geweihten geht sogar so weit (und Xat'Vareel erwartet dies sogar von ihnen), dass sie *einander* ausstechen. Ihre Würde betrachten sie als ihr höchstes Gut und kennen komplizierte, zum Teil skurrile Riten, die dazu dienen, diese zu stärken. Gekleidet sind sie opulent, sie geruhen sich auf Reittieren fortzubewegen oder in Sänften tragen zu lassen. Waffen zu führen haben sie nicht nötig. Ihr heiliger Ritus besteht darin, sich von einem anderen einen Dienst in respektvoller Art erweisen zu lassen. Ihre Weihe gebietet es ihnen, stets nach Höherem zu streben und sich nie mit Erreichtem zufrieden zu geben.

Hochburg der Xat'Vareel-Religion ist Ahatralun, das Land, in dem der Drachengott seine ersten Jünger fand. Als Repräsentanten dienen ihm dort der Schwarzdiamantene Naypa' Rathep sowie die Luharet, allen voran sein Hohepriester Pashtoreth (siehe „Helden, Schurken, Potentaten“).



„DER ANDERE“

Aus den *Purpurnen Schriftrollen*, die im Schoß der Eruditen ruhen, auf dass kein Sterblicher von schwachem Geist oder schwachem Willen jemals die folgende Erkenntnis teile, stammt folgender Text:

„Einst, bis in die Zeit von Rasmorrtah, war der Andere einer der großen Unsterblichen. Götter kamen und gingen, doch Er blieb stets an seinem Platz, sprach nicht und rührte sich nicht. Nicht einmal Berveros vermochte sein Wesen zu durchschauen, verbarg Er es doch hinter einer undurchdringlichen, befremdlichen Aura. Die Gesetze, die sich die Unsterblichen selbst auferlegten, ihre Versammlungen, sie kümmerten ihn nicht, und allmählich beunruhigte die

schwelende Stille hinter seiner ausdruckslosen Fassade die Götter so sehr, dass sie beschloßen, ihn vor die Wahl zu stellen: Entweder würde Er sein Wesen offenbaren oder aber seinen Platz in Lutanah verlieren. Der Andere sprach kein Wort. Schließlich kam es zur Schlacht der Götter, und viele, auch der Andere, mussten sich einen neuen Platz suchen. Ziellos wanderte Er umher, doch nirgends sollte Er zur Ruhe kommen. Überall dröhnten die Laute der Sterblichen, ihre kleinen piepsenden Stimmen und erst recht die schrecklichen Klänge, die sie mit ihren Instrumenten schufen! Mit schmerz verzerrtem Gesicht hielt er sich die Ohren zu und irrte durch die Sphären, bis er, bereits dem Wahnsinn nahe, die Nichtsphäre Yaltoth fand, wo ihm aus Erleichterung ein markerschütternder Schrei entfuhr. Dieser Schrei aber weckte grauenhafte Wesenheiten, die bis dahin in Yaltoth geschlafen hatten: Dämonen - entstellte, verkrüppelte und deformierte Abbilder von Tieren und Menschen, die von den Göttern im Laufe der Äonen zu Tausenden erschaffen und wieder verworfen worden waren. Befremdet vernahm der Andere, wie sie zu seinen Füßen krochen und ihn um Erlösung anflehten. Da erkannte der Andere seine Bestimmung, und sein grausames Lachen hallte gespenstisch durch die Sphären.“

Der *Andere* ist Gott des Nichts, König der Dämonen und Befehlshaber der *Wandelnden*. Seine Züge liegen in den Schatten eines dunklen Kapuzenumhangs verborgen, aus denen nur seine Augen wie glühende Nadeln hervorstechen. Sein Zeichen am nächtlichen Sternenhimmel ist ein *blutroter Mond*, der einst um Aerkah seine Kreise zog, aber seit der Schlacht der Götter nicht mehr gesehen wurde. Der Andere ist die Kraft des Bösen, des Un-Menschlichen, der ewige Widersacher Lutanahs, und sein Wirken wird erst vollendet sein, wenn die Götter und ihre Sterblichen sich vor ihm in Demut und Schmerz winden und um die erlösende Gnade ihres Endes flehen. Die größte Stärke des Anderen ist seine unsägliche Geduld.

Der Andere wendet sich all jenen Sterblichen zu, die sich von den Göttern betrogen, vernachlässigt, überfordert oder verlassen fühlen. Er ist zunächst äußerst freigiebig und besichert ihnen leicht verdienten Reichtum, unverhofftes Glück, schnelle Macht, verbotenes Wissen, oder er schickt seine Dämonen, damit sie ihre Widersacher holen - doch all das hat seinen Preis, denn keine Schuld gegenüber dem Anderen ist jemals unbeglichen geblieben. Im Alltag spielt der Andere eine beunruhigend unauffällige Rolle; viele wissen nicht einmal, dass es ihn immer noch gibt.

Diejenigen, die ihm in besonderer Weise dienen und sein wahres Wesen begreifen, macht er zu seinen Geweihten. Es handelt sich meist um Menschen von überdurchschnittlich hoher Intelligenz, die durch Eigennutz getrieben und Überheblichkeit gekennzeichnet sind. Äußerlich sind sie daran zu erkennen, dass ihre Iris desnachts glüht. Ihr Zeremoniengewand besteht aus schwarzen Roben, in die blutrote Symbole, meist Namen von Dämonen, eingestickt sind. Die Geweihten des Anderen opfern ihrem Herrn unmittelbar nach ihrer Berufung die Fähigkeit, Schmerz zu empfinden. Abgesehen davon, dass es kaum gelingt, sie lebendig gefangen zu nehmen, hat es auch noch niemand vermocht, aus ihnen Geheimnisse über den Kult herauszuzwingen. Von ihren Fähigkeiten ist vor allem die der Dämonenbeschwörung überliefert sowie ein als *Todesgriff* bezeichnetes Phänomen, eine phantomare Hand, die den Brustkorb durchdringt, sich um das Herz ihrer Gegner legt und es langsam und qualvoll zerquetscht.

Der Kult des Anderen ist überall auf Araclia verboten, und doch finden seine Jünger immer wieder einen Ort, an dem sie ihre finsternen Rituale vollführen und Pläne zum Niedergang der göttlichen Ordnung schmieden.

ALTE UND VERTRIEBENE GÖTTER

Als vertrieben gelten jene Götter, die ihren Platz im *Tempel des Lichts* verlassen mussten.

Ihr Sternbild ist seit der Schlacht der Götter vom Himmel verschwunden, die Zahl ihrer Gläubigen gering; und dennoch sollte niemand den Fehler machen, ihre Macht zu unterschätzen.

Syun und Ku, das Götterpaar des dualistischen Gleichgewichts, wird in den quiatischen Ländern verehrt. Sein Dogma ist es, die Höhen des Tiefen des Lebens gleichmütig hinzunehmen und stets den Ausgleich, das Maß zu suchen. Der Kult von Syun und Ku wird vom Großmogul der quiatischen Länder mittlerweile „nicht mehr empfohlen“, ist aber im Hinterland noch stark vertreten, während Pa-Yao überall sonst eine die Staatsreligion darstellt.

Ssialina, die Schlangenförmige, Göttin der Schläue und des Okkulten, wurde zuletzt von den Ssiachchanith verehrt. Mit dem Untergang dieser Kultur verlor auch Ssialina an Macht. Es finden sich allerdings immer wieder Einzelne, die ihre Lehren faszinierend finden und den Nimbus des Okkulten suchen. Sie bilden meist Hexen- und Druidenzirkel, die in tiefen Wäldern obskure Rituale durchführen und dadurch ihre Macht über Tiere und Pflanzen erweitern. Ssialina hat noch unerhört viele Anhänger unter den eingeborenen Völkern des Südens!

Shahane, der skorpiongestaltige Gott der verborgenen Kraft, brachte den Menschen Heimlichkeit, schützte das, was sie verbargen und hielt andere davon ab, ihre Verstecke zu finden. Er musste dem Einfluss Xat'Vareels in den Wüstenlanden weichen. Heute wird er nur noch von wenigen Reiternomaden Berukhans angebetet.

Waegi, der Gott, den die fruchtbare Tavalde aus sich selbst erschuf, wanderte Jahre lang einsam auf Araclia umher. Noch so karger Boden wurde unter seinen bloßen Füßen warm und fruchtbar, doch als Waegi das von den Drachen besiedelte Ödland im Westen betrat, warnten ihn die Drachen: kein Mensch dürfe es jemals betreten. Doch Waegi hörte nicht, denn er war kein Mensch, und so attackierten sie ihn in Schwärmen. Verwundet schleppte sich Waegi

über hunderte Meilen weiter, bevor er zusammenbrach und so einsam starb wie er gelebt hatte. Tavalde beweinte ihn mit tausend Tränen, sodass sich noch heute dort der *Tränenhain* befindet. Waegi gilt seit seinem Tod auch als Gott der Trauer und des Trostes.

Avith, die Göttin der Untoten, ist angeblich die Tochter des Sastrates, die das Land durchstreife, auf der Suche nach den Schlüsseln, die ihres Vaters Ketten aufzuschließen vermögen. Wo sie wandelt, erstehen die Toten wieder auf, und neben ihren Priestern wirken die Neeler Nekromanten wie depressive Scharlatane...

Heod, der Alte, schließlich, war der erste Gott, den die Menschen verehrten. Er gab ihnen innere Kraft und Hoffnung. Er war gutmütig und väterlich - offenbar zu gutmütig, denn nach der Schlacht der Götter verschwand auch er spurlos. Man weiß heute kaum noch etwas über ihn.

AUSGEWÄHLTE TALISMANE

Die Schriftrolle Lorosca: Diese Schriftrolle, die Belveros persönlich im Tempel von Ryllakhin abgegeben haben soll (eine sehr umstrittene Überlieferung), beinhaltet angeblich die Antwort aller Fragen. Geweihte der Mispicilis versuchen seit Jahrhunderten, Lorosca in ihren Besitz zu bekommen, weshalb der Tempel von Ryllakhin besser gesichert ist als die königlichen Schatzkammern.

Das Schwert Daracar: Mit diesem Schwert schlug Cator dem Drachen Xat'Vareel eine Schuppe aus dem Leib. In der Zeit von Rasmorrtah schenkte er es den Menschen, auf dass nach seinem Vorbild die ersten Schwerter der Menschheit geschmiedet würden. Daracar soll den Menschen Freiheit, aber auch ewigen Krieg beschert haben. In Rishamer wurde das Schwert als Talisman verehrt, später wurde es nach Cattyttis gebracht (Verschwörung von Valdeya, s. Kapitel „Von Anbeginn bis Hier und Jetzt“).

Das Exanthe: In Tr'Saal steht ein Monolith, dessen Form entfernt an eine Gabel erinnert und der von Payaon innerhalb dreier Tage und dreier Nächte aus dem Fels gehämmert wurde. Das Exanthe ist unzerstörbar, getreu dem Satz aus Payaons heiliger Überlieferung: „Was von vierer Hände gefertigt ward, vermag weder Gott noch Mensch zu zerbrechen“. Die Betrachtung des Exanthels soll bereits manch unruhige Existenz auf den Pfad des Friedens geführt und sogar mit überirdischen Kräften erfüllt haben.

Das Auge des Sastrates: Diesen dunklen Stein erhielt Sastrates, auf dass er damit vom Jenseits ins Diesseits blicken konnte. Das Auge funktionierte jedoch auch umgekehrt und fand im Laufe der Zeit seinen Weg in die Oberwelt. Zahlreiche Gestalten, z.B. Ulathrod oder der Seelenjäger Sheruanus glaubten es zu beherrschen. Vor einigen Jahrhunderten verschwand es und steht seither in dem Ruf, seinen Weg selbst zu bestimmen.

Die Zweite Stimme des Uxula: Einst war Uxula ausgeglichen und genial, bis, so heißt es, Mispicilis einem seiner Köpfe die Stimme stahl und ihn damit aus dem Gleichgewicht warf. Der Talisman befindet sich seitdem an einem Ort, den man *Gespaltene Zitadelle* nennt und in der Teruxul-Kette wohnt. Welche Kräfte der Talisman verleiht und welche Form er hat, ist nicht überliefert.

Die Schuppe des Xat'Vareel: Die diamantene Schuppe, die Cator dem Drachengott aus dem Leib schlug, fiel hinab auf Araclia und harret seitdem ihrer Entdeckung. Xat'Vareel verheißt, dass sie einem jeden, der sie besitzt, die Herrschaft sichere - so lange wie er sie besitzt.

Araclias Götter im Überblick

Diese Götter sind im Laufe eines Jahres mit ihren Sternbildern am Sternenhimmel vertreten:

Uxula (Uxula-Schleife): panthergestaltiger Gott des Widerspruchs und des Rätsels

Tavalde (Baum): mütterliche Göttin des Lebens, der Tiere und der Pflanzen

Lyreya (Harfe): ätherische Göttin der Freude, Liebe, Künste und Spiele

Shartrar (Sternenband): der als Sanduhr dargestellte Gott der Zeit und des Vergessens

Xat'Vareel (Drache): der diamantene Drachengott des Ehrgeizes und der Herrschaft

Cator (Wagen): der ungestüme Gott des Krieges, des Wagnisses und des Abenteuers

Galdamaris (Muschel): die aufbrausende Göttin der Flüsse und Meere und ihrer Bewohner

Payaon (Kelch): der dicke, vierarmige Gott der Arbeit und des Handwerks

Sastrates (Kette): der verführerische, an das Totenreich gekettete Gott des Todes und des Leidens

Mispicilis (Maske): die verhüllte Göttin der Lüge, Heimlichkeit und Intrige

Kastorna (Eisstern): die traurig-verbitterte Göttin des Winters und Überlebenskampfes und der Kälte

Belveros (Auge): der weise, alte Gott der Wahrheit und des Gesetzes

Nicht am Sternenhimmel vertreten sind:

Ssialina, die schlangengestaltige Göttin der Schläue und des Okkulten, Schutzgöttin der Ssachchanith

Syun und Ku, das quaitische Götterpaar des dualistischen Gleichgewichts

Shahane, der skorpiongestaltige Gott der verborgenen Kräfte, Heimlichkeit und Stille

Waegi, Gott der Trauer und des Trostes, Sohn Tavaldes, auf Araclia von Drachen getötet

Avith, Göttin der Untoten, angeblich die Tochter Sastrates

Heod, der Alte, erster Gott der Menschen, mittlerweile in Vergessenheit geraten sowie schließlich

„der Andere“, der unmenschliche Gott des Nichts, König der Dämonen, Widersacher aller anderen Götter und Bringer ewiger Verdammnis.

WUNDER, ZAUBER, GEISTERWERK

MANA

Ohne sich in die Details der *Purpurnen Schriftrollen* zu verlieren, sei an dieser Stelle festgestellt, dass Araclia von einer alles durchdringenden Kraft durchflossen ist, die in den meisten Sprachen als *Mana* bezeichnet wird. Mana ist der Quellstoff, mit dem alle Zaubernden – seien sie Schamanen, Magier oder Priester – ihre übernatürlichen Fähigkeiten nähren. An besonders entlegenen Orten ist der Manafluss tendenziell hoch (*Manaquellen*), an Orten mit hoher Bevölkerungsdichte hingegen eher niedrig (*Manabrachen*). Das Wirken übernatürlicher Phänomene setzt voraus, dass der Zauberer gelernt hat, vorhandenes Mana in sich aufzunehmen. Anders als etwa die alten Shayêravölker oder als die Drachen müssen Menschen erst die Fähigkeit entwickeln, Mana in sich aufzunehmen, bevor sie in der Lage sind, Zauber zu vollbringen. Dieser als *Öffnung* bezeichnete erste Schritt ist angeblich äußerst schwer und auch der Grund für die geringe Anzahl von Zaubernden. Die Menschen lernten die Öffnung erst nach dem Untergang des Krelvetenreichs von den Shayêra, weshalb ihre ersten Magier auch aus der anschließenden Zeit der Ivelischen Königtümer hervorgingen.

Im heutigen Catorien beträgt das Verhältnis zwischen Zauberern und Nicht-Zauberern etwa 1 zu 900. Damit leben ca. 2800 Zauberer im gesamten Land, von denen gut zwei Drittel bloß Talentierte sind, die sich aus unerfindlichen Gründen dem Manafluss geöffnet oder das Talent zur Öffnung vererbt bekommen haben.

Da sie nie systematisch gelernt haben, mit ihrer Zauberkraft umzugehen, kommt es in ihrer Nähe bisweilen zu unerklärlichen Ereignissen: Tiere werden unruhig, es entstehen kleine Beben, wenn sie in Wut geraten, oder es treten Schlafwandel, Ventriloquismus oder spontane Pyrokinese-Effekte auf. Manchmal werden solche Begabten sogar von ihrer eigenen Familie gemieden, in tristeren Fällen sogar weggesperrt oder ausgesetzt. Lernen sie nicht frühzeitig, mit ihrem „Fluch“ umzugehen, so werden aus ihnen einsame, unverstandene Außenseiter; und dann ist es nur noch ein kleiner Schritt, bis sie empfänglich werden für die Machenschaften des Anderen. Mit etwas Glück aber treffen sie auf Gleichgesinnte, die ihnen helfen, ihre Gabe zu unterdrücken oder sogar zu nutzen. Völlig anders begibt es sich in Lavarty, wo die Magier immerzu Augen und Ohren offen halten und Begabte sogar in Schulen unterbringen, wo die besten von ihnen zum Nachwuchs des Magierstandes ausgebildet werden – ein Zustand, von dem catorische Begabte nur träumen können...

GESCHICHTE DER MAGIE

In den Anfängen war Magie eine Fähigkeit, die man nur von fremden Rassen kannte: Allen voran wusste man die schlimmsten Schauermärchen von den Ssiachchanith zu erzählen, deren Hexer, die *Chkrassass*, für ungeheure Feuerzauber und die Manipulation des Geistes bekannt waren. Auch die *Krelveten*, unter deren Joch die Menschen schufteten, wirkten Formen von

Magie. Sie beschworen Geister, die Furcht und Dunkelheit über ihre Feinde verströmten oder desnachts durch die Lager der Menschen streiften, um sie mit Alpträumen zu plagen und jede Hoffnung auf Freiheit im Keim zu ersticken. Die Magie der *Shayêra*, die sich in Tiere verwandelten oder Wunden durch Berührung heilten, war demgegenüber stets mit einem Hauch von Göttlichkeit umgeben. Dass die Menschen denselben magischen Funken in sich trugen, erfuhren sie erst von den letzten Einwohnern Shayanêls.

Eine erste Sternstunde erlebte die Magie der Menschen in den Ivelischen Königreichen unter König Gamrid II. (siehe „Vom Anbeginn bis Hier und Jetzt“), danach blieb sie über längere Zeit unterentwickelt, bis sie im 5. vorcatorischen Jahrhundert jene Dynamik entwickelte, die zum gigantischen **Aufstieg Rishamers** führte. Unter dem Konvent von Rishamer wurden sage und schreibe 729 Zauberformeln und Rituale entwickelt, von denen viele dazu dienten, „weltliche“



Erfindungen zu ergänzen. Man erfand die magische Stoffbearbeitung, magisch verstärktes Saatgut, telekinetische Katapulte bis hin zu levitationsunterstützten Schiffen. All dies fand mit dem späteren **Fall von Rishamer** ein jähes Ende. Scharen von Magiern kamen im Kampf gegen die Wandelnden ums Leben, die gesamte Stadt Rishamer wurde ausgelöscht und niedergebrannt, und was den Rittern später an magischen Kodifikationen in die Hände fiel, wurde aus Angst auf dem Scheiterhaufen verbrannt oder tief vergraben. Die Magierverfolgung in den ersten Jahren des neu gegründeten Catorien verhinderte die Weitergabe arkanen Wissens und schlug eine tiefe Kerbe in die magische Tradition. Heute sind nur noch an die 200 Formeln des *Codex Rishamer* bekannt, und nur die Hälfte gilt als gemeinsames Repertoire. Einen Lichtblick für die magische Tradition stellte die Gründung von Lavarty dar. Erstmals durften sich Magier, obgleich unter der Duldung der geflügelten Alten, wieder öffentlich organisieren und ihr Wissen kontrolliert weitergeben. In den Gildenhäusern und Akademien von Lavarty wird auch bereits eifrig an der Rekonstruktion des *Codex Rishamer* gearbeitet – ein Unterfangen, das vermutlich noch sehr viele Jahre in Anspruch nehmen wird, aber schon heute den Herrschern anderer Länder Sorge bereitet.

Dieser Fokus auf die arkane Tradition soll nicht verbergen, dass deren „magischer Fortschritt“ nicht in jeder Hinsicht das Maß aller Dinge ist. Gerade die Schamanen des hohen Nordens und des heißen Südens, die ihre Zauber seit Jahrtausenden auf dieselbe Weise wirken, zeigen, dass die alte archaische Zauberei wesentlich mächtiger sein kann als die „hochentwickelte“ arkane Disziplin. Dass Rishamer niemals in die Gebiete von Neel, Oncalotuta oder Eysarien vorstieß, zeigt, wie ernst selbst die Magier von einst diese uralten Kräfte nehmen mussten.

DER ARKANE MAGIERSTAND

Die Magier sind Vorreiter, Pioniere und Wissenschaftler der arkanen Künste. Sie analysieren magische Vorgänge, entwickeln Zaubersprüche, studieren aus Büchern und geben magische Traditionen weiter. Anders als Priester sehen sie die Zauberei nicht als Mittel zum Zweck, sondern als Grund ihres Daseins und Schaffens. Ihr Stolz ist groß, und sie bringen ihn durch „verstaubte“ Verhaltensregeln und Arroganz zum Ausdruck. Größenwahn ist keine seltene Eigenschaft bei Magiern, dafür mangelt es ihnen durchwegs an Demut und Bodenständigkeit.

Magier haben die Standespflicht, einmal im Leben einen **Zauberlehrling** anzunehmen. Meist entdecken sie begabte Kinder auf ihren Reisen und kaufen diese den Eltern ab. In Catorien ist dies ein bei Nacht geschlossenes Geschäft, über das nicht viele Worte verloren werden. In anderen Ländern hingegen ist es eine Ehre, wenn ein Kind von einem Magier auserwählt wird oder in einer Magierschule unterkommt. Die Lehrzeit eines Magiers ist hart und konzentriert sich voll und ganz auf die geistigen Fähigkeiten des Scholaren. Der Genuss von Nahrung, Wein, Kunst oder fleischlichen Freuden trübt die Konzentration und ist daher verboten. Magierlehrlinge erwerben großes Wissen in Sprache und Schrift, Wort und Zahl, Runen und Glyphen und Theorie und Praxis der Zauberkunde. Der Scholar gilt als voll ausgebildet, wenn seine Lehrzeit von 8 Jahren abgeschlossen ist, er mindestens 4 Zaubersprüche beherrscht und diese Fähigkeiten von zwei Magiern (seinem Lehrmeister und einem zweiten) schriftlich verbrieft erhält. Er darf sich nun Adept der arkanen Kräfte (*Adeptus Magus*) nennen und als solcher seiner Wege gehen.

Im ländlichen Catorien schlägt dem Magier ein großes Maß an Misstrauen, Furcht und Aberglauben entgegen, was viele dazu bewegt, ihr Glück in den Städten, wo die Bevölkerung aufgeschlossener ist, oder jenseits der Grenzen

zu suchen. Die verbleibenden tun gut daran, sich in die Gesellschaft des gemeinen Volkes einzufügen, ihre Kleidung und ihre Manieren anzupassen und magische Fähigkeiten, wenn überhaupt, nur unerkannt einzusetzen. Wem es gelingt, sein Leben im Einklang mit dem catorischen Recht (oder mit entsprechend großem Abstand zu den Behörden) zu gestalten, der kann auch hier, als einer von wenigen, sehr schnell zu großem Ansehen gelangen – immerhin befinden sich auf catorischem Boden die Überreste von Rishamer! Wer Teile des Codex Rishamer rekonstruiert, zu großem Einfluss gelangt oder sich sonstwie um den Magierstand verdient macht, kann von anderen Magiern den Titel des Höheren Adepten (*Adeptus Magus Maior*) erhalten, und schließlich sogar den des Erzmagiers (*Arcus Magus*). Derer gibt es in ganz Araclia jedoch nur eine Handvoll, und so weit bekannt ist, hält sich keiner von ihnen in Catorien auf.

HEXENWESEN

Manche Begabte bleiben unentdeckt, manche haben aber auch nicht die Charaktereigenschaften, die man braucht, um Magier zu werden. Diese Hexer und Hexen sind vielmehr von Intuition und Gefühl geleitet und leben ihre Bedürfnisse und Neigungen voll aus. Sie haben ihren eigenen, sehr persönlichen und intimen Zugang zur Magie und auch ihre eigenen Traditionen. Hexen- und Druidenwesen ist in allen Ländern Araclias vom Nimbus des Verbotenen umgeben, weil kein Außenstehender genau weiß, was sie unter ihresgleichen tun und treiben. Die Hexen selbst nähren diesen Nimbus, indem sie sich abschotten, ein großes Geheimnis um ihre Riten machen und ihre Identität geheim halten: Die meisten sind Kräuterfrauen, Hebammen oder Heilerinnen (viele von ihnen außergewöhnlich schön), von deren Doppelleben nicht einmal ihre Männer und Kinder etwas ahnen.

In Catorien schwebt über dem Hexenwesen stets der Schatten der **Inquisition**, dem König unterstehende „Hexenjäger“, deren Aufgabe es ist, verbotene magische Umtriebe aufzudecken und abzustellen. Für sie gelten Hexen als besondere Gefahr, da sie impulsiv sind und ihre Kräfte nicht so zu beherrschen wissen wie Magier. Dazu kommt, dass kein Hexenzirkel wie der andere ist. Manche huldigen mit uralten Riten der Göttin Tavalde oder deren Sohn Waegi und beschwören fruchtbarkeitsspendende oder heilende Kräfte herauf. Andere entwickeln eine besondere Beziehung zu Pflanzen und Tieren (hierauf beruht das landläufige Bild der Hexe mit schwarzer Katze oder giftiger Kröte), und wiederum andere verehren die Schlangengöttin Ssialina, die ihren Anhängern okkulte Kräfte und Überlegenheit durch Schläue verspricht. Immer wieder verirren sich Hexen auch in die Anbetung von Dämonen, die zu Beginn sehr freigiebig sind und sie mit faszinierenden Kräften in Abhängigkeit locken, ihre Opfer aber später stets gnadenlos einfordern (s. Kapitel „Yal-toth - Von Dämonentum und Wandelnden“).

GEWEIHTE UND WUNDER

Manche sehen in den wundersamen Kräften der Priester und Geweihten eine besondere Form von Zauberei, die auf heiligen Worten, spiritueller Vertiefung und innerem Glauben beruht. Die Grenze zwischen spiritueller Magie und arkaner Magie mag verschwimmen, doch unterscheidet Geweihte von Zaubernern, dass sie ihre Riten, Kontemplationen und heiligen Worte nur an Priester im engsten Kreis der Geweihtenschaft weitergeben, während viele andere Priester, Prediger und Mönche, und erst recht die große Menge an Laien, nicht in dieses Geheimwissen ein-geweiht werden. Dabei kommt der „Weihe“ - ihr geht eine mehr oder minder lange Zeit im Dienst der jeweiligen Gottheit voraus - ähnliche Bedeutung zu wie der Öffnung der

arkanen Begabten. Nur in wenigen, dafür umso verheißungsvolleren Fällen kommt es bei einem Gläubigen zu einer „spirituellen Berufung“, durch die er magische Fähigkeiten gewissermaßen direkt von seiner Gottheit erhält.

Ein Merkmal, durch das sich Zauberer von Geweihten wesentlich unterscheiden, ist ihr **Verhaltenskodex**. Geweihte stehen den Göttern wesentlich näher als andere Sterbliche und müssen daher auch ihre Regeln getreuer befolgen. (Zu den göttlichen Ge- und Verboten s. Kapitel „Götter, Kulte, Religionen“). Verstößt ein Geweihter gegen die Regeln seiner Gottheit oder seines Ordens, so zieht er damit nicht unweigerlich den Ungemach seiner Gottheit auf sich. Die Götter haben immerhin Besseres zu tun als jeden Geweihten zu strafen, der sich als nicht perfekt erweist. Doch kann der Geweihte niemals sicher sein, ob er nicht gerade im Blickpunkt seiner Gottheit steht und damit rechnen muss, dass sie ihn auf die eine oder andere Weise für seinen Verstoß bestraft, etwa mit dem temporären Verlust seiner mystischen Fähigkeiten, mit Träumen, Obsessionen oder schlicht mit schlechtem Gewissen. Geweihte, die sich nicht nur als schwach erweisen, sondern sogar als Verräter an ihrer Religion (z.B. ein Catorgeweihter, der für den Anderen in den Krieg zieht), büßen unter Umständen sogar ihre Fähigkeiten für immer ein. Um solche Sanktionen zu verhindern, bleibt dem Geweihten nur ein einziger Weg: Er muss bei einer anderen Gottheit Schutz suchen. Unnötig zu erwähnen, dass der Andere bekannt dafür ist, in Ungnade gefallene Priester in seinen Reihen willkommen zu heißen.

SCHAMANEN UND GEISTER

Schamanen sind spirituelle Führer und damit im Grunde genommen Priester, die ihren Stämmen mit großem Wissen zur Seite stehen. Sie sind Ratgeber ihres Häuptlings, Heilkundige, Geschichtsgelehrte, Wetterkundige, Kräuter-

kundige, zuweilen sogar Schriftgelehrte oder Weissager und Traumdeuter. Sie haben einen festen Platz im gesellschaftlichen Gefüge ihres Stammes und sind weder unbeholfen in weltlichen Dingen (wie Magier) noch ausgegrenzt oder andersartig (wie Hexen). Vor allem respektiert - und fürchtet - man sie wegen ihres Umgangs mit Geistern, mit deren Hilfe sie unglaubliche Kräfte heraufbeschwören können. Ähnlich wie die Geweihten der Götter folgen auch sie besonderen Regeln und Riten, in die sie, wenn die Zeit gekommen ist, ihre Nachfolger einweihen. Anders als Geweihte sehen sich Schamanen jedoch nicht als Diener übernatürlicher Wesenheiten, sondern als Diener ihres Stammes. Oft erwecken sie den Anschein, die Götter gering zu schätzen oder sogar zu verleugnen. Das mag damit zu tun haben, dass ihnen der Gedanke einer spirituellen Fremdbestimmung nicht behagt. Sie sehen in den Göttern eine von den Menschen geschaffene und mittlerweile nicht mehr beherrschbare Selbstbeschränkung. Im Verhältnis zwischen Geistern und Schamanen gibt es hingegen keine Unterordnung oder Huldigung; wenn auch manchmal von „Verehrung“ der Geister die Rede ist, so meinen die Schamanen damit, dass die Geister ernst genommen und respektiert werden wollen.

Schamanen bedienen sich zum Wirken ihrer Zauber uralter Techniken, in denen Trommeln, Gesang, Tanz, Enthaltensamkeit und Rauschkräuter eine große Rolle spielen. Viele ihrer Riten involvieren Blut von Tieren oder auch von Menschen, zuweilen auch Gebeine, Schrumpfköpfe oder Fetische, die arkane Magier wohl als „permanente Paraphernalia“ bezeichnen würden. Um ihre starke Verbindung zur Geisterwelt aufrecht und den Manafluss intakt zu halten, verzichten Schamanen - und auf ihren Rat hin ebenso ihre Stämme - auf die Errungenschaften der Zivilisation und lehnen monumentale Städte, schwere Rüstungen, übertriebene Kleidung, Waffen mit zu großem Metallanteil und vieles andere ab. Befremdlich wirkt daher

auf Menschen aus „zivilisierten“ Kulturen ihr Erscheinungsbild, zu dem durchaus auch Knochenketten, Bärenköpfe, Geweihkronen oder Lendenschürze aus Menschenhaar gehören können.

Abgesehen von jenen der Krelveten gibt es in Catorien keine Schamanen mehr. Der starke Einfluss der Götter hat hier die Geister weitgehend in Vergessenheit geraten lassen, und wegen der hohen Stellung der Geweihten in der Gesellschaft sind sie auch gewissermaßen obsolet geworden. Platz für Schamanen gibt es nur noch in fernen Gebieten, wo archaische Traditionen und Gebräuche herrschen und die Gesellschaftsordnung auf einfachen Prinzipien beruht: in Neel, in Eysarien, im Norden Sthorns, in den abgeschiedenen Gebirgen von Qui-Lju und Qui-Shay sowie in Oncalotuta, wo ihre Macht und ihr Einfluss immer noch unvergleichlich sind.

DIE GEISTER VON GYLRAATH

Schamanen beschreiben die Sphäre der Geister als einen Ort, der unserem nicht nur nahe, sondern auch ähnlich ist, ohne aber den uns vertrauten Gesetzen der Natur zu gehorchen. Nur die elementarsten Ausprägungen stimmen überein, so dass man hier wie dort dieselben Wälder, Seen, Flüsse und Berge finden kann. Wo aber in unserer Welt Städte gebaut wurden, befinden sich in Gylraath furchterregende schwarze Schatten, in denen sich böse Geister aller Arten und Formen tummeln. Nicht umsonst sehen Schamanen in der Zivilisation den Nährboden des Bösen. Anderenorts findet man faszinierende Lichter, feenhaft Erscheinungen, Nymphen, sprechende Bäume und geschwätzige Tiere.

Nach Ansicht der Schamanen sind Geister unkörperliche Wesen, die allen natürlichen Dingen innewohnen (Flussgeister, Berggeister, Waldgeister usw.) und normalerweise nicht gesehen werden. Dort, wo die Natur geschändet

und Künstliches geschaffen wird, werden Geister ihres Lebensraumes beraubt und mutieren zu bösen, fluchbringenden Wesen, die keine Gelegenheit auslassen, sich an den Menschen zu rächen. Auch Pflanzen, Tieren und Menschen wohnen Geister inne, deren Abgrenzung zum moyalarischen Begriff der „Seele“ schwer fällt, wobei nach Ansicht der Schamanen die Seele ein Gefäß für Geister sei und von jeder dahinscheidenden Seele ein Teil in der Geisterwelt zurückbleibe. Diesen Ahnen- und Totemgeistern werden gemeinhin unterstützende Absichten unterstellt.

Die Abgrenzung von anderen übernatürlichen Wesenheiten ist keiner exakten Kategorisierung zugänglich: Die Krelveten hängen sogar der lästerlichen Theorie an, die Götter seien nichts anderes als Geister von großer Macht! Jedenfalls ist die Grenze zwischen körperlosen Dämonen, Phantasmen und Geistern eine sehr dünne; manche Schamanen schwören, dass die Sphären von Yaloth und Gylraath einander an manchen Stellen überlagern. Normalerweise aber unterscheiden sich Geister von Dämonen vor allem dadurch, dass Geister nur ein schwaches Bewusstsein haben und nicht in der Lage sind, Menschen in Besitz zu nehmen (ausgenommen die *Fremde Seele*, siehe unten). Anders als Dämonen dienen die Geister auch normalerweise niemandem, es sei denn, sie erweisen gerade einem Schamanen einen Dienst.

GEISTER UND IHRE FÄHIGKEITEN

Im folgenden finden sich die Geister der Sphäre Gylraath mit ihren gängigen Bezeichnungen und ihrer Klassifizierung (minder, mächtig, übermächtig, allmächtig).

DUNKELMACHER / *Tahhunk* (minder): Dieser Geist hat etwas gegen Licht. Er löscht nach Belieben Lampen, Fackeln und Kerzen und verhindert, solange er anwesend ist, das Entzünden neuer Lichtquellen. Eigenschaften: gleichgültig, will in Ruhe gelassen werden.

INSEKTENGEIST / *Shkún* (minder): Der Shkún genannte Geist zieht Würmer, Maden, Spinnen, Käfer, Asseln und ähnliche Zersetzer in Massen an. Shkún lässt sich in der Regel auf Leichen und Kadavern nieder, er kann sich aber auch an einen Lebenden hängen. Dieser wird dadurch für mehrere Tage von üblem Ungeziefer befallen. Man wird sich vor ihm ekeln, er selbst wird von Juckreiz geplagt und früher oder später kaum mehr zu gezielten Handlungen in der Lage sein. Eigenschaften: depressiv, negativ.

SEUFZENDE/R N'DIRAH (minder): Die oder der seufzende N'dirah bewohnt Gebäude, Höhlen, Grotten oder Felsschluchten und lässt dort schlimmes Wehklagen erschallen, das oft dazu führt, dass der jeweilige Ort gemieden wird. Wer sich dennoch hinein traut, wird von N'dirah mit Gänsehaut, zitternden Händen und Angstgefühlen bedeckt. Eigenschaften: melancholisch, müde, paranoid.

ALTER RESNAH (minder): Dieser Geist bleibt viele Jahre, oft sogar Jahrhunderte am selben Ort und besitzt Informationen über Gegenstände und Orte, die weit in die Vergangenheit reichen. Leider ist er nicht sehr mitteilzaam und beantwortet nur wenige Fragen und auch die nur mit Ja oder Nein. Eigenschaften: intelligent, überheblich, gelangweilt.

FLÜSTERGEIST / *Bla'arb* (minder): Der Flüstergeist liegt Menschen mehrere Stunden lang mit scheinbar sinnlosem Geflüster in den Ohren; manche hat er damit schon in den Wahnsinn getrieben, zumindest aber stört er alle geistigen Tätigkeiten, die Nachdenken, Konzentration oder Ruhe erfordern. Schamanen sehen ihn als wertvolle Orientierungshilfe in der Geisterwelt. Eigenschaften: selbstbezogen, prahlerisch, geheimniskrämerisch.

FUNKENREGEN / *Griyissis* (minder): Dieser Elementargeist kann aus geworfenen Fackeln oder Kerzen einen Regen aus Myriaden von Funken produzieren, die auf Gegner herabreg-

nen, sie verbrennen und auch brennbare Materie entflammen lassen. Griyissis steht in solcher Weise bis zu einer halben Stunde zur Verfügung, will dabei aber auf seine Kosten kommen: Wird längere Zeit kein Feuer geschleudert, so verschwindet er schmolend. Eigenschaften: ungeduldig, launisch.

POLTERGEIST / *Wekheta'ram* (minder): Der Poltergeist kann leblose Dinge bewegen, werfen oder zerstören, z.B. Glas zum Zerspringen bringen, Türen zuschlagen, ein Bett zum Vibrieren bringen, einen Tisch durch den Raum schweben lassen usw. Er kann auch Objekte zusammenfügen, um daraus schlagkräftige, belebte Materie zu formen. Die dabei entstehenden Ausprägungen werden oft fälschlicherweise als „Kistendämon“, „Scherbendämon“ etc. bezeichnet. Eigenschaften: unruhig, hasserfüllt.

ELEMENTARGEIST - LUFT / *I'Phrid* (mächtig): Dieser Geist bildet Wirbel, Winde oder Stürme, allerdings nur stoßartig und in einem abgegrenzten Gebiet; er kann keine nachhaltige Wetteränderung bewirken, wohl aber jemandes Gleichgewicht auf die Probe stellen, einen bis zu mehrere Kilogramm schweren Gegenstand durch die Luft tragen, den Schall eines Rufes umlenken etc. Eigenschaften: dynamisch, intelligent, verschlagen.

SCHWARZE STELFAH (mächtig): Die Schwarze Stelfah, die in ihrer Sphäre wie eine langgestreckte Spinne aussieht, bringt Krankheiten in unsere Welt. Der Biss mit ihren Mandibeln wird von ihrem Opfer wie ein Jucken wahrgenommen und hinterlässt tatsächlich nach kurzer Zeit zwei kleine weiße Flecken auf der Haut. Der Schamane/Beschwörer kann die Schwarze Stelfah auffordern, eine Krankheit (bis zu 30% Gefährlichkeit) zu übertragen (s. Kapitel „Siechtum, Krankheit und Hygiene“). Eigenschaften: ruhig, nüchtern, kaltherzig.

TOTEMGEIST / *Sathinath* (mächtig): Dieser körperlose Geist wird eins mit einer bestimmten

Person (wahlweise auch mit dem Beschwörer/Schamanen) und unterstützt in dieser Person Eigenschaften, die bei deren Vorfahren besonders ausgeprägt vorhanden waren. Umso besser der Schamane/Beschwörer die Person kennt, desto eher kann er verhindern, dass auch negative Eigenschaften verstärkt werden. Eigenschaften: typisch für die jeweilige Ahnenlinie.

ELEMENTARGEIST - WASSER / *Sha'Vath* (mächtig): Dieser Geist belebt eine Wasserausprägung und bildet daraus manifeste Tentakel, die bis zu 10 m Entfernung starke Hiebe austei-len und ein Opfer auch umschlingen und unter Wasser drücken können. Sha'vath kann Wasser kleinräumig und zeitlich begrenzt zurückweichen lassen oder Strömungen kontrollieren, allerdings keine Gezeiten oder Urgewalten aufhalten. Eigenschaften: zurückhaltend, passiv, beharrlich.

IRRLICHT / *Mionispith* (mächtig): Dabei handelt es sich um leuchtende Erscheinungen diverser Art und Farbe, die überall, vor allem aber in Sümpfen, vorkommen. Von weitem betrachtet, faszinieren sie und sorgen dafür, dass man ihnen nachgehen will, den Weg verliert und schließlich in Wasserlöchern, Gruben oder Gräben zu Tode kommt. Doch auch das Irrlicht selbst ist gefährlich: Wer sich ihm auf wenige Meter nähert, muss eine Stufenprobe ablegen oder verharret paralyisiert davor, unfähig zu sprechen oder sich zu bewegen. Man sagt, Irrlichter seien Geister jener, die in der Wildnis verstarben und nicht bestattet wurden. Eigenschaften: rachsüchtig, hinterhältig.

SUCHENDER / *Asaniti* (mächtig): Dieser Geist wittert eine vom Beschwörer/Schamanen zur Verfügung gestellte Probe einer Essenz und führt zum nächsten großen natürlichen Vorkommen dieser Essenz innerhalb mehrerer Kilometer Reichweite. Es kann sich dabei beispielsweise um eine magische Quelle handeln, um einen Wasserbrunnen, um eine größere An-

zahl von Lebewesen oder um ein Pflanzenvorkommen. Eigenschaften: pflichtbewusst, treu.

RÄTSELQUÄLER / *Hat'taliz* (mächtig): Der Hat'taliz hat wichtige Informationen, die in einer Situation oder an einem Ort weiterhelfen können, gibt sie aber nur weiter an jene, die seine Rätsel zu lösen im Stande sind. Er kann sich nur durch Elemente sichtbar machen, z.B. als Gesicht im Felsen oder im Wasser. Hat'taliz entsteht angeblich aus der Seele eines Kindes, die sich auf der Suche nach Weisheit befindet. Eigenschaften: kindisch, verspielt, schelmhaft.

ELEMENTARGEIST - FEUER / *Aiivis* (mächtig): wohnt dem Feuer inne. Sobald geweckt, sieht man ihn als übernatürlich lange Flamme, in der eine dämonische Fratze lodert. Aiivis kann den Durchmesser des Feuers, in dem er sitzt, bis zum Doppelten oder bis zur Hälfte verändern und, wenn er es will, Flammen bis zu 10 m Entfernung herauszüngeln lassen! Eigenschaften: aggressiv.

NACHTFEE / *Shemileen* (mächtig): Sie kann nur nachts sowie in einem Spiegel gesehen werden. Sie erscheint dann als Geist von vagen weiblichen Umrissen, wobei ihr Gesicht im Schatten einer schemenhaften Kapuze verborgen liegt. Sie trägt Botschaften in die Träume von Menschen oder bewirkt, dass sie sich nach dem Erwachen daran erinnern können. Sie kann Träume auch verändern und gestalten. Wer aus dem Albtraum einer Nachtfée erwachen will, muss einiges an Willenskraft aufbringen. Ansonsten verfällt er während des Schlafes zusehends und verstrickt sich tiefer und tiefer in den Albtraum - womöglich bis er stirbt. Eigenschaften: mütterlich, verantwortungsvoll.

SWYLIRE (mächtig): Swyliren sind Meeres- oder Flussgeister, die sich als Strömung von eleganter, weiblicher Gestalt gegen den Rest des Gewässers ausnehmen. Außerhalb des Wassers können sie ohne rituell vorbereitete Form nicht



existieren. Auf den Swylirischen Inseln sind noch Rituale bekannt, mit denen man die Gälionsfigur eines Schiffes für die Inbesitznahme durch eine Swylire vorbereiten kann. Swyliren können ein Schiff beschleunigen, einen Ertrinkenden retten, durch Riffe dirigieren oder jene heimholen, die sich auf dem Meer verirrt haben. Sie sind immun gegen Magie (ausgenommen jene, die mit ihrer Beschwörung einhergeht). Eigenschaften: freundlich, hilfsbereit, unverbundlich.

KINDSKOPF / *Farilari* (mächtig): Dieser Geist beginnt in der Umgebung allerlei Dinge auf den Kopf zu stellen. Er lässt Funken tanzen, Leute schweben, bringt geordnete Dinge durcheinander und schreibt sogar Bücher um. Damit beschäftigt er auch gerne mehrere Personen gleichzeitig, die dadurch abgelenkt, irritiert oder schlichtweg zum Wahnsinn getrieben werden, während sie verzweifelt versuchen,

Farilaris Umtriebe ungeschehen zu machen. Eigenschaften: ungezähmt, schelmisch, verantwortungslos.

ELEMENTARGEIST - FELS / *Daehadeth* (übermächtig): Wie von „Geisterhand“ zusammengefügt, bewegen sich Fragmente aus Stein und Fels durch Daehadeths Wirken langsam und formen sich zu einer kruden humanoiden Gestalt, die übermenschliche Kräfte entwickelt. Manchmal fährt Daehadeth auch in von Menschenhand geschaffene Statuen und erweckt sie dadurch zum Leben. Eigenschaften: dumm, einfältig.

ROSTBRINGER / *Coronon* (übermächtig): Coronon stürzt sich dort, wo er beschworen wird, auf Rüstungen und Waffen aus Metall und lässt sie in Sekundenbruchteilen verrostet. Coronon entscheidet selbst nach Lust und Laune, welche Gegenstände er in welchem Ausmaß befällt. Eigenschaften: zerstörerisch, feindselig.

SCHUTZGEIST / *Tárguth* (übermächtig): Tárguth sieht die unmittelbare Zukunft und flüstert dem Beschwörer/Schamanen oder aber einer anderen Person zu, was sie unmittelbar tun muss, um sich optimal vor den Widrigkeiten des Alltags oder aber im Kampf zu schützen. Er ist ein machtvoller Verbündeter. Eigenschaften: wachsam, aufmerksam.

SPUK / *Moh'okh* (übermächtig): Der Spuk ist das grausam verzerrte Abbild einer toten Seele, die Orte oder Personen heimsucht und dabei als schwach leuchtende Gestalt zu erkennen ist. Er ist körperlos, selbst aber in der Lage, Materie zu manipulieren. Gefährlich ist vor allem seine „Berührung“: Sie entzieht dem zumeist ahnungslosen oder schlafenden Opfer unweigerlich Lebenskraft, von der nunmehr er selbst zehrt. Den Angriffen des Spuks kann man nur mit schierer Willenskraft begegnen, und Zauberei scheint nutzlos gegen ihn. Jeder Spuk hat jedoch eine Schwäche (ein Geruch, ein Klang, ein Wort etc.). Wird er mit dieser konfrontiert,

zieht er sich zurück. Eigenschaften: düster, schweigsam, gnadenlos.

GROSSER LÖWE / *Garanakka* (übermächtig): Dieser Geist, dessen Umriss entfernt an einen Löwen erinnern, begleitet den Schamanen/Beschwörer mehrere Stunden lang und verschreckt allfällige Tiere, die ihn ansonsten als Beute sehen würden. Sie werden es nicht wagen, Garanakka nahe zu kommen, in der Regel sogar eher das Weite suchen. Eigenschaften: herrisch, eigensinnig, selbstüberschätzend.

HEILERIN / *Yuvenvên* (übermächtig): Yuvenvêns Gestalt erinnert an einen großen, blutrot transluzenten Egel, der sich auf einem erkrankten Lebewesen niederlässt und im Laufe der nächsten Stunden eine Krankheit (bis zu 50% Gefährlichkeit) aus diesem heraussaugt. Danach „stirbt“ Yuvenvên, und der Erkrankte ist geheilt. Eigenschaften: aufopferungsvoll, naiv, gutherzig.

SENSENMANN / *Anhârun* (allmächtig): Dieser Geist wird nicht beschworen, sondern im besten Fall davon abgehalten, das zu tun, was üblicherweise seine Aufgabe darstellt: Anhârun kappt nämlich mit einer überaus scharfen Sense die zarten Fäden, welche die Seele mit einem sterbenden Körper verbinden, sodass erstere in das Totenreich eingehen kann. Anhârun lässt sich durch eine Beschwörung immerhin für einige Stunden davon abhalten, die Seelenfäden eines Sterbenden zu durchtrennen, wodurch dieser noch länger an der Schwelle des Todes verbleibt und auf Hilfe hoffen darf. Eigenschaften: gnadenlos, schweigsam, pflichtbewusst.

FREMDE SEELE (allmächtig): Die Besonderheit der Fremden Seele besteht darin, dass sie – anders als die anderen Geister – ein menschliches Bewusstsein vollständig in Besitz nehmen kann. Von Zeit zu Zeit verdrängt sie das eigentliche Selbst des Besessenen, der nun mit zwei Seelen, die abwechselnd die Oberhand gewinnen, zurecht kommen muss, wobei die eine



nichts von der anderen weiß. Eigenschaften: egoistisch, rücksichtslos.

NYPHE / *Dryada* (allmächtig): Die Nympe ist die ätherische Erscheinung einer anmutigen, nackten Frau. Sie ist der Naturgeist eines Stücks unberührter Natur, wobei die Quelle ihrer Kraft in besonders knorrigen Bäumen, Pilzkreisen, seltsamen geformten Felsen oder runden Teichen zu suchen ist. Die Nympe ist kein böser Geist, allerdings höchst unberechenbar. Werden Menschen ihr gegenüber aggressiv, so wird sie ihren Einfluss dazu nutzen, die Pflanzen- und Tierwelt gegen ihre Feinde zu verschwören. Ihr stehen außerdem Zauberkräfte zur Verfügung, mit denen sie Tiere, Pflanzen und das Wetter beherrschen, sich selbst verwandeln oder über weite Entfernungen kommunizieren kann, wobei nur die wenigsten Dryaden alle genannten Fähigkeiten besitzen. Eigenschaften: unberechenbar, entrückt.

TOD, VERDAMMNIS, ERLÖSUNG

Die Ansichten darüber, welches Schicksal die Seele nach dem Tod nimmt, sind in Araclia sehr unterschiedlich. Die Neeler Barbaren erwarten, dass sie an der Zahl der Feinde, die sie besiegt haben, gemessen werden, die Ahatralún rechnen damit, als Drache wiedergeboren zu werden, die Oncalotuta glauben, dass sie als Geister zurückkehren, um ihre Nachkommen zu beschützen, und bei den Quiaten herrscht die Ansicht vor, dass man in Form jenes Lebewesens wiedergeboren wird, das der Art, wie man gelebt hat, am meisten entspricht. Überall sonst dominiert die Vorstellung eines paradiesischen Ortes der Erlösung, den man *Lutanah* nennt und auch als Heimstatt der Götter bezeichnet. Wer zu Lebzeiten besonders Großes vollbracht hat, erstrahlt nach seinem Ableben von dort aus so hell, dass man ihn am Sternenhimmel sehen kann.

MOYALAR

Selbstverständlich werden wir das Mysterium des Lebens nach dem Tode an dieser Stelle nicht restlos klären können, doch einigermaßen plausible Berichte gibt es über das Zwischenreich Moyalar, das in allen Kulturen unter ähnlichen Namen (*Mo-Jhala*, *Mu-Ya'la* usw.) vorkommt und übereinstimmend als jener Ort bezeichnet wird, an dem sich entscheidet, ob die Seele die angestrebte Erlösung findet oder aber (immer) während der Verdammnis anheim fällt:

„Moyalar wird das Reich der Toten geheißen, durch welches die Seelen beschwerlich wandern,

bevor sie bei ihren Göttern Erlösung finden. Tief liegt es verborgen in den unterirdischen Schatten unserer Welt und vermag von Sterblichen nur über geheime Portale betreten zu werden. Niemand weiß, wo und wann diese Pforten sich öffnen, und das ist auch besser so, denn aus Moyalar gibt es keine freiwillige Wiederkehr! Durch jene schwärzeste Dunkelheit aber, die vom Wehklagen gepeinigter Seelen erfüllt ist, windet sich der Fluss der Sünden, der auch *Xaralla* geheißen wird, wie eine von Feuern glühende Schlange inmitten pulsierender Schatten. In ihm waten,



treiben, schwimmen und schleppen sich die vom Leben gezeichneten Seelen der Verstorbenen, mit dem einzigen Ziel, die Quelle des Flusses zu erreichen, oder aber hinfort gerissen zu werden in ein abgrundtiefes Nichts, aus dem es keine Wiedergeburt und keine Erlösung gibt. Doch strömt der Xaralla den Sündhaften unbarmherziger entgegen als den Tugendsamen, zieht sie zu Grunde, verbrennt sie bis zur Unkenntlichkeit und reißt ihnen das Fleisch von den Knochen. So wird des Sündhaften Kraft kaum reichen, um voran zu kommen und endlich jenen Quell zu erreichen, hinter dem er Erlösung finden kann. Begleitet wird die Seele auf ihrem schier endlosen Weg von den **Yalenga**, den geisterhaften Stimmen der Vergangenheit, die sie unentwegt umschwirren, sie peinigern oder loben, sie piesacken oder bestärken. Sie sind die Stimmen derer, die der Verstorbene bestahl, die er schlug, die er liebte oder errettete. Sie wissen alles, und sie erinnern sich immer, und sie sind es auch, die dem Totengott berichten werden. Wer sodann die Quelle des Xaralla erreicht hat, kniet vor Ihm, **Sastrates**, dem Totengott, dessen ohrenbetäubend klirrende Ketten ihn an titanische Monolithen fesseln, welche in die schwarzen Wolken **Moyalars** emporragen. Dem göttlichen Jüngling obliegt es, über das Schicksal der Seele zu richten, zu entscheiden, ob sie ihre Sünden ein weiteres Mal überwinden muss oder reif ist für den Weg zu ihrer Gottheit. Die **Yalenga** entfernen sich, nachdem sie dem Totengott zuflüstern, was er wissen muss, um sein Urteil zu fällen. Die Seele aber muss ihr Schicksal so nehmen, wie es ihr bestimmt ist.“

Der **Xaralla**, als Totenfluss oder Fluss der Sünden bezeichnet, ist demnach das letzte Hindernis, das die Seele überwinden muss. Je nachdem, wie der Verstorbene sein Leben geführt hat, braucht er länger oder kürzer, um ihn zu durchschwimmen. Hat er viele Sünden auf sich geladen, so ziehen diese ihn hinab, möglicherweise so sehr, dass er in das flammende Meer der Ewigen Verdammnis hinfortgerissen wird, in dem sich die Sünden aller Seelen in Form eines

titanischen schwarzen Feuers sammeln. Hat er aber sein Leben gut geführt, so wird er – nach einer Zeit, die sich nicht mit menschlichen Maßstäben messen lässt – die Quelle des Xaralla erreichen, an die der Totengott gekettet ist. Es ist nun an ihm, **Sastrates**, der Seele den Weg zur Erlösung zu weisen oder aber zu befinden, dass noch Sünde und Makel an ihr haften (wer könnte es besser beurteilen). In diesem Fall wird sie erneut hinfortgerissen und muss ihre Kraft ein weiteres Mal unter Beweis stellen. Die Ketten, mit denen **Sastrates** an das Totenreich gefesselt ist, binden in diesem Zusammenhang nicht nur seinen Körper, sondern auch seinen Willen: Sie zwingen ihn, die Toten nach den Maßstäben ihrer Götter zu richten, ohne Willkür und ohne Laune. Wer sich aber zu Lebzeiten nie um die Götter geschert hat, dessen Schicksal liegt allein in **Sastrates'** Ermessen.

Was die oben erwähnten geheimen **Portale ins Jenseits** betrifft, so seien an dieser Stelle zwei immer wiederkehrende Mythen referiert: Einerseits der **Schicksalsfluss**, von dem behauptet wird, er führe die Lebenden auf direktem Wege in den Xaralla. Die schwarzen Völker des Südens schwören Stein und Bein, der **Kawakatu** habe diese Eigenschaft, allerdings stehen dieser Behauptung die Berichte reisender Magier entgegen, die meinen, dem **Kawakatu** bis zur Quelle gefolgt zu sein, ohne eine derartige „transsphärische Mündung“ gefunden zu haben. Die zweite Pforte, die insbesondere in den Geschichten der Völker des Nordens immer wieder auftaucht, ist der Mythos vom **Schicksalsberg**, der sich an einem nahezu unerreichbaren Ort im Wolkengebirge befinden soll. Dieser **Schicksalsberg** wird als die einzige Pforte nach **Moyalars** beschrieben, die in beide Richtungen durchschritten werden kann. Es ist daher anzunehmen, dass der Weg von allerlei Halb- und Untoten gesäumt und damit gewiss nicht ungefährlich zu begehen ist.

DER AUGENBLICK DES TODES

Allgemein bekannt ist, dass die Seele eines Sterblichen in einem toten Körper nicht auf Dauer verweilen kann. (Gleichwohl hatte der h'netranische Seelenjäger *Sheruanus* zu seiner Zeit Riten entwickelt, die es durchaus ermöglichen, Seelen in einem toten Körper zu konservieren). Ab dem Zeitpunkt, in dem der Körper stirbt, bleiben der Seele nur wenige Augenblicke, in denen sie sehr verwundbar ist und in seltenen, um so tragischeren Fällen Opfer böser Geister (oder Totenbeschwörer) werden kann. In der Regel aber stehen ihr binnen kürzester Zeit die *Yialenga* zur Seite und flüstern ihr, was es zu tun gilt, um einen schnellen und gefahrlosen Weg nach Moyalar zu finden. Eine Seele, die in diesem Augenblick nicht loslassen kann, wird es auch zu einem späteren nicht schaffen und mutiert unweigerlich zu einem rastlosen Geist. *Rastlose Geister* sind zu ewigem Umherwandern verdammt; nur manchen, die sich aus gutem Grund ihrem Schicksal verwehrt haben, bleibt die Chance auf Erlösung; dann nämlich, wenn jener Grund wegfällt (z.B. ein Angehöriger wird gerächt, ein Verrat verhindert oder ein Fluch beendet), findet auch diese rastlose Seele ihren Weg in das Totenreich.

BESTATTUNG UND LETZTE REISE

Nach allem, was wir über das Totenreich Moyalar wissen, wird einigermaßen verständlich, dass sich Mitmenschen und Angehörige große Mühe geben, dem Verstorbenen einen raschen und leidlosen Übertritt ins Jenseits zu ermöglichen. Eine wichtige Rolle spielt hierbei die Art, wie mit den sterblichen Überresten umgegangen wird.

In Catorien ist es üblich, den Leichnam mit maximal drei Gegenständen zu beerdigen, die dem Verstorbenen besonders viel bedeutet haben. Sie sollen ihm auf seiner letzten Reise Kraft und Trost spenden. Waffen und Rüstungen werden vor allem Kriegern und Rittern

beigegeben. Sie sollen den Kriegsgott Cator beeindrucken. Schätze werden hingegen kaum beigegeben, denn sowohl die *Yialenga* als auch *Sastrates* gelten als absolut unbestechlich. (Dazu kommt, dass die Catorier zu pragmatisch sind, um Reichtümer einfach so zu vergraben). Wenn aber der Tote es ausdrücklich gewünscht hat oder wenn man ihm besondere Ehre erweisen will, wird er mitsamt seiner Reichtümer begraben.

Die **Beerdigung** ist die häufigste Form der Bestattung in Araclia. Sie erfolgt idealerweise erst, nachdem der Leichnam in einem Tempel des *Sastrates* einen Tag und eine Nacht lang aufgebahrt, gewaschen und rituell gesalbt wurde. In weiterer Folge wird er eingesargt und auf einem Totenanger begraben. Steht kein Sarg zur Verfügung, so ist es üblich, ihm eine *Sastrateslilie* mit auf die letzte Reise zu geben. Ihr Duft soll ihm Kraft geben, Würmer und Maden fernhalten und den Totengott milde und verständlich stimmen. Das Grab wird schließlich von Totengräbern zugeschaufelt und – je nach Vermögen des Verblichenen – mit mehr oder minder prunkvollen Steintafeln gekennzeichnet. Interessant ist, dass etwa die *Neeler* Barbaren trotz ihrer Rastlosigkeit immer wieder zu Gräberfeldern zurückkehren, wo sie ihre Stammesführer mitsamt deren Pferd beerdigen. Eine Erdbestattung der anderen Art herrscht in *Cashaluncur* und *Oncalotuta* vor: Hier werden die Leichen den Sümpfen überantwortet, wo sie auf natürliche Weise mumifizieren und auf ewig erhalten bleiben, falls die Götter ihnen zweites Leben schenken.

In *Lavarty*, *Ahatralun*, *Berukhan* und *H'Netra* – also dort, wo der Kult des *Xat'Vareel* großen Einfluss hat – werden die Toten dem **Feuer** überantwortet. Bei wichtigen Persönlichkeiten wird das Feuer sogar von Drachen entfacht. Jünger des *Xat'Vareel* erwarten, sich dadurch die Reise durch Moyalar zu ersparen und direkt zu ihrem Gott zu gelangen. Andere wiederum sehen in dem Rauch, der bei der Verbrennung

entsteht, ein Signal an die Götter, dass einer ihrer sterblichen Diener das Zeitliche gesegnet hat und ihren Fürspruch benötigen wird. Die Asche wird in Urnen aufbewahrt und von Familienmitgliedern in Ehren gehalten, beim einfachen Volk hingegen an einem Ort verstreut, an dem sich der Verstorbene wohl gefühlt hat. Magier bilden wiederum die Ausnahme: Sie lassen sich, in Anlehnung an die alten Nekropolen der Ssiachchanith, bereits zu Lebzeiten Mausoleen bauen, um der Feuerbestattung zu entgehen. Das mag damit zusammenhängen, dass ihr Glaube - Xat'Vareel in Ehren - weniger den Göttern als einer späteren Wiedererweckung gilt. Sie rechtfertigen diesen Bruch der Tradition vor allem damit, dass ihre Verbrennung Dämonen freisetzen würde, mit denen sie Zeit ihres Lebens paktieren mussten und die auch über ihren Tod hinaus gebunden bleiben sollen. In manchen Fällen mag dies sogar der Wahrheit entsprechen...



Auch dem **Wasser** kommt rituelle Bedeutung für die letzte Reise zu: Alle Seefahrervölker, vor allem Sthorner, Swylirier und Solhaten, pflegen diejenigen von ihnen, die auf dem Meer gestorben sind oder aber sich Zeit ihres Lebens dem Meer zugehörig gefühlt haben, auf hoher See zu bestatten. Sie werden dort mit einem beschwerten Sarg zu Wasser gelassen und sinken auf den Meeresgrund, wo sie hoffen, als Swyliren wiedergeboren zu werden und als solche der Göttin des Meeres ein Stückchen näher zu sein als es ihnen während ihres Menschseins beschieden war.

NEKROMANTIE

Vorausgeschickt sei, dass der sehr gebräuchliche Begriff „Untotenbeschwörung“ insofern irreführend ist, als es sich dabei selten um eine reine Beschwörung handelt. Beschworen wird meist nur die Seele eines Untoten, während der Körper von vornherein vorhanden ist. Die *Neeler Nekromanten*, führende Magier auf ihrem Gebiet, sprechen daher viel treffender von „Erweckung“. Ihren *Schwarzen Traktaten* - der Besitz alleine wird in Catorien schwer bestraft! - verdanken wir die Erkenntnis, dass bei einer Untotenerweckung stets eine zufällige Seele, auch als *dienende Seele* bezeichnet, aus Moyalar herausgerissen und in eine vorbereitete Hülle hineingezwungen wird. Diese Hülle kann mehr oder weniger vollständig sein (je nach körperlichem Zerfall spricht man von Wiedergängern, Kadavern oder Skeletten), sie muss aber derselben Spezies angehören wie die dienende Seele. Befindet sich der Körper im Besitz einer anderen Seele oder ist er gerade erst von einer solchen verlassen worden, so ist er als Hülle ungeeignet. Der Grad des Zerfalls ist hingegen nicht von Belang, denn Magie ist das Mittel, das Seele und Hülle mit einander verbindet und die Funktion nicht mehr vorhandener Organe ersetzt.

Die arkane Nekromantie ist nicht nur nahezu allerorts verboten, sondern verstößt auch gegen die Gebote aller Götter: Es ist nicht Sache der Sterblichen, eine Seele von ihrem letzten Weg abzubringen. Nekromanten haben auch oft Feinde unter den Geistern und brauchen nach ihrem eigenen Ableben auf keinerlei Verständnis oder Gnade zu hoffen. Eine etwas verantwortungsvollere Spielart der Nekromantie wird seit jeher von Schamanen praktiziert. Die Geister als ihre Verbündete ermöglichen es ihnen, sich jener Seelen aus dem Totenfluss zu bedienen, die ohnehin auf dem Weg in das Meer der Ewigen Verdammnis sind. Ihr „Entleihen“ zu nekromantischen Zwecken erweckt daher nur selten irgend jemandes Ungemach. Überdies sind die meisten Schamanen verantwortungsvolle Stammeszauberer, die sich solcher Praktiken nur in äußersten Notfällen bedienen. Ähnlich halten es auch die einzigen Nekromanten, die in Araclia nicht mit aller Härte des Gesetzes verfolgt werden: die Geweihten des Sastrates. Sie sind Priester, die das Wissen um Totenbeschwörungen legitimerweise untereinander weitergeben, allerdings dürfen sie sich dieser Fähigkeit nur zur Verteidigung ihres Lebens und im Dienste der guten Kräfte bedienen. Sastratesgeweihte haben auch den Weitblick und das Verantwortungsbewusstsein, keine „reinen Seelen“ aus dem Xaralla zu reißen, sondern lediglich solche, die andernfalls ein noch viel schlimmeres Schicksal träfe. Schließlich bedienen sich auch noch Dämonenbeschwörer und Paktierer der Nekromantie. Einerseits, weil sie weniger fehleranfällig und weniger gefährlich ist als die Dämonenbeschwörung, andererseits weil am Grunde des Meeres der Ewigen Verdammnis die Grenzen zwischen Moyalar und Yaltoth verschwimmen und die Nekromantie damit gewissermaßen auch in ihre Domäne fällt.

UNTOTE

Beim Versuch der Neeler Nekromanten, Untote zu kategorisieren, haben sich die nachfolgend beschriebenen Typen als besonders unterscheidungskräftig erwiesen. Wichtig zu bemerken ist, dass ihre Fähigkeiten, vor allem die Geschwindigkeit, mit der sich ihre Wunden regenerieren, sehr unterschiedlich ausfallen, je nachdem, wie stark die Wesenheit zu Lebzeiten war und wie fortgeschritten ihr körperlicher Verfall ist. In Reihenfolge ihrer Gefährlichkeit:

KADAVER Der Tierkadaver ist der rätselhafteste aller Untoten. Er entsteht oft spontan in der Nähe einer Totenbeschwörung, nicht aber willkürlich, da es – nach dem heutigen Stand der Nekromantie – weder möglich ist, Seelen toter Tiere zu beschwören noch die von Menschen in eine tierische Hülle zu zwingen. Dennoch gibt es untote Ratten, untote Adler, untote Katzen, untote Wölfe sowie Kadaver anderer Tiere.

SKELETT Es zeichnet sich durch das Fehlen von Haut und Fleisch aus. Die Knochen werden nur durch Magie zusammengehalten, ebenso wie alleine Magie dafür sorgt, dass sie sehen und hören können. Skelette agieren eher mechanistisch, sind aber vergleichsweise präzise in ihren Bewegungen. Sie sind sogar in der Lage, Waffen zu führen, was ihre Gefährlichkeit noch steigert.

LEBENDER LEICHNAM Dabei handelt es sich um einen menschlichen Leichnam, dessen Fleisch bereits von Würmern und Maden befallen und zersetzt worden ist. Teile seines Körpers hängen schlaff herunter, seine Erscheinung ist Grauen erregend und sein Gestank atemraubend. Die unheilige Kraft, die ihn am „Leben“ hält, verleiht ihm aber veritable Kraft.

WIEDERGÄNGER ist ein menschlicher Leichnam, dessen Ableben noch nicht lange zurückliegt. Er ist etwas verlangsamt, aber übermenschlich stark und überraschend prä-

zise in seinen Bewegungen, da sein Körper nur ansatzweise zerfallen, im übrigen aber noch relativ gut erhalten ist.

GHUL Der Ghul ist ein gekrümmter Humanoider mit dunkler, fettiger, haarloser Haut. Seine Arme und Beine sind schnig, dünn und krallenbewehrt. Sein Kopf ist langgezogen und kahl und hat schwarze, lidlose Augen und ein Maul voller gelber, spitzer Zähne. Überlieferungsgemäß wurde der erste Ghul einst zum Untoten, weil er das Fleisch eines Untoten verzehrte. Seitdem fressen Ghule Leichen, einer kuriosen Legende zufolge um zu verhindern, dass andere dasselbe Schicksal erleidet. Werden sie beim Fressen gestört, so attackieren sie jedenfalls wie von Sinnen. Ghule können nicht beschworen werden.

MUMIE Sie unterscheidet sich von anderen Untoten vor allem dadurch, dass ihr Körper konserviert und ihre Eingeweide entnommen und gesondert aufbewahrt wurden – eine alchemistische Kunst, die vor allem im heißen Süden zur Perfektion gelangt ist. Mumien agieren vergleichsweise schlau, sind auch zu komplizierteren Handlungen in der Lage, nur für das Führen von Waffen reicht ihre Beweglichkeit nicht. Darüber hinaus sind sie extrem stark und attackieren mit beiden Händen und übermenschlicher Stärke.

AUFERSTANDENER Der Auferstandene gehört zu den höheren Untoten, die sich von anderen dadurch unterscheiden, dass nicht *irgendeine* dienende Seele in den Körper beschworen wird, sondern die ursprünglich zur Hülle *gehörige* Seele. Das erfordert in der Regel,

dass diese in einem Gegenstand gebunden und sorgfältig aufbewahrt wurde. Dadurch dass auch der Körper konserviert wurde (in ähnlich perfekter Manier wie bei einer Mumie), gelangt der Auferstandene zu einem Maximum an Fähigkeiten. Sollen nicht nur seine körperlichen Fähigkeiten, sondern auch seine Zauberkräfte reaktiviert werden, bedarf es zur Erweckung meist der Mitwirkung von Geistern oder Dämonen, die große Opfer fordern, weshalb sich nur wenige an die Wiedererweckung eines zauberkräftigen Auferstandenen wagen.

VAMPIR Der Vampir ist ein Untoter besonderer Art, der nicht erweckt werden kann, sondern zu Lebzeiten von den Göttern zu einem Dasein als Untoter verflucht wurde. Dem Vampir ist, wenn er sich in gutem Zustand befindet, sein Untotendasein nicht anzusehen. Allein, seine Haut erscheint blass und seine Augen, wenn man genau hinsieht, etwas blutunterlaufen. Er vermag seine Macht dadurch zu erhöhen, dass er lebender Menschen Blut trinkt. Hierfür dienen ihm besondere Eckzähne, die bei aufkommendem Durstgefühl länger werden, so dass er sie in die Halsschlagader seines Opfers treiben kann. Sobald dies geschieht, ist das Opfer von einer hypnotischen Lähmung erfasst, gegen die es sich nur mit großer Willenskraft zur Wehr setzen kann. Überlebt das Opfer den Anschlag (was selten geschieht, da nur ein vollständig ausgesaugtes Opfer die Macht des Vampirs erhöht), so wird es möglicherweise selbst zum Vampir – die Wahrscheinlichkeit hierfür steigt mit jedem Blutstropfen, den es an den Vampir verlor.

DÄMONENTUM UND WANDELNDE

Gelehrte aller Länder und Zeiten entwickelten über die Sphäre *Yaltoth* ihre Theorien: Yaltoth als das manifeste Böse in unserer Welt (Sartris), Yaltoth als Gleichgewicht der Kräfte (Ulathrod), Yaltoth als Ort der Verbannung für Kreaturen, die von den Göttern verworfen wurden (Eruditen), Yaltoth als Verbindung von Lebewesen mit Magie (Catyston) – letztlich aber weiß niemand, wie die Dämonensphäre tatsächlich entstanden ist. Die ersten Berichte von Dämonentum in unserer Welt stammen aus der Zeit von Rasmorrtah. Damals schon schienen die Krelveten eine Affinität zu den jenseitigen Sphären gehabt zu haben, sodass heute noch viele befürchten, die Krelveten könnten mit Hilfe der Dämonen von Yaltoth wieder die Herrschaft erlangen und die Menschheit erneut versklaven. Ein gehäuftes Auftreten von Dämonen war jedoch erstmals nach der *Schlacht der Götter* zu verzeichnen, und manche wollen darin den Beweis für die Allmacht des *Anderen* über die Dämonensphäre erkennen (s. Kapitel „Götter, Kulte, Religionen“). Tatsächlich ist die Geschichte Araclias voller Ereignisse, die mit Dämonen in Zusammenhang stehen, und immer handelte es sich dabei um furchtbare Schrecknisse, wie z.B. das *Jahr der toten Kinder* (999 vC), der *Krieg gegen die Wandelnden* (0), die *Dämonenfeuer* des Jahres 267 nC oder die *Taufe des Neuen Rishamer* in der jüngeren Geschichte Catoriens. Sie alle rechtfertigen den folgenden Blick auf das Grauen, welches jenseits des Schwarzen Nebels lauert...

DIE SPHÄRE YALTOOTH

Kein Sterblicher hat jemals die Dämonensphäre Yaltoth betreten und Gelegenheit erhalten, darüber zu berichten. Von mutigen Divinanten, die ihre Sinne bis jenseits des Schwarzen Nebels vordringen ließen, und aus Berichten von Beschwörern stammt das vage Sphärenbild eines von schwarzen Feuern durchdrungenen Raumes, in dem jedes Geräusch ein tausendfaches Echo finde und sich erbarmungswürdiges Ächzen und Stöhnen mit vom Wahnsinn befallenen Kichern und gespenstischen Schreien vermische. Am Rande Yaltoths stünden die *Wandelnden*, wie Türme oder Statuen, ihr Blick in das Zentrum der Sphäre gerichtet, wo sich Horden von Dämonen um den *Stillen Tempel* scharen, einem der Göttersphäre Lutanah auf groteske Weise nachempfundenen Ort, an dem der Andere Hof hält über das manifeste Grauen, das nur darauf wartet, unsere Welt heimzsuchen.

Glücklicherweise gibt es keine permanenten **Pfade in die Welt der Dämonen**, so dass der einzige Weg, den ein Dämon in unsere Welt findet, jener ist, den ein Beschwörer ihm weist. Beobachtungen und Berichte aus alter Zeit stützen jedoch die Vermutung, dass eine größere Anzahl von Dämonen, die zeitgleich in unserer Welt verweilt, einen *Mahlstrom* aufzureißen vermag, einen Wirbel aus schwarzen Wolken, der durch den Himmel in ein weit entferntes Nichts führt und eine Brücke nach Yaltoth bildet. Ein solcher Mahlstrom muss unbedingt verhindert werden, denn über ihn können sogar die *Erzdä-*

monen ins Diesseits gelangen. Und jeder weiß, dass sie nur Wegbereiter für Ihn sind – den Anderen, den Gott des Nichts.

WANDELNDE UND DÄMONEN

Seit dem Fall von Rishamer weiß jedermann in Araclia um die Existenz der **Wandelnden**. Die Erinnerung an die grausamen Phantome mit kaltglühenden Augen, an die übermenschliche Stärke ihrer transluzenten Körper, die Gesichter ohne jede menschliche Regung – sie jagt den Catoriern heute, nach einem halben Jahrtausend, immer noch Schauer über den Rücken. Mittlerweile glauben die Eruditen zu wissen, dass es sich dabei um keine Dämonen im eigentlichen Sinn handelt, sondern um eine Armee, die der Andere im Laufe der Jahrhunderte aus Hass und Zerstörungskraft erschaffen hat. Es ist ein grausamer Witz, dass er ihre Form jener der Menschen nachempfand. Gleichwohl



haben die Wandelnden weder ein Gewissen, noch eine Seele. Sie sind nicht an die Gesetze der Schwerkraft gebunden, sondern schreiten durch die Luft und über das Wasser, sie treten durch Wände, sie sind nicht zu berühren, umgekehrt aber ist ihr Griff hart und kalt wie ein Schraubstock; und ihre Kraft reicht aus, um einen großgewachsenen Ritter wie eine Puppe hochzuheben und durch die Luft zu schleudern. Nur Magie, vor allem elementare Zauberei, vermag ihnen beizukommen.

So weit bekannt, befinden sich keine Wandelnden mehr auf Araclia, und jeder Magier mit Verstand wird sich hüten, denselben Fehler wie Ulathrod zu begehen und ihnen ein Tor in unsere Welt zu öffnen. Selbst die Krelveten, die in der Wahl ihrer Mittel wenig zimperlich sind, betrachten die Wandelnden als *moshkrá* (krelvetisch: verboten, tabu, nicht einmal daran denken). Gleichwohl sah Arpacitos, jener Mann, dem der Sieg über die Wandelnden zu verdanken war (s. Kapitel „Vom Anbeginn bis Hier und Jetzt“), in seinen letzten Lebensjahren den Tag vorher, an dem die Wandelnden erneut in unsere Welt einfallen und noch viel schlimmeren Schaden verursachen werden als sie es dereinst taten. Diese *Prophezeiung des Lankyaltho* gilt als die düsterste Vision des Sehers, doch konnte Arpacitos nie erklären, ob und wie dieser „Weltuntergang“ zu verhindern sei. Er selbst gründete wohl deshalb den Orden der Eruditen und die Drachenreiter von Arcamesta.

Die **Dämonen** von Yaltho sind, anders als die Wandelnden, so unterschiedlich wie auch die auf Araclia lebenden Sterblichen. Manche haben – für menschliche Begriffe – grausam entstellte Leiber, andere sind wunderschön anzusehen, wiederum andere haben gar keine feste Form, sondern nehmen den Körper eines Menschen in Besitz. Selbst körperliche Dämonen müssen nicht unbedingt manifest sein: Manche bewegen sich zwischen den Sphären, sodass sie von unserer Welt aus nicht zu verletzen sind (sogenannte *Phantasmen*); sie müssen

erst vollständig in das Diesseits gezwungen werden, um mit Waffen bekämpft werden zu können. Andere wiederum sind Erscheinungen, denen sogar dann, wenn sie sich vollständig im Diesseits bewegen, nur mit magischen Mitteln beizukommen ist.

Nach ihrer Mächtigkeit unterscheidet man Mindere Dämonen und Erzdämonen. **Mindere Dämonen** gibt es viele, auch viele gleicher Art, die denselben „Namen“ tragen; wohlgemerkt handelt es sich bei den in diesem Kompendium angegebenen Namen nur um Bezeichnungen, die von Menschen ersonnen wurden. Die *wahren Namen* der Dämonen kennt so gut wie keiner, und wenn, dann verleiht die Kenntnis alleine bereits umfassende Macht. **Erzdämonen** gibt es demgegenüber, soweit man weiß, nur eine Handvoll, und jeder von ihnen existiert nur ein einziges Mal. Weil ihre Macht ungleich größer ist als die der minderen Dämonen, werden sie von keinem Magier, der Herr seiner Sinne ist, beschworen, sondern vielmehr, Göttern nicht unähnlich, um bestimmte Wirkungen angefleht, wie z.B. das Verwüsten eines Landstrichs. In der Regel treten Erzdämonen nicht in Erscheinung. Weder kennt man ihre Gestalt, noch ihre Zeichen noch ihre wahren Namen.

Der „**Pakt**“ mit einem Dämon ist eine heikle Angelegenheit, denn Dämonen haben wenig Toleranz für fehlerhafte Rituale oder unscharfe Formulierungen, und überhaupt neigen sie dazu, Absprachen zu ihren Gunsten auszulegen. Kein Dämon sollte jemals für dumm gehalten werden! Als Gegenleistung für ihren Teil des Paktes fordern Dämonen die unterschiedlichsten Dinge. Manchmal sind es „harmlose“ Bösarbeiten wie z.B. dem Vater eine Lüge zu erzählen, manchmal aber reichen ihre Forderungen weiter, z.B. wenn der Beschwörer versprechen muss, ein Haus niederzubrennen, eine Frau zu schänden oder den kleinen Finger seines Kindes zu opfern. Jede schändliche Tat stärkt das Böse in Araclia um ein Quäntchen und mehrt die Macht des Anderen. Dass sich

dennoch immer wieder Leute den Dämonen zuwenden, liegt daran, dass viele glauben, sie überlisten zu können (in seltenen Fällen gelingt das sogar), dass „alles nicht so schlimm“ sei oder aber der Zweck die Mittel heilige. Oft wird verkannt, dass selbst ein kleines Unrecht große Folgen haben kann.

ABSCHWÖRUNG

Um einen Dämon zu vertreiben bzw. auszutreiben, gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste besteht schlichtweg darin, einen Magier oder Priester zu finden, der mächtig genug ist, ihn spontan zu bannen. Ein solcher **Bann** wirkt in der Regel kurzfristig: Der Dämon wird in seine Sphäre zurückgeschleudert, erleidet aber ansonsten keinen weiteren Schaden. Er behält vor allem seine Erinnerung und wird – falls er Gelegenheit dazu findet – wiederkehren, um dort weiterzumachen, wo er unterbrochen wurde. Nebenbei wird er sich, falls möglich, auch am Bannenden rächen. Darum wird von Magiern und Priestern die „natürliche“ Art des **Austreibens** bevorzugt: Sie bedarf eines Rituals, welches die größte Schwäche des Dämons (jeder hat eine solche) ausnützt und ihm so viel Schaden zufügt, dass er entweder gänzlich vernichtet wird oder aber so geschwächt in seine Sphäre zurückkehrt, dass er unter Seinesgleichen nicht überleben kann. Oftmals spielen Musik, Schutzkreise oder bestimmte Kräuter eine Rolle, in manchen überlieferten Fällen erwies sich auch das Blut bestimmter Personen als hilfreich. Unglücklicherweise ist das Wissen um solche Rituale sehr bruchstückhaft und zersplittert. Hinweise finden sich in ländlichen Aberglauben, in heiligen Schriften und in über alle Lande verstreute Traktate.

BESCHWÖRUNG

Hin und wieder geschieht es zwar, dass ein Dämon von selbst oder durch ganz alltägliche Handlungen seinen Weg in unsere Welt findet,

doch üblicherweise muss er rituell beschworen werden. Anleitungen zu solchen Ritualen werden überliefert, halten sich in alten Aberglauben oder stehen in verbotenen Büchern. Es ist auch schon geschehen, dass ein Dämon selbst einen Sterblichen bei seiner Beschwörung angeleitet hat. **Beschwörungsrituale** sind vielschichtig und fehleranfällig. Oberstes Ziel ist es stets, den Dämon erscheinen zu lassen und sich selbst gegen ihn abzusichern. Dämonen sind nämlich tendenziell schlecht zu sprechen auf diejenigen, die sie aus ihrem Alltag reißen. Geht die Beschwörung nicht mit einem Pakt einher, ist sie stets von Zwang geprägt, d.h. der Dämon muss dem Beschwörer gehorchen. Er nimmt zähneknirschend die Macht des Beschwörers zur Kenntnis und folgt ihm wortgetreu. Macht der Beschwörer jedoch auch nur den kleinsten Fehler, so kann er sicher sein, zum ersten Opfer „seines“ Dämons zu werden.

Typisch für Beschwörungsrituale ist die extensive Verwendung von **Paraphernalia**: rituelle Beigaben, die in ihrer Gesamtheit die Erfolgchance der Anrufung erhöhen, den Beschwörer absichern und den Dämon kooperativ stimmen sollen. Die häufigsten sind Symbole, die auf Boden und Wände gemalt werden, das Gewand des Beschwörers zieren oder mit Blut auf seine Stirn geschrieben werden. Die Verwendung von Kreiden aus besonderen Zutaten ist durchaus empfehlenswert. Vorsicht ist geboten beim Anzünden von Räucherwerk: Düfte und Gerüche werden von Dämonen überaus stark wahrgenommen – die Wahl des falschen Kräutleins kann hier mehr schaden als nützen! Fast am wichtigsten für den Erfolg der Beschwörung ist die Wahl von Zeit und Ort: Der Beschwörer sollte im Vorfeld des Rituals die Vergangenheit des Beschwörungsortes erforschen und durch Beobachtung der Himmelskörper den günstigsten Zeitpunkt eruieren. Auch die gegenwärtigen äußeren Umstände sind von Belang: Ob der Dämon in einer Stadt, in der Recht und Ordnung herrscht, beschworen wird oder aber in einem

Steinbruch, in dem noch vor wenigen Stunden etliche Menschen ums Leben kamen, macht durchaus einen großen Unterschied.

Was die obligatorischen **Bannkreise** betrifft, so kann man zwei Arten unterscheiden: *Heptagramme* (siebenzackige Sterne in einem Kreis) dienen dazu, einen Dämon zu rufen, während *Pentagramme* (fünfeckige Sterne in einem Kreis) zu dessen Ein- oder Aussperren dienen. Üblicherweise erscheint der Dämon in einem Heptagramm, und der Beschwörer steht, zu seinem eigenen Schutz, in einem Pentagramm. Unnötig zu erwähnen, dass nur ein korrekt gezeichneter Bannkreis seine Wirkung entfaltet. Letztlich sei erwähnt, dass sich Dämonen durch Geschenke – bezeichnet als „Opfer“ – sehr wohl beeinflussen lassen. Anders als die Tempel der Götter, die Geld zu verwenden wissen, verlangen Dämonen aber nach Opfern mit symbolischer Kraft, passend zu ihrem jeweiligen Charakter. So wird das Seil eines Gehängten ein passendes Geschenk für *Khorsûl* sein, nicht aber für *Finfinoor*. Die Verwendung von Steinen mit angeblicher oder tatsächlich übernatürlicher Wirkung kann übrigens getrost unterbleiben.

Noch ein Wort zu einem äußerst hartnäckigen Vorurteil: Beschwörungsrituale erfordern nicht unbedingt den Einsatz von Zauberkraft. Prinzipiell kann jeder, der von einem Ritual Kenntnis hat, sei er frustrierter Betreiber einer Wegestation oder fehlgeleiteter Ritter, einen Dämon herbeirufen. Nur das kurzfristige Beschwören eines dämonischen Wesens ist erfahrenen Paktierern vorbehalten.

DIE DÄMONEN VON YALTOH

Unter „Spontan“ ist jeweils angeführt, unter welchen Umständen der Dämon spontan, also ohne fremdes Zutun in die irdische Welt treten kann (Chance ca. 3%). Im übrigen sind die Dämonen nach Gefährlichkeit klassifiziert (minder, mächtig, übermächtig, allmächtig).

UNKÖRPERLICHE DÄMONEN

ASTRAKTANDER, *der Zerstörer* (minder): befällt Gegenstände und macht sie allmählich funktionsunfähig, und zwar so lange, wie er an ihnen haftet: Metall verrostet übernatürlich schnell, Stein verwittert, Artefakte versagen ihren Dienst, Mechanismen blockieren, Schlüssel sperren nicht, Truhen lassen sich nicht öffnen usw. Spontan: Fehler bei Zaubern, die Gegenstände zum Ziel hatten.

ELKLETEPHKAR, *der Verdunkler* (minder): wird beschworen, um Dunkelheit auch dort, wo es hell ist, heraufzubeschwören. Elkletephkar lässt Kerzen ausgehen, Fackeln erlöschen, sogar Lager- und Sonnwendfeuer vermag er zu ersticken. Wenn er und Nashgorr zusammenarbeiten, kann selbst ein strahlender Himmel verdunkelt werden. Es heißt, dass eine ausreichende Zahl von Elkletephkaren unter der Führung von Nashgorr sogar in der Lage sei, eine Sonnenfinsternis herbeizuführen! Spontan: bei jeder Dämonenbeschwörung.

ISPICHORDA, *die Stimme* (minder): flüstert ihrem Opfer verhängnisvolle Gedanken oder Ideen ein oder verursacht bei ihm Wahnvorstellungen, z.B. Verfolgungswahn oder Halluzinationen. Ispitchorda hält sich sehr genau an die Instruktionen ihres Beschwörers und steht ihm 1 Monat lang zur Verfügung, um das Opfer in den Wahnsinn, schlimmstenfalls sogar in den Selbstmord zu treiben. Spontan: übertriebene Vorsicht, ungerechtfertigtes Misstrauen.

LUÁRUNUL, *der Nachtmahr* (mächtig): befällt Schlafende und kündigt sich in deren Träumen durch ein hallendes, immer lauter werdendes Wiehern an. Der Schlafende sieht schließlich die glühenden Augen, hört die donnernden Hufe und verfolgt mit Schrecken, wie die Gestalt eines riesigen schwarzen, dämonischen Pferdes auf ihn zugaloppiert. Bevor Luárunul sein Opfer erreicht (und tötet), wacht es meist schweißge-

badet und kraftlos auf. In der nächsten Nacht kehrt Luárunul wieder, so dass seine Opfer den Schlaf beinahe ebenso sehr fürchten wie ihn selbst. Spontan: bei 3-maliger Unterbrechung einer Nachtruhe.

NISSLAV, *die quälende Ungemach* (minder): setzt sich auf gepeinigte, erschrockene oder verwirrte Lebende und plagt sie mit bösen Träumen. Nacht für Nacht stöhnt und schreit er aus dem Mund des Opfers nach anderen Dämonen, und bisweilen lockt er damit äußerst gefährliche Anderssphärieger an. Das Opfer erholt sich während der mehrtägigen Besessenheit in keinsten Weise, sondern läuft auch noch Gefahr, Opfer eines Luárunul zu werden. Spontan: bei ausgesprochener Feigheit.

ONÁBONĚL, *der Verkrüppler* (allmächtig): befällt Sterbliche und spielt mit ihren Knochen. Er verschiebt sie und bewirkt, dass sie unnatürlich wachsen. Seine Opfer haben unerträgliche Schmerzen, sie bekommen einen krummen Rücken, ihre Gliedmaßen verdrehen sich allmählich, und am Ende wachsen ihnen ihre Knochen sogar aus dem Fleisch heraus. Der Effekt tritt in Schüben auf, zwischen denen zumeist einige Tage liegen. Spontan: wer länger als drei Herzschläge in die Augen eines Totenschädels blickt.

RAĚĀÉR, *der Hetzer* (übermächtig): ist zwar nicht zu sehen, doch sein Opfer spürt, dass es von ihm verfolgt wird. Es flieht in scheinbare Sicherheit, doch RaĚĀér findet es stets und kommt ihm dabei immer näher. Das Opfer läuft, bleibt niemals länger als ein paar Sekunden an derselben Stelle, isst nicht, findet keine Ruhe, atmet flach, bis es schließlich vor Erschöpfung das Bewusstsein verliert oder sogar an Überanstrengung verstirbt. Spontan: wer sich ohne konkreten Anhaltspunkt verfolgt fühlt.

VARASHLEL, *der Abstoßende* (minder): erscheint an einem bestimmten Ort als hässliche Fratze, deren Anblick kein Sterblicher erträgt, ohne den Verstand zu verlieren. Dem Opfer

drohen mehrere Tage lange Verwirrung und Verängstigung; auf keinen Fall will es Varashlel noch einmal gegenüber treten! Varashlel wird z.B. beschworen, um einen Eingang zu sichern oder Diebe abzuschrecken. Spontan: nicht bekannt.

PHANTASMEN

ASPHIRÁNDUN, *der Sphärenfresser* (mächtig): Dieser schwarze, tentakel- und klauenbewehrte Schatten schwebt durch die Sphären und zerreit diejenigen, die sich in seiner Nähe mittels Magie von der irdischen Welt lösen, um sphärenübergreifende Handlungen zu setzen, also vor allem Schamanen und Magier. Asphirándun manipuliert Teleportzauber, verschlingt Gegenstände im astralen Raum, attackiert jene, die in Ketten aus dem Schwarzen Nebel hängen usw. Spontan: bei fehlerhaften Zaubersprüchen.

DHERUNGAAL, *der Verwüster* (allmächtig): hat die Gestalt eines dreibeinigen Aussätzigen, dessen Körper von eitrigen Pusteln bedeckt ist. Überall, wo Dherungaal schreitet, wird das Land unfruchtbar oder unpassierbar. Äcker verfaulen, Straßen brechen auf, Flüsse vertrocknen. Er verwüstet auf diese Weise ganze Landstriche, bevor er seine Arbeit als beendet ansieht und nach Yaltoth zurückkehrt. Wer sich ihm auf weniger als drei mal drei Schritt nähert, erkrankt an der Dherungaalsfäule (s. Kapitel „Siechtum, Heilkunst und Hygiene“). Spontan: nicht bekannt.

MASH'A'DOOR, *der schwarze Schatten* (übermächtig): Er legt sich unsichtbar über ein Gebiet, meist ein Moor, und bewirkt, dass jene, die das Gebiet durchwandern, darin gefangen bleiben: Sie finden keinen Weg nach draußen, verirren sich oder laufen im Kreis, bis sie verhungern, verenden oder anderweitig zu Tode kommen. Dann erst zeigt sich Mash'a'door als schwarzer Schemen mit vagen Formen, der ihre Körper in Besitz nimmt und sie damit zu Wiedergängern

macht. Angeblich kann man Mash'a'door und seine Wiedergänger beherrschen, wenn man ihn in einem Gemälde einfängt. Spontan: im Umfeld von Irrlichtern.

RANRATUL, *Bringer des Alters* (übermächtig): erscheint als gekrümmter, alter Mann mit verfaulten Zähnen, eingefallenen Wangen und dünnen Haarsträhnen auf einem fleckenübersäten, viel zu großen und viel zu runden Schädel. Jede Berührung mit seiner knöchigen, sechsfingerigen Hand lässt das Opfer um einige Jahre altern. Hält er es für länger fest, stirbt es. Spontan: nicht bekannt.

SASHPMIN, *die Speiende* (mächtig): erscheint als nackte, knöchige Frau mit verrenkten Gliedmaßen und einem Maul, aus dem sechs tentakelartige Zungen ragen. Sashpmín bewegt sich wie eine Spinne und übergibt sich alle paar Schritt. Örtlichkeiten, an denen ihr unsichtbarer Auswurf haftet, werden aus unerfindlichen Gründen gemieden, um so stärker, je länger sie dort verweilt hat. Personen, die von Sashpmín verseucht werden, büßen für 7 Monde ihr gesamtes natürliches Charisma ein. Spontan: dort, wo drei Leute an dieselbe Stelle spucken.

WUNUUP, *der Überbringer* (minder): wirkt auf den ersten Blick wie eine Fledermaus, doch wenn man genau hinsieht, ähnelt er einem Menschen mit grotesk verzerrten Gesichtszügen. Wunuup kann mit der Stimme seines Herrn Botschaften (und auch Zauber!) überbringen. Seine eigene Stimme ist hoch und kratzig, doch in der Regel hat er selbst nichts zu sagen. Spontan: nicht bekannt.

MANIFESTE DÄMONEN

ANSHÉTES, *die Atemraubende* (mächtig): Anshétes erscheint als Frau mit blassem, aufgedunsenem Gesicht und aus den Höhlen gequollenen, weiß angelaufenen Augen. Ihre Arme hängen leblos neben ihrem langen Haar herab. Wenn Anshétes ihren Mund aufreißt, ziehen

sich die Kehlen aller in der Nähe Befindlichen unwillkürlich zusammen. Sie ersticken qualvoll. Spontan: bei Todesfällen durch Ertrinken oder Erstickten.

FINFINOOR, *der Feuerteufel* (minder): erscheint als schrittgroßer, rotglänzender Salamander, in dessen Augen unruhige Flammen lodern. Eine Berührung mit seinem Schwanz vermag auch nicht-brennbare Materie zu entflammen. Spontan: bei Brandstiftung.

GLUUM, *der Wahnsinnige* (minder): erscheint in kleinwüchsiger, kahler Gestalt mit zugewachsenen Augenhöhlen. Die Unterarme laufen jeweils in eine scharfe Kralle aus, mit der er seine Gegner wie von Sinnen attackiert.

KHORSÛL, *der Hinrichter* (allmächtig): hat den Leib eines Pferdes, den Oberkörper eines Menschen, aber keinen Kopf. Dennoch sieht und hört Khorsûl sein Opfer sehr genau. Er ist in der Lage, mit Waffen zu kämpfen, und greift, wenn er die Wahl hat, zu einer doppelhändigen Axt, die ihm auch seinen Beinamen eingebracht hat. Ansonsten zermalmt er sein Opfer unter seinen dröhnenden Hufen. Khorsûl wird nur zu dem Zweck beschworen, ein bestimmtes Opfer zu finden und zu töten. Dank seines Pferdekörpers wird es ihm auch nicht so leicht entkommen. Spontan: bei Hinrichtung eines Unschuldigen.

LAERGUL, *der Zersetzer* (mächtig): gleicht einer überdimensionalen Raupe, auf deren acht beweglichen Fühlern Augen sitzen, die man für die eines Menschen halten könnte. Laergul sondert eine ätzende Substanz ab, die sich durch Materie frisst und das Fleisch seiner Opfer bis auf die Knochen zersetzt. Er vernichtet auf diese Weise vor allem Heim und Herd glücklicher Familien. Spontan: nicht bekannt.

L'KÉN, *der Lauernde* (minder): hat die Form einer kleinen Spinne, allerdings anstatt eines Spinnenleibes einen schwarzen, kahlen menschlichen Schädel. Auf den ersten Blick ist

L'ken nicht von einer normalen Spinne zu unterscheiden. L'ken hört jedes noch so geflüsterte Gespräch und berichtet seinem Auftraggeber wortgetreu von seinen Wahrnehmungen. L'ken kann einem Opfer auch während des Schlafes ins Ohr kriechen; er verbleibt dann dort, bis er gehört hat, was er hören wollte. Spontan: nicht bekannt.

MEKHALEEN, *die Verführerin* (mächtig): erscheint als wunderschöne Frau mit langem, rotem Haar und tief schwarzen Augen oder als rothaariger Jüngling mit besonders attraktiven Gesichtszügen. Mekhaleen lockt ihr Opfer auf verschiedenste Arten an. Kennt sie seinen Namen, so kann es sich kaum vor ihrer Anziehungskraft retten. Sobald sie es berührt, zieht sie es zwischen die Sphären und zeigt ihre wahre Gestalt mit tief schwarzen Augen, scharfen Krallen und spitzen Zähnen. Mekhaleen zerreißt sodann ihr Opfer in aller Ruhe, ohne dass ihm



jemand helfen könnte. Spontan: bei Schändung einer Jungfrau.

MORDESH, *der Vollstrecker* (übermächtig): hat die Form eines berüsteten Kriegers, von dem man keinerlei ungeschützte Körperteile erkennen kann, auch nicht das Gesicht, das unter einem Topfhelm verborgen ist. Als Waffe führt Mordesh mit beiden Händen eine Peitsche, die so starke Schmerzen verursacht, dass man meint, sie reiße einem das Fleisch von den Knochen: Nach einem Treffer windet sich das Opfer vor Schmerzen und ist unmittelbar nicht in der Lage, in irgend einer Weise zu reagieren oder sich in Sicherheit zu flüchten. Spontan: auf einem Schlachtfeld, auf dem mehr als 100 Tote liegen.

SANSARGUÏN, *die Blutdürstene* (übermächtig): erscheint als blasse Frau, die ihre Opfer zu einem Kuss verlockt. Bei diesem Kuss spürt das Opfer, wie ihm das Blut in den Kopf steigt, und schon bald vernimmt es einen metallischen Geschmack in seinem Mund. Bis dem Opfer bewusst wird, was geschieht, hat Sansarguïn ihm bereits die Hälfte seines Blutes ausgesaugt. Sie wird dadurch unmenschlich stark, sodass es dem Opfer kaum gelingen kann, sich aus dem Kuss zu befreien. Danach wandert Sansarguïn eine Zeit lang zufrieden umher, bis sie wieder krank und schwach wird und neues Blut benötigt, um weiter in der irdischen Welt zu bleiben. Spontan: bei Tod durch Verbluten

STORGARATH, *der Hüter* (mächtig): hat die Gestalt einer überdimensionalen Krähe, deren Beine aus menschlichen Knochen zu bestehen scheinen. An den Enden seiner Flügel hat Storgarath knochige Widerhaken, mit denen er Gegnern das Fleisch aus dem Leib reißt. Storgarath sitzt auf Schätzen und verteidigt diese mit wildem Flügelschlagen. Bei einem Treffer lässt er winzige Federn, die alle Anwesenden zum Husten reizen Spontan: bei Schätzen, die

wertvoller sind als 100 Gylden und länger als 1000 Tage nicht berührt werden.

TARANTHÄRUL, *der Giftige* (mächtig): Aus seinem aufrechten, menschenähnlichen Körper wachsen acht behaarte Spinnenbeine, und anstelle eines Mauls scheren in seinem Gesicht gifttriefende Mandibel. Der beißende Gestank, der ihn umgibt, ist Pfeilschussweit zu riechen. Er überträgt Krankheiten (bis 30% Gefährlichkeit), auch schwerere, wenn ihm ein Kranker zur Verfügung gestellt wird, an dem er sich zuvor laben kann. Spontan: dort, wo 13 Menschen an derselben Krankheit leiden.

TARSSAKRESH, *der Gellende* (allmächtig): gleicht in seiner ursprünglichen Form einem geisterhaften Adler, der in sein Opfer hinein fährt und ihn als Wirt missbraucht. Der Wirt leidet dann eine Woche lang unter fürchterlicher Übelkeit und Fieber und verliert schließlich das Bewusstsein. Er wird nun Tag für Tag schwächer, während Tarssakresh die Kontrolle über den Körper übernimmt. Sobald der Wirtkörper stirbt, frisst sich Tarssakresh von innen nach außen durch dessen Magen. Man sieht dann einen blutverschmierten Adlerkopf mit spitzem Schnabel aus dem Bauch drängen, dessen Schrei vernichtende Wirkung auf alle Lebewesen in der Umgebung hat. Davon unabhängig ist der Anblick nicht zu ertragen: Nur die Willensstärksten suchen bei diesem Anblick nicht sofort das Weite. Spontan: nicht bekannt.

VONKASTHAAR, *der Eisige* (minder): erinnert an die Gestalt eines gläsernen Skorpions, der durch Berührung mit seinem Stachel Boden, Wände und auch Menschen mit einer spiegelglatten Eisschicht überziehen kann.

VRATH, *der Zerfleischer* (minder): 3 Schritt lang, gemahnt er an ein schwarzes Reptil mit zehn Beinen und rotglühenden Augen. In seinem langgestreckten Maul sitzen rasiermesserscharfe Zähne.

ERZDÄMONEN

LAMRANDHAN, *der Verhexer*: Lamrandhans Macht erstarkt, wo Menschen ganze Landstriche verwüsten, Sümpfe trocken legen oder Wälder roden. Er hat die Macht, ganze Regionen zu verhexen. Pflanzen peitschen wild hin und her, Flüsse ändern ihren Lauf, Sümpfe erwachen zu unnatürlichem Leben, Steine verschieben sich nächtens, Äste fügen sich zu um sich schlagenden Holzgolems zusammen usw. Einheimische meinten in alter Zeit, man könne das Unheil abwenden, indem man ein Neugeborenes in Lamrandhans Gebiet aussetzt und ihm damit ein Opfer darbringt.

NASHGORR, *Herrscher über das Wetter*: Nashgorr nährt sich von menschlichem Klagen über das Wetter, weshalb sich catorische Bauern auch niemals über das Wetter beschwerten. Nashgorr ist nämlich in der Lage, das Wetter ganzer Regionen zu verändern. Von leichtem Wind bis zu sintflutartigen Regenfällen, auch außergewöhnliche Kapriolen (Schneefall im Sommer, heiße Winde im Winter) liegen in seiner Macht. Um so mehr Menschen dabei ums Leben kommen, desto schneller gewinnt er an Kraft.

OYCRATÚ, *der Seelenfresser*: Wo immer großes Wissen verloren geht, Bücher verbrannt werden oder Menschen für ihre Lehren leiden müssen, wächst die Macht des Oycratú. Jene, die ihn erblickt haben, faselten von einer gigantischen Spinne, die in einem Netz aus Seelenfäden sitzt. Oycratú vermag ganze Scharen von Sterblichen zu verwirren, ihnen einen Wahn ins Hirn zu setzen oder aber völlig den Verstand zu rauben. Angeblich nährt er sich von den Seelen jener, die sich aus Wahnsinn das Leben nehmen.

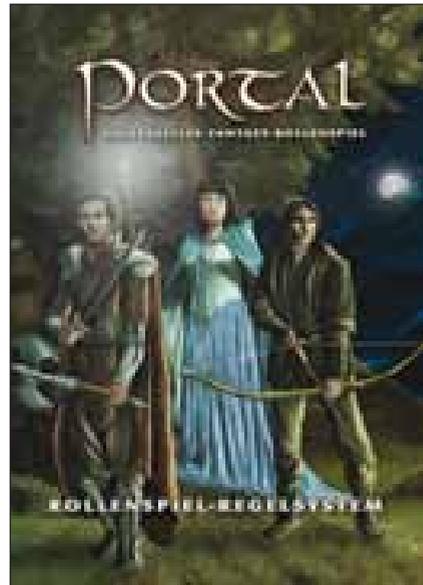
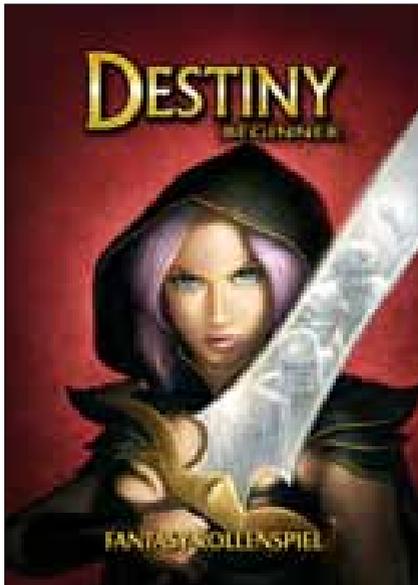
RAKANTRUL, *Bringer der Ungerechtigkeit*: Dort, wo die Werkzeuge der Macht wider die göttliche Ordnung eingesetzt werden, etwa Tyrannen ihre Untertanen ausbeuten, sie ungerecht und unmenschlich behandeln oder in Not und Verzweiflung stürzen, dort findet man Rakantruls Domäne. Er verleiht seinen Paktierern übermenschliche Wortgewalt, großes Charisma, Führungskraft, macht sie respekt- und furchteinflößend und geradezu unantastbar. Ihre Macht währt, solange er sich von der Verzweiflung ihrer Untertanen ernähren kann.

SAVAVAN, *der Flüsterer*: Savavaans Macht gründet sich auf Verleumdung und falschen Glaubenslehren. Wo immer die Götter verleumdet und fehlinterpretiert werden und Ketzerei geübt wird, suhlt sich der Savavaan. Er lebt davon und dafür, dass Götter, Priester und Gläubige in Misskredit gebracht werden. Im Gegenzug flüstert Savavaan seinen Paktierern Geheimnisse zu, die ihm seine allgegenwärtigen dämonischen Späher zugetragen haben. Es heißt, dass Ulahrod durch ihn von den Wandelnden erfuhr!

ZESTASHTA, *Säer des blutigen Zwists*: Angezogen wird dieser mächtige Erzdämon von jenen, die blutige Rache schwören. Diese Rache gibt ihm Macht über den Rachesuchenden wie auch über das Opfer. Zestashta gedeiht überaus prächtig, wo Freunde einander verraten, Liebende einander betrügen, Familienfehden entstehen und Bürgerkriege entbrennen. Jene, die für Frieden und Redlichkeit eintreten, sind seine schlimmsten Feinde, weshalb er immer dann erstarkt, wenn gute Könige oder Hohepriester den Tod finden. Um so gewaltsamer und abschreckender ihr Ableben, desto größer wird seine Macht.



empfeht als Regelwerk:



**Besuche AceOfDice auf WWW.ACEOFDICE.COM
für Neuigkeiten und spezielle Araclia-Regeln!**

ARACLIAS NORDWESTEN

ARCAMESTA
CATORIEN
FAGALAN
LAVARTY
LACLYTANIEN
NEEL
QUATISCHE REICHE





ARCLIAS SÜDWESTEN

- AHATRALUN
- BERUKHAN
- CASHALUNCUR
- HNETRA
- LAVARTY
- TEQUALE
- TRSAAL



- ACTAPEL
- BERUKHAN
- CATORIEN
- GAMANTULIEN
- ONCALOTUTA
- PEYCATESH
- SWYLIRISCHES ARCHIPEL

ARCLIAS SÜDOSTEN

INDEX

- Abgaben 147
Actapel 20,35
Aeltras 63,71
Aerka 35
Ahatralun 13,36
Ahatralún 16
Aigesh 123
Alchemie 128,205
Aloth 56,71
Alte Götter 227
Andere, der 12,226
Aquamarindrachen
 15,39
Arcamesta 38
Arkhat 180
Armsly 44,71
Arpacitos 15,38
Aruthanes 11
Aruthanien 11,12,67
Askat von Anderwalth
 103
Atul akh Basrah 94,110
Auryl 13,53,94,113
Baluff 181
Baronie 143
Bar'sh 181
Baumspinnne 181
Belagerung 159
Belveros 11,92,109,
 115,213
Berukhan 13,39
Berukhani 16
Berukhanischer Feldzug
 16,40
Bestattung 242
Bevata 72
Blauschimmerlöwe 181
Blitzreiter 106
Boschkol 20,100,181
Buchdruck 128
Bund von Rishamer
 19,44
Buregnium 143
Burgensbau 159
Bürgerrecht 146
Buyal-Glyphen 124
Byandar 20,100
Caley 72
Cashalunca 41
Cashaluncur 23,41,73
Cashapela 36
Cashataxa 22,41
Cashataxara 23,42,73
Castaras 13,91,101
Castaraswald 13,
 108,174
Cator 11,20,214
Catorien 15,42
Catystis 44,74
Catonyn 13,91
Charas-Python 181
Chkrassyas 9,18
Colwulven 23,48,
 111,182
Cranell 63,75
Crosnar 93,94
Dachstuhlitzer 182
Dämonen 247
Dämonenfeuer 18,174
Dämonentum 246
Daracia 20,75,103
Dashab 58,75
Dessanya 35,76
Dherungaalspilz 182
Drachen 7,15,17,177
Drachenhatz 17
Drachennaal 45,106
Drachentreier 38,116
Drachenwal 182
Dragonell 44
Drachon 33,76
DreiAugenkrokodil 182
Duellum Arcanum 13
Dwaemor 25,48,111
Eddeldrachen 177
Edler 146
Eiswolf 182
Eliteregimenter 155
Elixiere 205
Enerestis 77
Eruditen 38,115
Erzdämonen 248,254
Erzdrachen 177
Evaten 53
Evenrin 20,75,104
Eysarien 47
Fagalán 48
Fall von Rishamer 15
Falnang 182
Feiertage 167
Felsmaul 182
Feste 166
Fistessya 77
Flammenaak 183
Flammende Schwerter
 19,70,97
Flaratos-Schwinge 173
Flotte 59,62,63,72,
 74,85,91,102,161
Frühstück von Yaharun
 20
Fryburen 146
Funkelthaf 45,78,107
Gadrah 183
Gaelestrah 111
Galdamaris 45,66,215
Gamanto 7,26
Gamantulen 16,25,49
Gamantulien 49
Garatya 55,78
Gebren 183
Geister 234
Geister, rastlose 242
Gesetz 150
Geweichte 233
Gewitterfalk 183
Gifte 201
Gläserne Krieger 37,
 110,115
Goldfuchs 183
Gonlyn von Pacavarius
 105
Götter 211,229
Grabtummler 184
Grafen 143
Grauer Malmer 184
Großes Feuer von
 Palhenid 19
Gyotelgya 79
Hanlut 123
Haras von Hevvy 105
Harisín 8,9,29
Harutasca 58,59,79
Hayrla 112
Heilkunde 129,192
Helynyra 63,80
Heod 10,99
Herold 85,89,97,
 148,158
Hexen 232
Hiakerra 40
H'Netra 50,68
Ho-Kata 62,87,112
Hoteín 51
Hund 184
Hygiene 191
Interdictio Magica
 106,153
Irrfuß 186
Ivelische Königtümer 12
Kalender 166
Kamel 185
Kargalos 185
Karul Antafllis 105
Kastar von Eltekia 106
Kastorna 24,111,
 182,217
Kelchgrafen 143
Kelun 55,80
Khesoi 40,81
Königswahl 144
Köpfe von Ryllakhin
 92,109
Krankheiten 192
Kräuter 198
Krelveten 9,33,46,82
Krelvetenwald 46,100
Krieg der Dunklen Stille
 12,13
Krieg gegen die
 Wandelnden 14
Kriegsrecht 160
Kriegswesen 130,154
Kristalldrachen 65
Kristallion 185
Kyzach Sanai 9,29
Lacarr vom Flammen-
 den Berg 111,113
Laclytanien 51,52
Landfrieden von
 Catystis 15,18,
 143,152
Lanze, catorische 154
Lashak 81
Lath Xarath 34,35,81
Lavarty 51,52,113
Lehenspyramide 143
Leibeiagne 146
Liín 55,82
Litric 106
Loamn 83
Loa-Shin 60,62,83
Lochspinnne 185
Lotoschlange 185
Lutanah 10,212
Lya-Ku 84
Lynueen 26,46,49
Lyressa 99,218
Lysande 106
Maegrowin von Agaskar
 107
Magier 232
Magiergilden 54
Malsorey 84
Mamyó 47,185
Mana 230
Manoun 85
Marmorthron 60,61
Marthotit 36
Marvanium 85
Maße 133
Mechanismen 129
Menschen 21
Mialed 113
Mikarra 46,110
Milonia 85
Mingsaya 8
Mispicilis 219
Moderkriecher 185
Mohoyon Torcash 114
Mondhörnchen 186
Moráskurin 182
Moyalar 240
Münzregal 134
Musik 163
Nalchiun 186
Naráskurin 182
Moyalar 240
Münzregal 134
Musik 163
Nalchiun 186
Naspate 17,99,101,173
Naypa'rathep 37,
 89,115
Neel 17,55
Neeliar 16,56,81,114
Nekromantie 243
Nessen 186
Netzschneider 187
Nuephyn 28,46,49
Nya-Toga 62,86,112
Olgato-Echse 186
Oncalotuta 56
Oncashi 56,87
Oriasta 19
Paharman akh Meni 99
Pahashi 40,87
Pakkeel 35,69,87
Palhenid 19,37,88
Paralasta 44,89
Pashtoreth 89,115
Payaon 26,60,220
Perémándir 13,15,39
Perlenkönig 20,58,67
Peycatesh 58,65
Pferd 186
Phrakuraten 147
Phynuis 89
Pi-Pyu 187
Plouqapa-Kröte 187
Poksch von Fluryin
 78,107
Preisliste 139
Priester 233
Privilegien 145
Pyal 55,90
Queste des Arpacitos 15
Qui-Avu 60,61
Qui-Lju 59
Qui-Shay 61
Ramún 58,90
Ranivar von Nachtwal-
 den 108
Rasmorrta 9,33
Rauschkräuter 204
Rechenleiste 133
Recht 150
Redewendungen 124
Regenbogenkraut 54
Regiment 155
Reisen 172
Relatastrum 53
Religion 211
Rishamer 13,43,44,45,
 49,52,53,66,67,
 85,90
Ritterstand 145
Rohstoffe 135
Rote Brache 51,52,
 93,94
Rubindrachen 16,52
Ryancu 66,91
Ryllakhin 46,91
Ryllakhinsee Folianten
 92
Ryllasee 7,38,92
Saccanis 63,92
Saleema 93
Sarrtris 13
Sastrates 81,221,241
Satiklus 93
Savalair 99,108
Schamannen 233
Schattenamt 17,148
Schatteneule 187
Schattenwandler 9,
 29,41
Schiffstypen 176
Schlacht am Obayul 20
Schlammessnapper 187
Schmiedekunst 130
Schneelöwe 188
Schrifttum 127
Scorveras-Dekret 18
Seterra 18
Shahane 10,40
Shahane-Skorpion 188
Shartrar 33,222
Shatudul 50
Shayanél 9,11,48
Shayëra 8,12,26,29,
 84,124
Shayrath Trayda 10,27
Shemúa 40,93
Sheruanus 18,99
Shitá 94
Sikensia 95
Silberpappei 188
Silberspinnen 70
Silcará 38,96
Sispel 109
Skelletadler 188
Smaragdriecher 58
Söhne von Saleema 53
Solhatis 62
Sorilyanos 96,115
Spiele und Feste 168
Sprachen 122
Ssaka'ta 30,41
Ssiachchanith 8,29,31,
 57,67,124,188
Ssialina 10,57,98,99
Stadtrecht 146
Stamma Ralysa 59,76
Sternenkunde 130,208
Steuern 147
Sthorn 64
Stiyonn 62
Stiyonnischer Men-
 schenaffe 188
Straßen 173
Stumpfschreck 188
Swylire 67,113
Swylrisches Archipel
 65
Syun und Ku 10,61
Tachild von Dragenthal
 109
Taki'Viri 50,67,96
Talismane 228
Tanzende Sisque 189
Tarkis 97
Tavalde 52,223
Tavila 56,57,97
Taybsstab 133
Tequalé 67
Tis'Chiris 11
Titanen 7
Titulatur 125
Tod 240
Toruam Zarala 20,58,
 79,114,116
Trosch 32,68
Tr'Saal 68
Turh 56,98
Tya'Kesha 50,98
Tya'Lina 50,99
Tyarci 50
Ulathrod 14,17,54,
 81,102
Untote 244
Unvergegneses Wort 27
Uxula 23,41,224
Yadish 50
Yalryna 99
Yalrynische Lettern 122
Yaminer 53
Yarestra Masath 97,
 112,116
Yayaturu 36
Vecatal 21,35,62,
 66,175
Verschwörung von
 Valdeya 20
Vilosh 110
Vió 7,35
Völker
 Ahatralún 22,38
 Aloth 71
 Arcamestaner 21,39
 Avu-Quiaten 21
 Berukhani 22,41
 Catorier 21,47
 Eysarier 22,48
 H'Netrani 22,51
 Lavarten 21,54
 Lju-Quiaten 21,60
 Neel 21,56
 Oncalotuta 21,57
 Peycateshi 21,59
 Shay-Quiaten 21,62
 Solhaten 21,64
 Sthorner 21
 Swylyrier 21,67
 Tr'Saalen 11
 Völkerwanderung 16
 Wandelnde 14,90,247
 Wappenwesen 148
 Waren 135
 Warhil 20,46,100
 Wassergeier 189
 Weißviper 189
 Wesburuc 101
 Wulffey 101
 Xaralla 240
 Xat'Vareel 10,37,40,
 43,51,53,59,225
 Yaharún 46,102
 Yaloth 246
 Yephanatra 37,117
 Yialenga 241,242
 Yklytu-Spinnne 189
 Zahnsammler 183
 Zauberkunde 130
 Zufallsbegegnungen
 190

ARACLIA

**DAS KOMPENDIUM FÜR
SPIELER UND SPIELLEITER**

653 Jahre nach dem Fall von Rishamer:

Auf den Ruinen von einst ist mittlerweile das prächtige Königreich Catorien erwachsen, mit glänzenden Burgen, strahlenden Städten und saftigen Äckern. Doch während die Catorier ihrem Tagwerk nachgehen und das Vermächtnis ihrer Vorfahren längst vergessen haben, lodert im Geheimen immer noch der schwarze Funke der alten Magokratie, deren Anhängern weder Götter noch Menschen heilig sind...

Dieses Buch geleitet dich durch eine besondere mittelalterliche Fantasy-Welt. Hier gibt es weder Zwerge noch Elfen, Magie ist noch etwas Seltenes und Besonderes, und Konflikte von Menschen und Göttern wirken tief in den Alltag hinein. Lass dich von neuartigen Völkern und Rassen inspirieren, tauche ein in verwobene Mythen und Legenden und erkunde eine lebendige Welt voller Abenteuer und faszinierender Zusammenhänge!

- 🎲 10 einzigartige Rassen lassen Elfen und Zwerge schnell vergessen werden und laden zu innovativem Rollenspiel ein!
- 🎲 24 Regionen, 16 Menschenvölker, 60 Siedlungen und 31 Persönlichkeiten liefern Ideen für zahlreiche Abenteuer und Kampagnen!
- 🎲 Umfassend illustrierte Enzyklopädie inspiriert mit Informationen zu Araclias Geschichte, Göttern, Kreaturen, Kräutern, Dämonen u.v.m.

Die Inhalte dieses Buches sind **system-unabhängig** beschrieben! Erlebe Araclia als eine lebendige Spielwelt, in der **deine Abenteuer im Mittelpunkt** stehen!


www.aceofdice.com

ARACLIA EUR 45,-

