

# Orbis Incognita

## Das Südreich

Regionalbeschreibung

## IMPRESSUM

## Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Das Südreich – Regionalbeschreibung.

© August 2009

Das Südreich für Orbis Incognita sind geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieletester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinster Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

## Vorwort

Nach der Beschreibung des Nordreiches und des fernen aber doch eng verbundenen Korallenmeeres liegt hiermit die dritte Regionalbeschreibung für *Orbis* vor: **Das Südreich**. Tödliche Wüsten und paradiesische Oasen, stolze Krieger und geknechtete Sklaven, finstere uralte Magie und fromme asketische Propheten - das Südreich bietet alles für Abenteuer im Stile von 1001 Nacht, ein großes und mächtiges, aber auch dekadentes und instabiles Großreich, das reichlich Exotik und Abenteuer aller Art bietet.

Das Südreich ist groß - wenn man nach den Titeln und Behauptungen des Kalifen geht und wirklich jeden, der dem Kalifen seinen jährlichen Besuch mit Geschenken oder, wie man es lieber sieht, Tributen ableistet, auch zu den Ländern des Kalifen zählt, dann ist er unbestritten der größte Herrscher der Welt. Es umfasst nicht nur gut die Hälfte des Südlandes, alle Inseln des Wal-, Sonnen- und Krakenmeeres und etliche Niederlassungen an den Küsten Nordlands, sondern auch die reiche Stadt Lagunata und große Teile Soldales. Die Macht des Kalifen, davon ist er überzeugt und darin wird er auch täglich bestärkt, überstrahlt alle anderen Herrscher wie die Sonne die Sterne überstrahlt.

Faktisch aber kontrolliert der Kalif, sieht man ihn überhaupt als wirklichen Herrscher des Reiches, gerade einmal die 3 Herren- und 5 Sklavenvölker im Kernland des Reiches um den Fluss Molok und die große Insel Kasapera im Walmeer. Die "Tributvölker" der Korsaren, Suladdin, Molugu und Finsterelfen gehören zwar zum engeren Machtbereich des Kalifen, stellen starke Truppen für die Armee, folgen den 3 Propheten und leisten besonders große Huldigungen und Tribute. Doch sind sie auch stolz und mächtig, gehorchen mehr ihren eigenen Gesetzen als denen des Kalifen, führen eigene Kriege und fordern für ihre Heerfolge oft horrenden Zahlungen, Privilegien oder Ländereien.

Von den vielen anderen Völkern, die nur symbolische Tribute entrichten um ihren Handel zu fördern, sieht sich keines als Untertan des Kalifen. Sie stellen bestenfalls Söldner, wenn ihre Interessen nicht berührt werden, und achten das Wort des Kalifen gering, seine Gesetze und Befehle gar nicht. Und die 5 Sklavenvölker, die schon seit Jahrhunderten ausgesaugt werden, sind immer weniger bereit, ihren dekadenten Herren noch zu gehorchen. Rebellion und Banditentum blühen, Privatarmeen werden offen gehalten und Gesetze gelten wenig.

Die Beschreibung des Südreichs ist bewusst nicht so detailliert wie die des Nordreiches, dass ja die Heimat der meisten Spieler ist. Viele Orte und Regionen werden nur knapp erwähnt, Sitten und Bräuche nur oberflächlich beschrieben, von den zahllosen Städten und Persönlichkeiten, die mit wenig mehr als Namen erwähnt werden, ganz zu schweigen. Damit hat der Spielleiter eine größere Gestaltungsfreiheit als im doch recht genau ausgeformten Nordreich. Denn gerade hier, in der exotischen Fremde, sind außergewöhnliche und überraschende Orte eher angebracht als im zivilisierten Norden. Schluchten und Berge, Ruinen und Paläste, die im Norden jedem Kind bekannt sein müssten, können hier unverhofft hinter der nächsten Düne auftauchen. Völlig fremde Nomaden und Händler stellen die Flexibilität der Spieler auf die Probe, und selbst furchtbare Ungeheuer und andernorts vergessene Kriege sind hier ohne große Realitätsbiegungen unterzubringen.

Das Südreich ist als eine Art märchenhaft parodierte Version des osmanischen Reiches, der arabischen Länder, Persiens, Nordafrikas und Nordindiens samt Umgebung gedacht. Sachbücher und alte Reiseberichte über diese Regionen, Dokumentationen und alte Abbildungen sind gute Inspirationen für den SL, aber auch die Märchen aus 1001 Nacht, diverse Romane von Karl May und vor allem die im märchenhaft-arabischen Raum spielenden und von Harryhausen animierten Filme aus den 50ern verdeutlichen die richtige Stimmung, freilich ohne wissenschaftlich tragbar zu sein.

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3	<b>Wissen, Künste und Magie</b> .....	43
<b>Geographie</b> .....	7	Schrift und Buchwesen .....	43
Das Kernland .....	7	Die Hoch- und Volkssprachen .....	43
Die Grabreiche .....	7	Schulen und Hochschulen .....	44
Die Knochenküste .....	7	Heilkunde .....	44
Die Korsarenküste .....	8	Alchimie .....	44
Sklavenküste und Savanne .....	8	Naturwissenschaften .....	45
Die 3 Wüsten .....	8	Geisteswissenschaften .....	46
<b>Flora und Fauna</b> .....	9	Musik und Tanz .....	46
Pflanzen der Wildnis .....	9	Bildende Künste .....	46
Obst, Gemüse und Feldfrüchte .....	9	Bauwesen und Architektur .....	46
Kräuter und Drogen .....	10	Handwerk und Industrie .....	47
Wilde Tiere und Raubtiere .....	12	Landwirtschaft und Viehzucht .....	47
Haustiere .....	17	Die Magie des Südreichs .....	47
Ungeheuer und Geister .....	20	Geistertänzer .....	48
<b>Die 3 Propheten</b> .....	25	Wüstenzauberer .....	49
Die alten Kulte .....	25	<b>Reisen und Handel</b> .....	50
Der erste Prophet .....	25	Straßen und Verkehrswege .....	50
Der zweite Prophet .....	25	Reisen in der Wüste .....	50
Der dritte Prophet .....	26	Gefahren der Wüste .....	53
Die Hierarchie der Kirche .....	27	Karawanenhandel .....	55
Die Türme der Verkündung .....	27	Karawansereien .....	55
Religion im Alltag .....	28	Schiffe und Seehandel .....	56
Magie und Religion .....	29	Währung und Maße .....	57
Verkünder des 1. Propheten .....	30	Handelsbräuche und -regeln .....	57
Asket des 2. Propheten .....	31	Der Basar .....	58
Derwisch des 3. Propheten .....	32	Sklavenhandel .....	58
<b>Das große Kalifat</b> .....	33	<b>Das Leben im Südreich</b> .....	60
Die 3 Herrenvölker .....	33	Familienstruktur .....	60
Die Sklavenvölker .....	33	Der Tagesablauf .....	60
Die Tributvölker .....	33	Kleidung und Schmuck .....	61
Die Goldene Stadt .....	33	Wohnung und Möbel .....	62
Der Kalif .....	34	Haustiere .....	62
Wesire und Emire .....	35	Speisen und Esssitten .....	62
Sultane und Scheichs .....	36	Rauschmittel .....	63
Paschas, Aklabams & Moukbas .....	36	Spiel und Sport .....	64
Die freien Bürger .....	36	Feste und Vergnügungen .....	64
Die Sklaven .....	36	Namen im Südreich .....	64
Ausländer, Bettler und Rebellen .....	37	Höflichkeit und Umgangsformen .....	65
Recht und Gesetz .....	37	Verbrechen und Schandtaten .....	65
<b>Die unbesiegbare Armee</b> .....	38	<b>Geheimorganisationen</b> .....	66
Das Oberkommando .....	38	Der Gelbe Skorpion .....	66
Die Heeresverfassung .....	38	Die Schwarze Schlange .....	66
Finanzen und Logistik .....	38	Die Häuser der Finstereifen .....	67
Die Reiterei der Dschabala .....	39	Die Derwischbruderschaften .....	67
Die Kriegstrolche der Khobrok .....	39	Rebellen und Verschwörer .....	67
Die Eisentürme der Rabasatri .....	39	Sektierer und falsche Propheten .....	68
Hilfstruppen der Tributvölker .....	40	<b>Die Dschabala - Mystiker</b> .....	69
Kriegsflotte und Freibeuter .....	40	Aussehen und Landestracht .....	69
Festungen und Belagerungskunst .....	41	Weltsicht und Rolle .....	69
Rüstungen und Waffen .....	41	Sitten und Bräuche .....	69
Taktik und Kriegsbräuche .....	41	Magie und Religion .....	69

Wirtschaft und Handel .....	70	Weltsicht und Rolle.....	92
Siedlungen und Wohnkultur .....	70	Sitten und Bräuche .....	92
Kunst und Unterhaltung .....	70	Magie und Religion .....	93
Politik und Verwaltung .....	70	Wirtschaft und Handel .....	94
Waffen, Truppen und Taktik.....	70	Siedlungen und Wohnkultur .....	94
Wichtige Regionen und Orte .....	71	Kunst und Unterhaltung .....	95
Mystiker .....	72	Politik und Verwaltung .....	95
<b>Khūras</b> .....	73	Waffen, Truppen und Taktik.....	95
Lage der Stadt .....	73	Wichtige Regionen und Orte .....	96
Bevölkerung .....	73	<b>Die Quäsilifex - Waldgötter</b> .....	99
Regierung .....	73	Aussehen und Landstracht .....	99
Stadtbild .....	73	Weltsicht und Rolle.....	99
Verteidigung .....	73	Sitten und Bräuche .....	99
Wirtschaft .....	74	Magie und Religion .....	100
Sitten und Bräuche .....	75	Wirtschaft und Handel .....	100
Geschichte .....	75	Siedlungen und Wohnkultur .....	100
Besondere Orte und Institutionen .....	75	Kunst und Unterhaltung .....	100
Tipps für Abenteurer .....	79	Politik und Verwaltung .....	100
<b>Die Khobrok - Kriegstrolche</b> .....	80	Waffen, Truppen und Taktik.....	101
Aussehen und Landstracht .....	80	Wichtige Regionen und Orte .....	101
Weltsicht und Rolle.....	80	<b>Die Intikles - Inselvögel</b> .....	102
Sitten und Bräuche .....	80	Aussehen und Landstracht .....	102
Magie und Religion .....	80	Weltsicht und Rolle .....	102
Wirtschaft und Handel .....	81	Sitten und Bräuche .....	102
Siedlungen und Wohnkultur .....	81	Magie und Religion .....	103
Kunst und Unterhaltung .....	81	Wirtschaft und Handel .....	103
Politik und Verwaltung .....	81	Siedlungen und Wohnkultur .....	103
Waffen, Truppen und Taktik.....	81	Kunst und Unterhaltung .....	103
Wichtige Regionen und Orte .....	82	Politik und Verwaltung .....	103
<b>Die Rabasatri - Mechanistiker</b> .....	83	Waffen, Truppen und Taktik.....	103
Aussehen und Landstracht .....	83	Wichtige Regionen und Orte .....	104
Weltsicht und Rolle.....	83	<b>Die Araknoi - Netzweber</b> .....	105
Sitten und Bräuche .....	83	Aussehen und Landstracht .....	105
Magie und Religion .....	83	Weltsicht und Rolle .....	105
Wirtschaft und Handel .....	84	Sitten und Bräuche .....	105
Siedlungen und Wohnkultur .....	84	Magie und Religion .....	105
Kunst und Unterhaltung .....	84	Wirtschaft und Handel .....	106
Politik und Verwaltung .....	84	Siedlungen und Wohnkultur .....	106
Waffen, Truppen und Taktik.....	84	Kunst und Unterhaltung .....	106
Wichtige Regionen und Orte .....	85	Politik und Verwaltung .....	106
Mechanistiker .....	86	Waffen, Truppen und Taktik.....	106
<b>Die Falachün - Feldsklaven</b> .....	88	Wichtige Regionen und Orte .....	106
Aussehen und Landstracht .....	88	<b>Die Kosaren - Schiffshehner</b> .....	107
Weltsicht und Rolle.....	88	Aussehen und Landstracht .....	107
Sitten und Bräuche .....	88	Weltsicht und Rolle .....	107
Magie und Religion .....	89	Sitten und Bräuche .....	108
Wirtschaft und Handel .....	89	Magie und Religion .....	108
Siedlungen und Wohnkultur .....	89	Wirtschaft und Handel .....	108
Kunst und Unterhaltung .....	89	Siedlungen und Wohnkultur .....	109
Politik und Verwaltung .....	89	Kunst und Unterhaltung .....	109
Waffen, Truppen und Taktik.....	89	Politik und Verwaltung .....	109
Wichtige Regionen und Orte .....	89	Waffen, Truppen und Taktik.....	110
<b>Die Säwackro - Totendienere</b> .....	91	Wichtige Regionen und Orte .....	111
Aussehen und Landstracht .....	91	<b>ALTÄKO</b> .....	112

Lage der Stadt .....	112	Weltsicht und Rolle .....	119
Bevölkerung .....	112	Sitten und Bräuche .....	119
Regierung .....	112	Magie und Religion .....	120
Stadtbild .....	112	Wirtschaft und Handel .....	120
Verteidigung .....	113	Siedlungen und Wohnkultur .....	120
Wirtschaft .....	113	Kunst und Unterhaltung .....	121
Sitten und Bräuche .....	114	Politik und Verwaltung .....	121
Geschichte .....	114	Waffen, Truppen und Taktik.....	122
Besondere Orte und Institutionen .....	114	Wichtige Regionen und Orte .....	122
Tipps für Abenteurer .....	115	Geisterkrieger der Molugu .....	123
<b>Die Süaladin - Pferdeherren.....</b>	<b>116</b>	<b>Die Finsterelfen - Nachtherren.....</b>	<b>124</b>
Aussehen und Landestracht .....	116	Aussehen und Landestracht .....	124
Weltsicht und Rolle .....	116	Weltsicht und Rolle .....	124
Sitten und Bräuche .....	116	Sitten und Bräuche .....	125
Magie und Religion .....	116	Magie und Religion .....	126
Wirtschaft und Handel .....	116	Wirtschaft und Handel .....	127
Siedlungen und Wohnkultur .....	117	Siedlungen und Wohnkultur .....	127
Kunst und Unterhaltung .....	117	Kunst und Unterhaltung .....	127
Politik und Verwaltung .....	117	Politik und Verwaltung .....	127
Waffen, Truppen und Taktik.....	117	Waffen, Truppen und Taktik.....	128
Wichtige Regionen und Orte .....	118	Wichtige Regionen und Orte .....	130
<b>Die Molügü - Sklavenherren.....</b>	<b>119</b>	Schattenhändler .....	132
Aussehen und Landestracht .....	119	Schattenklinge .....	133
		Schattendieb .....	134

# Kapitel 1

## Geographie

### Das Kernland

Das eigentliche Kernland des Südreiches ist das Gebiet zwischen der Wüste, dem **Pharoi-Gebirge**, dem Sonnenmeer und dem Walmeer. Das große Fluss **Molok** entspringt aus dem Gebirge und fließt erst durch das schroffe und waldreiche Hochland des **Quisil-Waldes**, dann erreicht es die flache **Morokella-Ebene** mit ihren Sümpfen und reichen Feldern und mündet schließlich in das Walmeer. Kleinere Flüsse entspringen aus dem Gebirge und dem regenreichen Hochland, bedeutend sind vor allem die Flüsse **Nirau**, **Offeg** und **Dondor**, die allesamt schiffbar sind. Die hügeligen Regionen an der **Zedernküste** sind teilweise dicht besiedelt, einige aber auch recht karg oder bewaldet. Der **Sternengolf** bietet einige der besten Häfen des Reiches und bildet mit den beiden großen Inseln **Mahar** und **Jauris** die Grenze zur Korsarenküste. Das karge hügelige Grasland das **Hornsteppe** geht in die Rote Wüste über.

### Die Grabreiche

Das Land zwischen den Wolkenfresserbergen, dem Walmeer, dem Kernland und der Wüste war einst Zentrum einer antiken Hochkultur, zerfiel aber nach dem 2. Zeitalter in mehrere Königreiche, die von untoten Gottkönigen beherrscht wurden. In alten Mustern gefangen gingen sie nach und nach unter und wurden schließlich vom Südreich aufgesogen, freilich ohne wirklich durchdringend regiert zu werden.

**Die Monumentküste** ist der fruchtbarste und am dichtesten besiedelte Landstrich, hier wurden mehrere alte Städte wiederbelebt und deutlich vergrößert. Dazwischen finden sich hunderte große Steinbauten aus vergangenen Zeiten, vor allem riesige Statuen, Obelisken, Tempelruinen und monumentale Gräber. Viele wurden längst geplündert, etliche anderen werden immer noch von Geistern, Magie oder purem Aberglauben vor Schändung geschützt. **Das Dornenland** erfüllt einen Großteil des restlichen Gebietes, es besteht vor allem aus kargen felsigen Hügeln, zahllosen Ruinen und einigen verstreuten Dörfern und Nomadensiedlungen. Zwischen den Siedlungen treiben Räuber ihr Unwesen, während sich die Regierung wenig um das weitgehend wertlose Land

kümmert. **Die 6 Schattenreiche** sind auf kleine Gebiete um die Paläste ihrer untoten Herrscher reduziert, ein Teil der Bevölkerung ist ebenfalls untot, der Rest fatalistisch und an regelmäßige Blutopfer als "Steuer" gewöhnt. In diesen kleinen Reichen werden alte Sprachen gesprochen und alte Sitten gelebt, der geringe Kontakt nach außen hat aber auch einigen utopistisch anmutende Gesellschaften erhalten. **Die Nebelgärten** am Rande der Berge werden durch ein Netz aus Kanälen bewässert, hier leben vor allem die mechanistisch begabten Rabasatri in ihren dunklen Türmen. Dieses merkwürdige Volk hat sich mit den Herren des Südreiches verbunden und daher über weite Gebiete verteilt, hier aber hütet es immer noch seine größten Geheimnisse - die "Drehsteine".

### Die Knochenküste

Einst beherrschten die Schiffe des Kalifen das ganze Walmeer, erforschten es auf gefährlichen Handelsfahrten und entdeckten zahlreiche Inseln und Archipele, die bis heute auf kaum einer Karte genau verzeichnet sind. Inzwischen wurden viele der weniger profitablen oder schwer erreichbaren Stützpunkte aufgegeben, nur noch **Kasapera**, die Heimat merkwürdiger Tiernmenschen, und einige Inselgruppen nahe der Küste leisten noch ihre Tribute. **Die Knochenküste** mit ihren Stämmen wilder Trolle, den zahlreichen Windechsen und anderen Ungeheuern wird als unterworfenes Territorium betrachtet, bis auf wenige Handelsposten und Strafkolonien ist sie aber Wildnis. Im tieferen Walmeer selbst bestehen auf den **Inseln im Nichts** und anderen Inselgruppen wenigstens ein Dutzend kleine Fürstentümer mit Wurzeln im Südreich und noch einmal so viele unabhängige Territorien von Tiernmenschen. Zahlreiche alte Legenden, Märchen und Seefahrergeschichten berichten hier von obskuren Ländern, von der **Blitzinsel der Sturmvoegel**, Ruinenstädten voll uralter Schätze, der **Amazoneninsel** mit ihren wunderschönen Kriegerinnen, der **Mondinsel**, die am Tage verschwindet und die man dann nicht mehr verlassen kann, und natürlich den **Inseln der verlorenen Elfen**, auf denen die Reste des vierten Elfenvolkes leben.

### Die Korsarenküste

Vom **Sternengolf** bis in die Gewässer der Zyklopeninsel zieht sich die inselreiche Küste der Korsaren, eines Volkes von Händlern, Fischern und Piraten, die sich als die Herrscher des Sonnenmeeres sehen. Die **8 Häfen** sind die Hauptstädte der kleinen Königreiche, in die sich das streitlustige Volk geteilt hat. Von Gärten und Dattelpalmen gesäumt ist das **Hinterland** ein schmaler grüner Streifen, dem tausende Sklaven mühsam Erträge abringen, stets bedroht von den Überfällen wilder Tiere und noch wilderer Reiter aus der Wüste. **Orindos** ist die Insel der Zyklopen, ein Volk einäugiger Riesen, das hier jedes Schiff unfreundlich mit Steinwürfen oder Keulenhieben empfängt - vermutlich eine Reaktion auf frühere Invasionsversuche. **Achoch** hingegen wird derzeit von den Paladinen des Chevilion beherrscht und ist den Korsaren ein Dorn in der Flanke, denn einst gehörte sie ihnen und bald, so schwören sie täglich, wird sie ihnen auch wieder gehören!

### Sklavenküste und Savanne

Alle Küstengebiete von der **Korsarenküste** bis zu den **Todesinseln** (auch bekannt als "Böse Inseln", "Verfluchte Inseln" und "Dämoneninseln") wurden einst von den Flotten und Heeren des Kalifen unterworfen, und bis heute zahlen etliche der **Stadtstaaten** an der Küste ihre Tribute, um an dem florierenden Handel teilhaben zu können, den sie mit Sklaven, Elfenbein, wilden Tieren und Gold aus der Savanne machen. Doch auch das Nordreich, vor allem Soldale, hat hier Interessen und mit mehreren befestigten **Handelsposten** einen eisernen Fuß in der Tür, die gerade die Korsaren gerne verschließen würden. Die **Savanne**, auch "Land der 1000 Völker" genannt, ist scheinbar unendlich und undurchdringlich. Zahllose Stämme schwarzhäutiger Menschen und stolzer Tiermenschen leben hier, führen Kriege untereinander und kämpfen gegen die harte Natur des Landes, das nie auch nur teilweise erforscht wurde. Legenden sprechen von riesigen Ungeheuern und seltsamen Tieren, Flüssen voll Gold und Bergen voll Edelsteinen. Ganz eindeutig gibt es aber ausgedehnte **Sümpfe** an den Ufern des breiten trägen Flusses **Ombo**, deren Pestilenzen jeden Eindringling sicher töten, während Durst, Raubtiere und vor allem die kriegerischen Stämme den Expeditionen an Land zum Verhängnis werden.

### Die 3 Wüsten

Nordreicher kennen nur "Die Wüste" irgendwo tief im Südreich, ein staubtrockener toter Ort, den nur Irrsinnige jemals betreten. Einheimische Nomaden unterscheiden dutzende Landschaften, mal steinige Hügel, mal fließender weißer Sand, mal goldene Dünenketten, mal dorniges Buschland mit kleinen Bäumen, mal windgepeitschte Hochplateaus aus nacktem Fels, mal in Schluchten und Talkesseln versteckte grüne Oasen und uralte duftende Wälder, mal glühend heißes schwarzes Gestein mit dampfenden Lavaspalten und sogar Ebenen aus blankem Glas, glitzernden Kristallen, gleißendem weißen Salz oder ätzend giftigen bunten Alchemikalien sind ihnen bekannt.

Die zivilisierten Herren im Südreich aber teilen die Wüste praktisch in 3 Zonen: Die **Rote Wüste** ist der Teil der Wüste, der durch verstreute Bäume, Dornenbüsche und zähes Gras Nomaden als Weidegrund dient. Nur einige Teile dieses Landes haben den namensgebenden roten Ockerboden, die meisten anderen Teile sind je nach Landschaft eher grau, braun oder grün. Die **Goldene Wüste** besteht vor allem aus Sand und Wanderdünen, die ebenfalls tatsächlich diverse Farben haben, bis auf Oasen aber kaum Pflanzen bieten und daher nur von Karawanen durchquert, nicht aber auf Dauer bewohnt werden. Die **Schwarze Wüste** schließlich erhielt ihren Namen nach den glühend heißen vulkanischen Ebenen und Hügeln um das riesige Vulkanmassiv des **Drachenkopf** im Zentrum der Wüste wie auch der Welt, eine Todeszone, die man ohne magischen Schutz nicht lange überleben kann. Aber auch andere besonders unwegsame und lebensfeindliche Felswüsten, die von Karawanen gemieden werden müssen, gehören zu dieser gefürchteten Todeswüste.

Die wertvollsten Plätze in der Wüste sind neben einigen verstreuten **Bergwerken** und **Salinen** in den Salzseen natürlich die **Oasen**, grüne Inseln in der Wüste, die durch Grundwasser oder Flüsse eine ergiebige Landwirtschaft ermöglichen. Die meisten Oasen sind dauerhaft besiedelt und zum Teil ziemlich groß, einige bieten mehreren Städten Platz. Andere sind winzig, bestehen nur aus einem Tümpel und einigen Palmen, und manche scheinen zu wandern, nach Belieben aufzutauchen und dann wieder unter dem Sand zu verschwinden. Nicht weniger geheimnisvoll sind die **Geisterquellen**, ein Netz aus unterirdischen Wasserleitungen aus der Vorzeit, das zum Teil noch intakt ist.

## Kapitel 2

# Flora und Fauna

### Pflanzen der Wildnis

Die Zahl der Gräser und Kräuter, Sträucher und Bäume im Südreich lässt sich nicht einmal annähernd darstellen, daher werden im Folgenden nur einige besonders typische oder herausragende Pflanzen aufgeführt.

Die **Bäume** des Südreiches bilden vor allem Pinien-, Zedern- und Zypressenwälder, die gut mit Hitze und Trockenheit zurecht kommen, sowie mit langen graugrünen Bartflechten behangene Nebelwälder an den Berghängen. Palmen sind besonders gut an tiefes Grundwasser angepasst und in sandigen Gegenden üblich, wo sie offene Haine bilden. Uralte knorrige Drachenbäume mit harten Stacheln und kleinen harten Blättern sind Überreste vergangener Zeiten, wo sie nicht für ihr enorm hartes Holz gefällt werden überstehen sie aber jede Härte der Natur. In den Wüsten sind kleine zähe Rauschharzsträucher zu finden, deren klebriges Sekret Wunden schließt und Fressfeinde abhält. In der Savanne und Teilen der Steppe schließlich gibt es Brotbäume mit dicken fassartigen Stämmen, die das Wasser starker Regenfälle speichern und so auch in der langen Trockenzeit Wachstum ermöglichen, ihr Holz ist aber schwammig und weich.

Bei den **kleineren Pflanzen** dominiert natürlich das Gras, das mit seinen leichten Samen aufkeimt, sobald ein Tropfen Regen fällt, und dann wieder binnen Tagen zu leerem Heu wird. Viele Kräuter blühen auch bunt und vielfältig, tauchen Steppe und Wüste nach dem Regen in ein Farbenmeer wie achtlos verstreute Edelsteine. In den umfangreichen Sümpfen des Molok und anderer Flüsse bilden die vier Schritt hohen Stauden des Papyrus ganze Wälder, während die stehenden Wasserflächen von Wasserkohl und gemeinem Lotus bedeckt sind. Der Skelettdorn ist eine zähe wuchernde Dornenranke, die vor allem in den Gruftreichen in Felsspalten wurzelt und ganze Regionen unbegehrbar macht, nach Regengüssen entwickelt sie blutrote Beeren, die wie Blutstropfen zwischen den fingerlangen Dornen wirken. Auch Kakteen sind verbreitet, vor allem kleinere Sorten die an geschützten Stellen wachsen und die ihr Wasser mit Stacheln schützen. In den Tiefen der Wüste gibt es einige Sandknollen, stachellose Kakteen, die oft für Jahre vom Sand verschüttet werden und dennoch weiterleben,

sobald sie Wasser und Sonne bekommen. Verwandt mit den Eisblumen des Randeises sind die Feuerblumen, bei denen eine transparente Haut wie ein Treibhaus die Verdunstung reduziert.

Aber auch richtige **Exoten** gibt es, so die extrem seltenen Mondrosen, die im Mondlicht prachtvoll farbig leuchten, die alle Sinne betörende Blume Amorada, aus der man ein unbezahlbares Parfum herstellt, oder die gefürchteten Donnerknollen, explosive dicht unter der Erde wachsende Pilze, die bei Belastung platzen und ihre giftigen Sporen freigeben. Meist töten sie ihre Opfer binnen weniger Stunden und keimen dann aus ihnen heraus in den Boden, um einige Jahre später erneut ein natürliches Minenfeld zu bilden. Gerüchte sprechen von intelligente rollenden Büschen in der Tiefe der Wüste, von magischen Bäumen, die um sich eine magische Oase erhalten sowie von einem Strauch, dessen silberne Früchte unverwundbar machen, jede Wunde heilen und enorme Kräfte verleihen.

### Obst, Gemüse und Feldfrüchte

Neben Weizen und Hafer wird im Südreich vor allem Hirse als Getreide angebaut, dazu werden die meisten Feldfrüchte des Nordreiches auch hier geerntet. Besonders wichtig sind die vielen Früchte, Granatäpfel, Feigen, Melonen und süße Pfirsiche finden sich in allen Gärten. Dattelpalmen werden zwischen den kleinen Feldern und Gärten gepflanzt, um etwas Schatten zu bieten und vor allem der Datteln wegen, die je nach Qualität als billiges Viehfutter, getrocknete Wegzehrung, klebrige Dattelpaste oder einzeln verpackte Delikatesse konsumiert werden. Auch Wein stellt man aus ihnen her, während Weintrauben nur in einigen Regionen wachsen.

### Kräuter und Drogen

Die heißen steinigen Böden des Südreiches sind ideal für das Wachstum aromatischer Kräuter, von denen hunderte für Küche und Medizin genutzt werden. Insbesondere scharfes Pfeffergras, mehrere hocharomatische Knoblauchsorten und oranger Saifrin dominieren die hiesige Küche. Neben vielen auch im Norden bekannten **Heilpflanzen** wie Sonnenbalsam, Mondenschatz oder Fegefix gibt es weitere kostbare medizinische Schätze, die nur selten ihren Weg in die Apotheken des Nordreiches finden:

#### Balaf ("Gemeiner Balsam")

Nicht ganz so wirksam wie der bekannte Sonnenbalsam, aber viel häufiger, gehört der gemeine Balsam im Südreich in jede Hausapotheke. Frisch aus der Kaktee gepresster klebriger Saft wird auf oberflächliche Wunden aufgetragen und gibt sofort 1 LP zurück, maximal 1 Dosis pro Tag. Die geschnittenen Kakteen halten sich in einem Beutel gut 2 Wochen, außerdem kann man aus ihnen eine wirksame Heilsalbe zubereiten.

**Preis:**  $\frac{1}{2}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 1** (Juckreiz, Hautirritationen).

#### Balafülü ("Mondbalsam")

Wesentlich seltener und kostbarer als Sonnen- oder gar gemeiner Balsam findet sich der kleine seltene Kaktus des Mondbalsams, benannt nach den weiß schimmernden feinen Härchen auf der zähen grünen Haut, nur in wenigen kühlen und feuchten Felsregionen. Sein geleeartiges Fleisch wird in Streifen auf offene Wunden (vor allem Brandwunden oder üble Abschürfungen) gelegt und bildet schnell eine feste aber elastische Kruste. Unter diesem Schutz (+5 auf *Erste Hilfe*) sind Wunden völlig vor Infektionen geschützt und heilen doppelt so schnell wie sonst (2 LP für jede Genesungsprobe) bis der natürliche Verband nach W6+3 Tagen abfällt. Die kleinen Kakteen werden meist lebend ausgegraben und in Blumentöpfchen mit Schutzgitter transportiert, da sie sich nicht lange konservieren lassen.

**Preis:** 5 Dirham pro Dosis.

**Risiko 1** (starker Juckreiz).

#### Skilichalk ("Skorpionswurzel")

Alle Bewohner gerade der steinigen Regionen schätzen die kleinen grauen und schwer zu findenden Pflanzen, deren Wurzelballen auf eine Einstichstelle gepresst das Gift von Spinnen und Skorpionen neutralisieren. Sie halten sich gut ein halbes Jahr und werden stets griffbereit in kleinen Beuteln an Armbändern oder Halsketten getragen, denn sie müssen spätestens eine Minute nach der Vergiftung eingesetzt werden!

**Preis:** 2 Dirham pro Dosis.

**Risiko 1** (örtliche Wundinfektionen).

#### Chomeshondra ("Gnädiger Schatten")

Eine kleine, harte und sehr bittere Melonenart, die getrocknet mitgeführt wird. Gut eine halbe Stunde lang in Wasser eingeweicht gibt sie einen Wirkstoff ab, der blutverdünnend wirkt und den Wasserhaushalt reguliert. Wer solch ein Wasser trinkt, benötigt davon nur halb so viel wie von unbehandeltem Wasser. Jede Melone reicht für 3 bis 5 Behandlungen von je 4 Liter Wasser, muss danach aber jeweils wieder gründlich getrocknet werden. Ihr herber Geschmack ist nicht eben angenehm, aber in der Wüste muss man halt "bitteres Wasser trinken".

**Preis:** 1 Dirham pro Dosis.

**Risiko 3** (Magenschmerzen, Übelkeit, Schwindelgefühl, reduzierte Wundheilung).

#### Balafichech ("Echsenbalsam")

Obwohl die Rinde eines Wüstenbusches nicht mit den Balsampflanzen verwandt ist, hat ihre förderliche Wirkung ihr diesen Namen eingetragen. Lange in Wasser ausgekocht und durch trockenen Wind eingedickt ergibt sie eine Salbe, die auf die Haut aufgetragen diese dunkelgrau einfärbt. Als Färbung ist sie kaum gefragt, aber die damit geschützten Hautpartien sind bis zu 6 Tage wirksam vor Sonnenbrand geschützt. Nur arme Leute, Wüstenbewohner und Soldaten nutzen diesen Schutz, Städter und reiche Leute verachten die fleckig graue Färbung als barbarisch. Einige Stämme mischen die Salbe mit Farbpigmenten und fertigen so traditionelle Muster, die über Stamm und Rang Auskunft geben.

**Preis:**  $\frac{1}{4}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 1** (Ausschlag, Pusteln, langfristige Verfärbungen, verstopfte Poren).

Bekannt und berüchtigt ist das Südreich für die vielen **Drogen**, die medizinisch genutzt, vor allem aber als Ersatz für Alkohol missbraucht werden - der ist in Steppe und Wüste nicht nur schwer zu beschaffen, sondern auch in der großen Hitze sehr schädlich. Insbesondere die vielen Unterarten des Rauschharzstrauches sind bekannt und werden überall frei und billig gehandelt, was gerade bei den Armen oft zu Sucht und der "typisch südländischen" Mischung aus Teilnahmslosigkeit und explosiver Emotionalität führt. Die kruden zweitklassigen Mischungen, die im Norden als "reines Rauschharz" zu kaufen sind, würde im Südreich kaum jemand anrühren...

#### Khifkem ("Morgenharz")

Hellgelbes leicht duftendes Harz, wird in vielen Läden verkauft und in Gasthäusern als kostenlose Zugabe serviert. Auf einem Kohlefeuer verbrannt füllt es einen kleinen Raum mit belebenden Dämpfen, die Müdigkeit vertreiben und erfrischen wie ein starker Kaffee. Direkt geraucht bringen es +1 auf CHR und +2 AP für eine Stunde, dann aber mit den unten genannten Risiken (sonst völlig harmlos). Kein anderes Rauschharz wird im Südreich so häufig geraucht wie Khifkem, es gilt auch nicht wirklich als Droge sondern vielmehr als einfaches Genussmittel. Geraucht wird es auf verzierten kleinen Kohlepännchen, die jeden Speisetisch zieren, oder in kleinen Metall-, Keramik- oder Steinpfeifen, die fast jeder Bewohner der Reiches bei sich trägt.

**Preis:** 1 Shekel pro Dosis.

**Risiko 1** (Euphorie, Nervosität, Hysterie).

#### Khiffada ("Traumharz")

Dunkles orangebraunes Harz, sehr aromatisch, wird in einigen heiligen Hainen geerntet und darf nur von Sehern, Mystikern und Nekromanten konsumiert werden. Das stärkste verwendete Rauschharz gilt als sehr gefährlich und wird bei religiösen oder magischen Zeremonien genutzt, es erzeugt für W6+2 Stunden heftige Träume und Visionen, die bei Amateuren meist die unten genannten Risiken mit sich bringen, Profis aber Visionen, Hellseherei und Seelenreise deutlich erleichtern (+2 auf entsprechende Proben, **Risiko** für Magier und Seher 1).

**Preis:** 1 Dirham pro Dosis.

**Risiko 5** (Zeitweilige Psychosen, halluzinogene Flashbacks, Verlust von Gehirnfunktionen, Sucht).

#### Khifjek ("Skavenharz")

Bläulich graues Harz, leicht säuerliches Aroma, wird frei oder über Sklavenhalter verkauft. In Öl gelöst über die Nahrung aufgenommen hat dieses Harz eine beruhigende und vor allem entmutigende Wirkung, es macht 6 Stunden lang antriebslos und träge, gibt -5 auf Kampfproben und alle eigenständigen Aktionen sowie WK und soziale Konfliktproben. Die Konsumenten sind lammfromm und leicht zu beeinflussen, daher wird es gerne benutzt um Sklaven gefügig zu machen. Allerdings reduziert es die Produktivität erheblich, ohne Aufseher leisten die Sklaven fast gar nichts, mit Aufsicht bestenfalls 75% der normalen Leistung. Wird auch gerne von Bettlern, Greisen und Krüppeln genommen, die dann ihr Elend besser ignorieren können.

**Preis:**  $\frac{1}{4}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 3** (Schlaf, Sucht, Entkräftung).

#### Khifkamar ("Heldenharz")

Fast weißes Harz, scharfes Aroma, wird nur an Soldaten, Schaukämpfer und andere Waffenträger verkauft oder über die Offiziere verteilt. Das Harz wird in starkem Alkohol aufgelöst und getrunken, es bewirkt dann für bis zu 30 Minuten einen Rausch, der Schmerzen abschwächt und alle Hemmungen reduziert, insbesondere wird die WK gegen Angst einflößende Effekte um +2 gestärkt, die LP-Zahl um +5 angehoben und der hindernde Effekt von Wunden um 2 Maluspunkte reduziert. Die Konsumenten sind selbstsicher und unerschrocken, aber auch überheblich, undiszipliniert und aggressiv. Sie erleiden -2 auf ihre Verteidigungswürfe, -2 auf alle intellektuellen und sozialen Fertigkeiten außer *Einschüchtern*. Werden sie provoziert, erhalten sie -5 auf alle Proben um nicht kopflos zu reagieren. Nach Ende der Wirkung gehen die zusätzlichen 5 LP wieder verloren, oft fallen schwerverletzte Konsumenten dann ins Koma und sterben!

**Preis:**  $\frac{1}{2}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 3** (Selbstverletzung, mangelnde Koordination, Sucht, emotionale Abstumpfung, Suizid).

**Khifderwa ("Tanzharz")**

Leicht rosa erscheinendes klares Harz, duftet blumig aromatisch, eine übliche Zutat für wilde Feiern und extatische Rituale. Das Harz wird in engen Räumen verbrannt oder direkt geraucht, es wirkt sofort stark belebend und euphorisierend, vor allem wenn man sich im Anschluss zu Musik bewegt. Konsumenten erhalten für eine Stunde +2 auf alle mit GES und CHR verbundenen Proben, aber auch -2 auf Intelligenzbezogene Proben, WK und WN. Außerdem sind die Konsumenten sehr emotional und ebenso leicht in Euphorie wie in Panik zu versetzen. Generell ist der Konsum nur dann üblich, wenn man in einem fröhlichen und geschützten Umfeld ist.

**Preis:**  $\frac{1}{4}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 2** (Panikanfälle, Erschöpfung, Sucht).

**Khifkomaar ("Abendharz")**

Kräftig gelbes Harz, leicht süßliches Aroma, wird in kleinen Mengen als Schlafmittel verkauft, sonst nur von Ärzten verabreicht. Das Harz wird entweder als Pille gelutscht oder unter die Zunge gelegt, damit es seine Wirkung nur langsam abgibt und einschläfernd wirkt - man sollte es aber nicht schlucken, sondern vor dem Einschlafen wieder ausspucken! Ärzte lösen es in Alkohol und verabreichen es für eine schnelle Betäubung, der Patient ist für W6+2 x 10 Minuten bewusstlos, spürt nichts und bewegt sich nicht. Allerdings muss man bei betäubten Personen immer genau auf die Atmung achten, sonst droht Erstickung! Das Risiko gilt nur für die ärztliche Verabreichung oder wenn man die Pillen schluckt, was des stechenden Nachgeschmacks beim Lutschen wegen immer wieder vorkommt. Ungeschluckt kann eine Pille bis zu 6 Mal gelutscht werden.

**Preis:**  $\frac{1}{2}$  Dirham pro Dosis.

**Risiko 3** (Erstickung, Koma, Schlaflosigkeit, Sinnestrübung, Verdauungsbeschwerden).

**Wilde Tiere und Raubtiere**

Auch die Tierwelt aller Länder des südlichen Reiches ist unüberschaubar groß und komplex, daher nur die wichtigsten oder bekanntesten Tiere in Kürze.

**Insekten** und anderes Gewürm macht natürlich schon rein zahlenmäßig den größten Teil der Fauna aus, und es krabbelt so einiges in Süden. Heuschrecken sind überall zu finden wo es Gras gibt - und nach einem Regenschauer in der Wüste vermehren sie sich explosionsartig, bis das Gras weg ist und sie sich in gefräßigen Wellen über die Felder der Bauern hermachen. Auch Zikaden sind häufig, vor allem wenn man nach ihrem nächtlichen Gezirpe geht, und verschiedene Pillendreher formen sich aus dem Dung der Großtiere Kugeln - Gerüchte von Riesenskarabäen mit titanische Dungkugeln müssen aber in das Reich der Märchen verwiesen werden. Dafür gibt es bissige Ameisen, die in kleinen Erdbauten leben und fast jedes Nachtlager heimsuchen, und noch viel lästigere Sandflöhe, die sich unter die Fußnägel bohren und zu grausamen Entzündungen führen, wenn man sie nicht täglich reinigt. Am gefürchtetsten sind aber die giftigen Kleintiere: Skorpione scheinen unter jedem Stein zu lauern, wobei die großen schwarzen aggressiv und häufig sind, aber nur mäßig giftig (W6 LP), während die kleinen gelben nicht selten töten (3W6 LP), wenn man sie nicht jeden Morgen aus den Schuhen schüttelt. Besonders eklig sind die großen huschenden Kamelspinnen, die sich gerne in den Falten der Kleidung verstecken, während die kleinen Schwarzen Witwen mit ihrem Biss Wahnsinn und Tod verbreiten (4W6 Stunden lang Wahnsinn und -1 LP pro Stunde).

**Reptilien** sind auch deutlich häufiger als im Norden, vor allem Eidechsen in allen Farben sonnen sich auf den Steinen, aber auch Warane, Dornenechsen und Landschildkröten sind ziemlich häufig - und geben exotische Spezialitäten ab. Die schillernd bunten Opalechechsen gelten als Glück bringend und werden als Haustiere gehalten, ebenso Geckos, die an den Wänden der Häuser nach Ungeziefer jagen. In den Flüssen und den meisten Seen und größeren Tümpeln sind Skaal zu finden, bissige und gefährliche Riesenschnapschildkröten, die oft wochenlang ohne Nahrung oder Bewegung im Schlamm lauern und ohne Vorwarnung zubeißen. Vor Schlangen wimmelt es nur so, die meisten sind klein und nicht gefährlich, aber etliche gelten als giftig - allen voran die Drachenviper, Sandotter und Nachtteufel. Klippgleiter hingegen sehen aus wie Windechsen, sind aber kleiner und sehr viel harmloser, gerade an

den Küsten des Walmeeres und speziell an der Knochenküste, wo sie ihre Nester an Klippen heften, ein häufiger Anblick.

**Vögel** sind nicht nur hier heimisch, jeden Winter treffen auch noch Heerscharen von Zugvögeln aus Nordland ein, so dass Reisenden vieles bekannt vorkommt. Einheimisch sind neben genügsamen Steppenhühnern, Prachtfasanen und Glanzschreitern die flugunfähigen Jivail, deren Herden mit erstaunlichem Tempo über das Grasland flüchten, während sie von den größeren und an ihrem keckernden Schrei erkennbaren Kiakla gejagt werden. Über der Steppe sind mitunter, wenn das Gras Samen trägt, ganze Wolken kleiner rötlicher Blutfunken unterwegs, deren Tanz ein faszinierender Anblick ist. Über der Steppe gleiten auch etliche Geier dahin, die meisten gewöhnliche Tiere, einige aber angeblich verdammte oder untote Aasfresser, die auch lebende Beute nicht fürchten. Falken und Milane sind nicht nur wild zu finden sondern auch auf den Fäusten der Paschas und Scheichs, die mit ihnen jagen, während die mächtigen Sonnenadler nur von Sultanen und den Verwandten des Kalifen gehalten werden. In den Sümpfen der Flüsse wimmelt es vor Papyrusenten, langbeinigen Sichelschreitern und kleinen leichten Lotusläufern, die vom Boot aus mit Wurfhölzern gejagt werden.

**Nagetiere** reichen von winzigen Sand-, Stein-, Spring-, Renn- und Streifenmäusen über Feld- und Wanderratten, scheue nachtaktive Kaninchen und Großohrhasen bis zu den riesigen unbehaarten Schweinsmullen, die in wehrhaften Kolonien ganze Regionen untertunneln und Eindringlinge bis aufs Blut bekämpfen. **Huftiere** sind in den Steppen ein täglicher Anblick, wobei kleine Antilopen wie die scheue Biaka, Weißbauchkitzen und Zedernböcke eher in den Randbereichen ihr Futter finden, die großen Säbelantilopen, gestreiften Kanuuka und unförmigen Quasira sich hingegen zu riesigen Herden zusammenfinden. Wilde Pferde, zumeist die berühmten Sualad, ähneln ebenso wie wilde einhöckrige Kamele ihren häufigen domestizierten Verwandten, während die scheuen Wildesel der Gebirge sich kaum abrichten lassen. Auch Büffel mit sehr langen Hörnern sind gelegentlich als Wildtiere zu finden, während es böartige große Schweine nur in einigen Sumpfgebieten gibt. An kleineren **Raubsäugern** gibt es niedliche kleine Wüstenfüchse mit riesigen Ohren, ewig hungrige Schakale und elegante Graskatzen, die aus dem Stand bis zu 3 Schritt hoch nach Vögeln springen. Größer und gefährlicher sind die Herden der Kauaw genannten Wildhunde, deren bis zu 100 Tiere zählende Rudel auch Menschen angreifen,

einzelnen jagende Leoparden und gesellige Löwen sowie die relativ kleinen Klauenbären der Wälder.

#### **Skaal ("Schnappechse")**

**STR:** 20 **GES:** 10 **INT:** 2 **CHR:** -10

**WK:** 15 **WN:** 10 **VT:** 13 **LP/AP:** 30

**Bewegung:** 20 m schwimmend / 10 m watschelnd.

#### **Angriffe:**

Biss 12 (2W6) oder

2 x Klauenhieb 10 (W6+1).

**Verteidigung** 5 (17 PW 4) **Wundschwelle** 7

**Kräfte:** Heimlichkeit 16.

**Aussehen:** Skaal wirken wie eine Mischung aus Schildkröte, Schlange und Drache, sie haben einen länglichen gepanzerten Körper, 4 kurze Gliedmaßen mit Schwimmhäuten und Klauen, einen rundlichen Schwanz und einen sehr langen Hals, der in einen massigen gepanzerten Kopf mit Schnabel endet. Je nach Alter sind Skaal bis zu 2 Tonnen schwer und 6 m lang (bei Grad 3+), die meisten Exemplare sind aber eher 400 kg schwer und 3 m lang. Ihre Panzerhaut ist sehr fest und undurchdringlich, je nach Unterart grün, braun, gelb oder gefleckt. Hornige Auswüchse geben ihnen ein umso urigeres Aussehen, je älter sie sind. Angeblich können Skaal bis zu 200 Jahre alt werden.

**Verhalten:** Skaal sind Lauerjäger, die die meiste Zeit ihres Lebens einfach am Ufer eines trüben trägen Flusses oder Tümpels im Wasser liegen, alle 10 bis 20 Minuten den Kopf zum Atmen und Lauern an die Wasseroberfläche bringen und sonst dösen. Schwimmt irgendeine Beute in ihre Reichweite, fahren sie ihren Hals zu erschreckender Länge aus und beißen zu, nur bei sehr guter Beute bewegen sie auch ihren Körper zum Ziel. Am Ufer graben sie Höhlen, deren Eingang unter Wasser liegt und die sie mit Lehm und Pflanzen befestigen. In ihnen lagern sie Beute, die sie nicht gleich verschlingen können, und hier legen sie auch ihre Eier. Obwohl sie nicht gesellig sind, finden sie sich an günstigen Stellen zu großen Gruppen zusammen, lagern aber immer außer Bissweite der anderen. Da Skaal zäh sind, alt werden, ein Dutzend Eier pro Jahr legen und mit wenig Nahrung auskommen, sind sie erschreckend häufig, an kaum einem geeigneten Fluss gibt es 500 Schritt ohne einen lauernden Skaal. An Land sind sie recht plump und selten, sonnen sich aber gerne nach einer kühlen Nacht am Ufer.

**Kampf:** Der Hals des Skaal ist erschreckend lang, dehnbar und beweglich, wie eine Schlange kann er auf seine Beute zu schnellen und auch jede Stelle

des eigenen Körpers erreichen. Angeblich lassen sie nie eine Beute los, so lange sie leben. Sie ziehen sie mit eisernem Biss unter Wasser und bearbeiten sie bei Bedarf mit den Klauen, die sie sonst nur zu ihrer Verteidigung einsetzen, wenn sie gerade das Maul voll haben und von anderen Skaal belästigt werden. Sie können sich auch schnell drehen und so Fleischbrocken aus ihrer Beute reißen, was noch einmal 2W6 LP kostet. Ihre Panzerung schützt sie recht gut, nur die Augen und die weichen Ansätze von Hals, Schwanz und Beinen sind verwundbar.

**Wert:** Skaal sind essbar, aber nur junge Skaal unter 2 m Länge schmecken noch gut, ältere Tiere sind tranig und sehr zäh. Neben dem Fleisch liefern sie eine harte Haut, die als Quelle für Lederpanzer 5 bis 20 Dirham wert ist. Die Jagd auf Skaal ist aber durch Gesetze und Sitten eingeschränkt, da sie Teil des Ahnenkultes sind - die Falachun nutzen sie traditionell als "Friedhof". Lebende Skaal werden für Arenakämpfe und vor allem als Wächter für Schutzgräben geschätzt und je nach Größe mit 10 bis 100 Dirham bezahlt, Jungtiere und Eier bringen 1 bis 2 Dirham.

**Drachenviper, Sandotter, Nachtteufel**  
**STR:** 3 **GES:** 7 **INT:** 2 **CHR:** -10  
**WK:** 10 **WN:** 12 **VT:** 10 **LP/AP:** 6  
**Bewegung:** 15 m schlängelnd.  
**Angriffe:**  
 Biss 12 (W6-1), bei Schaden Gift:  
**Drachenviper:** 3W6 Stunden lang 1 LP pro Stunde, Lähmung des Gliedes.  
**Sandotter:** 4W6 Minuten lang Atemnot, Krämpfe und Lähmung, Opfer erstickt.  
**Nachtteufel:** 2W6 Stunden lang 1 LP pro Stunde, sich ausbreitende Nekrose der Bissstelle.  
**Verteidigung 5 ( 0 PW 0 ) Wundschwelle 3**  
**Kräfte:** Heimlichkeit 16, Spürt Vibrationen.  
**Aussehen:** Die großen Giftschlangen des Südens sind mit 2 bis 3 Schritt Länge größer als die kleinen des Nordens, aber nichts gegen die Giganten des Dschungels. Drachenvipern ähneln mit kleinen Hörnern am Kopf Drachen, ihre Schuppen sind braungrün. Sandottern fallen mit ihren gelben Schuppen im Sand fast nicht auf, nur ihre schwarzen Augen und prüfenden Zungen sind erkennbar. Nachtottern schließlich sind dunkelgrau bis schwarz.  
**Verhalten:** Wie alle kleineren Schlangen sind sie nicht an Menschen interessiert und beißen nur, wenn sie sich bedroht fühlen. Drachenvipern sind in Sümpfen und Gewässern unterwegs, Sand-

ottern graben sich im Sand ein und lauern auf ihre Beute, Nachtteufel durchstöbern im Dunkeln alle Löcher und Nischen nach Kleintieren und legen sich gerne auch bei Abenteurern mit ins warme Nachtlager.

**Kampf:** Der Biss der Schlangen muss die Kleidung durchdringen, damit das Gift wirksam wird. Eine sofortige Probe auf *Erste Hilfe* halbiert die Zeit der Einwirkung. Während sich Opfer der Sandotter durch Beatmung retten lassen (Probe auf *Erste Hilfe*), sind die schwarzen Gewebezersetzen des Nachtotterngiftes permanent, wenn sie die Wundschwelle überschreiten - dann -1 auf Aktionen der Körperzone pro 5 verlorene LP.

**Wert:** Die Lebern von Giftschlangen können ihr eigenes Gift neutralisieren, wenn man sie frisch oder getrocknet und auf die Wunde presst (+5 auf *Erste Hilfe*), Wert 1 bis 4 Dirham je nach dem wie gut man die Herkunft nachweisen kann - 90% der verkauften Schlangenlebern stammen von harmlosen Schlangen oder sind Fälschungen! Das Fleisch ist essbar, die Haut 1 bis 5 Dirham wert, je nach Zustand.

**Kauaw ("Savannenhunde")**  
**STR:** 7 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -3  
**WK:** 10 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 10  
**Bewegung:** 35 m laufend.  
**Angriffe:**  
 Biss 12 (W6+1)  
**Verteidigung 8 ( 17 PW 1 ) Wundschwelle 5**  
**Kräfte:** Spurenlesen 12, Heimlichkeit 10, Kriegskunst 7.  
**Aussehen:** Kauaw sind Wildhunde und ähneln als solche Wölfen, sind aber kleiner und stämmiger, haben runde Ohren und einen kürzeren Schwanz. Ihr Fell ist je nach Unterart hellbraun bis dunkelbraun mit schwarzem Rücken und weißen Flecken an Hals und Hinterteil.  
**Verhalten:** Die Rudel der Kauaw sind viel größer als die anderer Raubtiere, zwischen 20 und 100 Tieren, die Hälfte davon Halbwüchsig, gehen als koordinierte Gruppe auf Jagd. Da sie weder so stark noch schnell oder ausdauernd sind wie andere Raubtiere, machen sie ihre Schwäche durch Zahl und Koordination weg. Sie veranstalten regelrechte Treibjagden, wechseln sich immer wieder ab und fallen dann zu Dutzenden über die erschöpfte Beute her. Ansonsten haben sie ein intensives Sozialverhalten mit wenigen Alpartieren und vielen rangniederen Helfern und graben Höhlen für ihren zahlreichen Nachwuchs, wenn sie nicht gerade in neue Reviere wandern.

**Kampf:** Auch wenn sie Menschen nur dann jagen, wenn es sonst nichts gibt, gelten sie doch als blutrünstig und gefährlich. Denn nur wenn sie wenigstens 10 : 1 überlegen sind greifen sie an, von allen Seiten und erstaunlich klug. Sie scheinen Waffen und ihre Wirkung gut zu kennen, halten sich außer Reichweite und lauern oft tagelang, bis ihre Opfer völlig übermüdet sind. Dann gehen immer mindestens 4 Tiere auf einen Gegner los, der Rest greift ein, sobald verletzte Tiere sich zurückziehen. Anders als andere Raubtiere können die großen Rudel sich einige Verletzte erlauben und versorgen sie, während ihre Wunden heilen. Zumeist packen sie Arme und Beine der Gegner, ringen sie dann zu Boden und beißen in die Kehlen.

**Wert:** Gering, die Felle sind nicht sehr schön und abrichten lassen sie sich auch kaum.

#### Agūre ("Schweinsmulle")

**STR:** 5 **GES:** 10 **INT:** 3 **CHR:** -5

**WK:** 10 **WN:** 8 **VT:** 11 **LP/AP:** 8

**Bewegung:** 15 m kriechend.

**Angriffe:** Biss 10 (W6+1 P)

**Verteidigung** 8 (15 PW 3) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Bergmann 12, Spürt Vibrationen.

**Aussehen:** Agure sind riesige nackte Nagetiere mit kurzen kräftigen Beinen, einem puzigen runden Schwänzchen und einem knubbeligen Kopf, dessen Nagezähne an Meißel erinnern und dessen Haut dick und faltig ist. Sie haben winzige Augen und sind mit rosa Bäuchen und grauen Rücken an das Leben unter der Erde angepasst. Mit gut 30 kg Gewicht werden sie so groß wie kräftige Biber.

**Verhalten:** Das Sozialverhalten der Agure erinnert mehr an Ameisen denn an andere Nager, sie leben in Kolonien von 20 bis 50 Tieren unter der Herrschaft einer "Königin", der die niederen Weibchen als Futtersucher und die größeren Männchen als Gräber und Krieger dienen. Stirbt die Königin, kann eine Arbeiterin zur Königin aufsteigen und sich von den stärksten Männchen decken lassen. Agure leben unterirdisch und legen dort Tunnelnetze in 3 bis 10 m Tiefe an, ein Gewirr aus Gänge und Kammern mit mindestens 5 Ausgängen. Nachts verlassen sie die Tunnels und sammeln an der Oberfläche pflanzliche Nahrung, während sie von unten Knollen und Wurzeln ernten. Bauern hassen sie als Schädlinge, außerdem graben sie sich manchmal in Häuser, plündern sie aus oder nisten sich sogar dort ein. Gegen Eindringlinge setzten sie sich erbittert zur Wehr, ansonsten sind sie friedlich.

**Kampf:** Während die kleineren Weibchen und die große fette Königin Kämpfe meiden, sind die zähen Männchen mutige Kämpfer, deren Bisse selbst Rüstungen durchdringen - kein Wunder, graben sie sich doch sonst mit ihren Zähnen durch harten Erdboden! Ihr Kopf ist gepanzert und weist kaum Schwachstellen auf, selbst die kleinen Augen sind wenig schmerzempfindlich, und mit ihm schließen sie die Tunnels wie mit einem Schild. Von der Seite und von hinten sind sie leicht zu verletzen, aber von da erwischt man sie fast nie. Immerhin sind die Tunnels ihrer Baue so eng, dass Menschen sie bestenfalls kriechend betreten können und dort somit *beengt kämpfen*.

**Wert:** Schweinsmulle haben ein schmackhaftes Fleisch, ihre Zähne werden zu Werkzeugen geformt, die kaum schlechter sind als solche aus Eisen, vor allem Hacken und Grabstöcke. In ihren Vorrathshöhlen lagern sie pro Tier bis zu 10 kg Knollen, Samen und Wurzeln.

#### Navil ("Graskatze")

**STR:** 4 **GES:** 15 **INT:** 4 **CHR:** -2

**WK:** 13 **WN:** 15 **VT:** 10 **LP/AP:** 6

**Bewegung:** Laufend 35 m, Sprung 3 x 6 m.

**Angriffe:**

2 x Krallen 10 (W6 -1) oder

Biss 13 (W6)

**Verteidigung** 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Heimlichkeit 15, Akrobatik 13, Klettern 13, Nachtsicht.

**Aussehen:** Navil sind elegante und sehr schlanke Katzen mit langen Beinen, einem kräftigen langen Schwanz und großen Ohren, ihr gelbliches Fell ist mit seinen dunklen Streifen in hohem Gras fast nicht zu entdecken.

**Verhalten:** Die häufigsten Raubkatzen des Südreiches jagen in hohem Gras Kleintiere aller Art, vor allem aber sind sie auf Vögel spezialisiert, die sie mit für ihre Größe gewaltigen Sprüngen aus der Luft schlagen. Auch wenn sie nicht wirklich zu zähmen sind werden die eleganten Tiere gerne als Haustierte gehalten, die für die Vogeljagd oder einfach als besonders schicke Schoßkatzen benutzt werden.

**Kampf:** Bei Bedarf schlagen sie wild mit ihren scharfen Krallen um sich und beißen, aber gegen Menschen haben sie keine Chance und fliehen lieber oder verstecken sich.

**Wert:** Lebende Jungtiere bringen 2 bis 4 Dirham, das Fell je nach Zustand 1 bis 3 Dirham.

**Kiakla ("Klaenläufer")****STR:** 12 **GES:** 16 **INT:** 4 **CHR:** -5**WK:** 14 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 15**Bewegung:** 45 m rennend, Gleitflug bis 20 m.**Angriffe:**2 x Tritt 13 (W6+1) oder  
Schnabelhieb 11 (W6+3)**Verteidigung** 10 ( 17 PW 2 ) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Ausdauerlauf +5 AP, Gleitflug.

**Aussehen:** Kiakla sind riesige Laufvögel, die von ihrer Gestalt aber mehr Adlern mit kurzen Flügeln oder Killerhähnen als Straußen ähneln. Mit ihren langen kräftigen Beinen können sie rasend schnell rennen, ihre kurzen Flügel taugen nur noch für kurze Gleitflüge und vor allem um noch schneller in die Kurve zu gehen - zwar gibt es Pferde, die schneller sind als Kiakla, aber nicht ansatzweise so wendig! Männliche Kiakla haben einen kleinen Kamm, der in der Balzzeit leuchtend rot anschwillt, während die Weibchen heller und als Tarnung beim nisten gefleckt sind, sonst aber den Männchen gleichen.

**Verhalten:** Die gefürchteten Jäger der Steppe jagen immer paarweise oder in kleinen Gruppen von Halbwüchsigen Kleintiere, Antilopen und große Vögel. Sie können es auch mit größerer Beute aufnehmen, meiden aber unnötige Gefahren und bevorzugen wehrlose Beute. Zumeist hetzt einer der beiden Jäger die Beute offen und mit keckernden Schreien, bis sein Partner aus der Deckung heraus die Beute rasend schnell von der Seite anspringt. Die Nestpaare ziehen gemeinsam ihre 2 bis 4 Küken auf, die nach einem Jahr als Jagdgemeinschaft ihre Eltern verlassen.

**Kampf:** Die Tritte der Kiakla sind mörderisch, ihre Sporne wie Dolche. Haben sie den Gegner hinreichend zertrampelt reißen sie mit scharfem Schnabel Fleischfetzen aus ihm heraus. Falls sich eine Beute heftig wehrt oder ein anderes Raubtier ihnen die Beute streitig macht, lenkt immer einer der beiden die Beute ab während der andere angreift - koordiniert hat ein Paar +2 auf Angriff und Verteidigung!

**Wert:** Kiakla schmecken nicht sonderlich gut, eignen sich kaum als Haustier (auch wenn sie manchmal zur Jagd abgerichtet werden) und sind als Viehräuber gerade bei Schaf- und Ziegenhirten gefürchtet. Ihre Federn werden gerne als Befiederung von Pfeilen verwendet, die dann angeblich ihr Ziel ebenso wendig verfolgen können wie der Vogel.

**Leopard ("Baumlöwe")****STR:** 12 **GES:** 14 **INT:** 4 **CHR:** -5**WK:** 12 **WN:** 14 **VT:** 12 **LP/AP:** 17**Bewegung:** 40 m laufend.**Angriffe:**2 x Krallen 12 (W6+2) und  
Biss 13 (W6+3)**Verteidigung** 8 ( 17 PW 1 ) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Heimlichkeit 15, Klettern 15, Spurensuchen 12, Nachtsicht.

**Aussehen:** Leoparden sind große kräftige Raubkatzen von bis zu 100 kg Gewicht, die es in mehreren Varianten gibt. Die häufigsten sind Steppenbewohner und haben ein gelbes Fell mit schwarzen Flecken, in den Wäldern gibt es dazu auch schwarze Leoparden (Panther) und in den Bergen haben sie ein dickeres ins Graue gehendes Fell und breitere Pfoten.

**Verhalten:** Als Schleichjäger pirschen sich Leoparden aller Unterarten an ihre Beute heran und erlegen sie in einem schnellen Spurt, daher bevorzugen sie Gegenden mit genügend Deckung, denn sehr ausdauernd sind sie nicht. Menschen passen durchaus in ihr Beuteschema, allerdings halten sie sich von großen Gruppen fern. Ihre Beute schleppen sie auf hohe Bäume, in denen sie sie in Ruhe verzehren oder sogar einige Zeit lang aufbewahren können. Leoparden können am Tag wie in der Nacht jagen, bevorzugen es aber, die meiste Zeit in einer Astgabel zu dösen.

**Kampf:** Die Angriffe von Leoparden sind mörderisch, sie springen ihre Beute überraschend an, halten sich mit den Vorderpfoten fest, beißen in den Hals und bearbeiten sie gleichzeitig mit den hinteren Klauen, was in 3 Angriffen pro Runde ausgedrückt wird. Da sie Einzelgänger sind und sich Verletzungen nicht leisten können, meiden sie wehrhafte Beute.

**Wert:** Ein Leopardenfell bringt je nach Zustand 4 bis 20 Dirham. Lebende Jungtiere bringen ebenso viel, sie werden von einigen Dschabala als Haustiere gehalten.

**Leone ("Löwe", Weibchen/Männchen)****STR:** 15/20 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -5**WK:** 10/12 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 20/30**Bewegung:** 40 m laufend.**Angriffe:**2 x Krallen 12 (W6+3 / 2W6) oder  
Biss 14 (2W6 / 2W6+2)**Verteidigung** 8 (17 PW 1/2) **Wundschwelle** 5 / 7**Kräfte:** Heimlichkeit 14, Spurensuchen 12.**Aussehen:** Bei Löwen ist der Größenunterschied zwischen Weibchen und Männchen so groß, dass zwei Sätze von Werten angegeben werden. Auch die in eigenen Rudeln lebenden halbwüchsigen Männchen ("Kurzmähen") haben die Werte vor dem /. Weibchen werden etwa 150 kg schwer, die großen Männchen mit ihren prächtigen Mähnen bis zu 300 kg.**Verhalten:** Jedes Löwenrudel besteht aus einem starken Männchen (selten 2 oder 3 Brüder) und 2W6 Weibchen sowie den dazu gehörenden Jungtieren. Während die Männchen fast nur für die Verteidigung des Reviers verantwortlich sind, übernehmen die Weibchen die Jagd. Dabei sind sie taktisch geschickt, kreisen die Beute heimlich ein und wechseln sich dann bei der Jagd ab. Die jungen Männchen leben bis sie ausgewachsen sind und sich an ein dominantes Männchen herantrauen können in kleineren Rudeln, oft müssen sie sich mit schlechten Revieren begnügen und werden in die Gebiete der Menschen abgedrängt. Den niedrigsten Rang in der Hierarchie haben aber erwachsene Männchen inne, die aus ihrem Rudel vertrieben wurden. Erfahren, ohne Familie und hungrig sind sie es, die sich am ehesten auf die Menschenjagd spezialisieren.**Kampf:** Die Weibchen kämpfen immer koordiniert in Gruppen und versuchen, ihre Gegner zu Boden zu reißen und dann durch Kehlbiss zu töten. Die starken Männchen sind eher Einzelkämpfer und durch ihre Mähne etwas besser geschützt. Da sie nicht jagen müssen und Zeit zur Wundheilung haben sind sie auch mutiger und riskieren einige Verletzungen.**Wert:** Ein Löwenfell ist ca. 2 bis 10 Dirham wert, bei den Savannenstämmen haben gerade die Felle großer Männchen einen enormen Wert als Prestigeobjekt und Statussymbol der Häuptlinge und großen Krieger. Auch lebende Jungtiere sind für 5 bis 20 Dirham verkäuflich.**Haustiere**

Fast alle Haustiere des Nordreiches sind auch im Süden zu finden, allerdings sind Schweine hier sehr selten, da ihr Fleisch in der Hitze leicht verdirbt. Ziegen mit gedrehten Hörnern und Schafe mit Fettpolstern an den Schwänzen sind die wichtigsten Herden, dazu gibt es Rinder und Kamele als Milch- und Fleischlieferanten. Pferde sind edleren Aufgaben vorbehalten, als Zugtiere für Karren und Pflüge werden Büffel benutzt. An den Flüssen werden mitunter riesige Gänseherden gehalten, ansonsten treiben sich eher Perlhühner auf den Höfen herum.

Neben kleineren Echsen werden vor allem Katzen als Haustier gehalten, dazu dünne gelbe Hunde und noch dünnere graue Windhunde. Verschiedene Vögel, sowohl kleine Sänger als auch große Goldfasane, werden zur Zierde gehalten. Reiche Herren halten sich gerne halbzahme Leoparden oder Löwen zum Schutz ihrer Grundstücke und zur Jagd. Insbesondere die Dschabala haben neben diesen Raubtieren auch riesigen Reittiere aus der Savanne, die sie mit ihrer Magie kontrollieren - vor allem Ogrifanten sind bekannt, aber auch Hornwüter und massige Panzerechsen, die mit großen Reitsatteln für bis zu 30 Personen versehen werden.

**Ogrifant ("Riesentrampeler")****STR:** 300 **GES:** 8 **INT:** 4 **CHR:** -2**WK:** 20 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 200**Bewegung:** 25 m donnernd.**Angriffe:**Rüssel 12 (Gegner Werfen 20 m) und  
Stoßzähne 12 (4W6 auf bis zu 4 Ziele) und  
Zertrampel 10 (3W6 auf bis zu 10 Ziele)**Verteidigung** 0 (17 PW 3) **Wundschwelle** 20**Kräfte:** Gewaltige Tragkraft, zertrampelt Häuser, kann Bäume verdauen, Trompeten.**Aussehen:** Ogrifanten sind die größte Variante der Elefanten, gigantische Tiere mit bis zu 6 m Schulterhöhe, 4 Stoßzähnen und einem besonders kräftigen Rüssel.**Verhalten:** Anders als normale Elefanten leben sie nicht in großen Herden, sondern nur in recht kleinen Gruppen. Sie leben von Bäumen, die sie umreißen und von denen sie dann Zweige und Wurzeln komplett fressen, nur der eigentliche Stamm bleibt übrig. Gerüchte davon, dass sie Fleisch oder gar kleinere Elefanten fressen, werden gezielt von den Dschabala gestreut.**Kampf:** Eigentlich kann man Ogrifanten nicht mehr als normale Gegner bekämpfen, sie können

Häuser zertrampeln und ganze Militärformationen zerstreuen. Da sie zäher und mutiger sind als Elefanten, werden sie von den Dschabala mit Rüstung, Stoßzahnklingen und Reitsatteln versehen und mit bis zu 12 Schützen besetzt. Das fällt aber mehr unter Massenkampf... Empfindlich sind die Füße der Ogrifanten, die man mit spitzen Pfählen im Boden verletzen kann. Ansonsten schlucken sie Unmengen von Pfeilen und können sogar direkte Kanonentreffer überleben!

**Wert:** Nur Dschabala kennen die Magie, mit der man einen Ogrifanten kontrollieren kann, denn sie sind viel schwerer zu kontrollieren als Elefanten. Ein ausgewachsener trainierter Ogrifant kostet mindestens 10 000 Dirham, ist aber gar nicht im freien Handel erhältlich sondern nur von einem ranghohen Pascha der Dschabala als Zeichen besonderer Zuneigung zu kaufen. Der Nachschub dieser Tiere ist sehr gering, daher werden sie vorsichtig in die Schlacht geworfen. In erster Linie dienen sie als Reittiere, mit denen man das Volk einschüchtern kann.

\*Lebt eigentlich wild in der Savanne und wird nur im Südreich als Reittier gehalten.

#### Boromba ("Hornwüter")

**STR:** 200 **GES:** 8 **INT:** 3 **CHR:** -5

**WK:** 16 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 80

**Bewegung:** 30 m donnernd.

#### **Angriffe:**

Hornstoß 14 (3W6, bis zu 4 Ziele) und  
Zertrampeln 10 (2W6, bis zu 6 Ziele)

**Verteidigung** 5 (17 PW 3) **Wundschwelle** 10

**Kräfte:** Durchbricht Mauern.

**Aussehen:** Boromba sind die größten und massivsten Vertreter der Rinderfamilie, mit bis zu 3 Schritt Schulterhöhe und massiven Hörnern sehen sie nicht so aus, als könnte man sie aufhalten. Ihr zottiges Fell ist schwarz und meist von Madenhackern und anderen Vögeln bedeckt.

**Verhalten:** Die mächtigen Boromba leben in kleinen Herden von 2W6+5 Tieren, die sich von hohem Gras, kleinen Büschen und Kakteen ernähren. Werden sie angegriffen bilden die Weibchen einen Ring um die Jungen, während der Bulle auf den Gegner los stürmt. Als Reittiere können sie bis zu 6 Schützen tragen, werden aber lieber im Sturmangriff eingesetzt.

**Kampf:** Der massive Sturmangriff walzt alles platt, was nicht schnell genug aus ihrem Weg springen kann!

**Wert:** Die Paschas der Dschabala zahlen für

einen trainierten Boromba mindestens 3000 Dirham, an Ausländer wird er nicht verkauft. Tot bietet er immerhin 2 Tonnen Fleisch.

\*Lebt eigentlich wild in der Savanne und wird nur im Südreich als Reittier gehalten.

#### Rongor ("Riesensumpfechse")

**STR:** 200 **GES:** 8 **INT:** 3 **CHR:** -5

**WK:** 16 **WN:** 8 **VT:** 15 **LP/AP:** 80

**Bewegung:** 15 m an Land, 20 im Wasser.

#### **Angriffe:**

Schwanzhieb 15 (2W6, bis zu 6 Ziele) und  
Trampeln 10 (2W6, bis zu 2 Ziele)

**Verteidigung** 3 (17 PW 5) **Wundschwelle** 10

**Kräfte:** Schwimmen, bis 10 Minuten Tauchen.

**Aussehen:** Die gigantischen Rongor sind vermutlich entfernt mit den niederen Drachen verwandt, jedenfalls sind die 10 m langen Tiere schwer gepanzerte Echsen mit wuchtigem Schwanz, dessen Hornknubbel ihn zu einer tödlichen Keule macht, kaum weniger Eindrucksvoll als echte Drachen. Ihre Schuppen sind grünlich braun und oft mit Pflanzen bedeckt, ihr kleiner Kopf hängt an einem langen Hals. Die bis zu 6 Tonnen schweren Giganten haben einen breiten flachen Körper.

**Verhalten:** In den Sümpfen der großen Savannenflüsse und des Molok wälzen sich träge die Rongor, grasen den groben Papyrus oder den zarteren Wasserkohl ab und peitschen nur manchmal das Wasser mit ihren Keulenschwänzen, wenn sich große Raubtiere oder Flusspferde nähern. Sie leben in kleinen Familiengruppen von W6+2 Tieren und sind recht friedlich, auch wenn sie gelegentlich Boote angreifen oder die Felder am Ufer verwüsten. An Land gehen sie nur selten, denn ihr eigenes Gewicht verlangsamt sie sehr.

**Kampf:** Bei Bedarf schlagen sie wie wild mit Schwanz und Beinen um sich, bis die Gefahr vorbei ist. Sehr koordiniert sind sie nicht.

**Wert:** Dschabala können die Rongor mit ihrer Magie als Reittiere benutzen, vor allem für den Kampf in Flüssen und Seen sind sie auch sehr brauchbar. Trainierte Rongor kosten wenigstens 2000 Dirham. Tot bringen sie noch 3 Tonnen Fleisch und dicke harte Panzerhaut, aus der man Schilde fertigt.

\*Lebt eigentlich wild in Flüssen und wird nur im Südreich als Reittier gehalten.

**Kamel ("Höckertier")****STR:** 30 **GES:** 10 **INT:** 3 **CHR:** -2**WK:** 13 **WN:** 10 **VT:** 13 **LP/AP:** 20**Bewegung:** 30 m Passgang.**Angriffe:**

Biss 12 (W6 B) oder

Tritt 8 (W6+1)

**Verteidigung** 5 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5**Kräfte:****Ausdauernd:** Das Kamel kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als Pferde. +10 AP nur für Langstreckenritte.**Genügsam:** Im Vergleich zu Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Unterhaltskosten halbiert.**Wasserspeicher:** Das Kamel kann in seinem Körper 100 Liter Wasser für bis zu 5 Tage einlagern und verträgt auch Hitze, Wind und Sand sehr gut. Leider verträgt es aber keine Feuchtigkeit, die schnell zu Husten, Huffäule oder Hautkrankheiten führt.**Lastenträger:** Kamele können ohne weitere Mali bis zum 5fachen ihrer STR tragen, nicht nur bis zum 3fachen wie Pferde.**Nachteile:** Kamele sind durch ihre langen Beine viel weniger geländegängig als Pferde und verletzen sich leicht, *Reiten* -5 in schwerem Gelände, außerdem sind sie weniger wendig als Pferde und wanken stark, daher -5 auf *Reiten* auch im Kampf. Sie sind störrisch und aggressiv (daher CHR -2, also -2 auf alle tierbezogenen Proben), außerdem langsamer als Pferde.**Aussehen:** Die Kamele des Südreiches haben einen Höcker und je nach Rasse ein zumeist gelbliches, manchmal aber auch schwarzes oder weißes Fell.**Verhalten:** Kamele sind, auch wenn als Reittier abgerichtet, schwer zu bändigen und störrisch, sie beißen und spucken und verweigern gerne den Befehl. Als Lasttiere sind sie besser geeignet, so lange sie ruhig im Schritt gehen dürfen.**Kampf:** Sie beißen und spucken, mitunter treten sie auch. Ansonsten bevorzugen sie die Flucht. Auch wenn einige Nomadenstämme sie im Kampf reiten, gelten sie dafür als unbrauchbar - im Nahkampf sind sie nicht wendig genug, für Schützen schwanken sie zu sehr.**Wert:** Ein einfaches Lastkamel kostet 75 Dirham, ein Reitkamel 125, ein Kriegs- oder Rennkamel 200 bis 1000+ Dirham.**Sualad ("Wüstenpferd")****STR:** 30 **GES:** 14 **INT:** 3 **CHR:** +2**WK:** 9 **WN:** 13 **VT:** 9 **LP/AP:** 25**Bewegung:** 45m laufend.**Angriffe:** Huftritt 12 (1W6+3)**Verteidigung** 8 (17 PW 1) **Wundschw.** 5**Kräfte:** Schwimmen 8, Klettern 8.**Genügsam:** Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.**Ausdauernd:** Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.**Wüstentauglich:** Das Pferd benötigt deutlich weniger Wasser als andere (4 Liter Basis, Hitze x 2, Wüste x 3) und verträgt auch Hitze, Wind und Sand sehr gut. Leider verträgt es aber keine Feuchtigkeit, die schnell zu Husten, Huffäule oder Hautkrankheiten führt.**Aussehen:** Sualad gehören sicher zu den schönsten Pferden, ihr kurzes glänzendes Fell ist zumeist hellgrau, mitunter auch tiefschwarz oder seltener strahlend weiß. Die kurze Mähne ist relativ steif und ihre Augen werden von besonders langen und dichten Wimpern geschützt.**Verhalten:** Die stolzen Wüstenpferde sind an einen Wechsel aus schnellen Ritten, ruhigem Marsch und langen Pausen gewöhnt. Mittags legen sie sich meist hin und bedecken sich mit Sand, um auszuruhen, dafür sind sie nachtaktiv. Generell schlafen sie mindestens 2 oder 3 mal am Tag wenige Stunden.**Kampf:** Normal.**Wert:** 150 Dirham ohne Zusatzausbildung.

## Ungeheuer und Geister

Große, gefährliche und magisch begabte Kreaturen sind im Südreich häufiger als im Norden zu finden, denn die großen Wildnisbereiche bieten ihnen Rückzugsräume und die magischen Reiche der Vorzeit haben etliche neue Arten kreiert. Aus dem Grundregelwerk sind unter anderem alle Seeungeheuer, Zaubervögel, Drachen, Verdammte und Geister bekannt sowie Riesenspinnen, Sumpfmoloch, Raubfledermäuse und Felsenbeißer. Alle weiteren Ungeheuer im Folgenden samt Werten:

### Mantikor ("Schattenbestie")

**STR:** 16 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -5

**WK:** 14 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 25

**Bewegung:** 40 m laufend.

#### Angriffe:

2 x Krallen 12 (W6+2) oder

Biss 14 (2W6) und

Schwanzschlag 12 (W6+1, Gift lähmt eine Zone)

**Verteidigung** 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 7

**Kräfte:** Heimlichkeit 12, Spurensuchen 12, Nachtsicht.

**Stachelhagel:** Bis zu drei mal am Tag kann der Mantikor eine Salve seiner Schwanzstacheln als mörderischen Hagel auf ein begrenztes Gebiet (bis 3 m breit in bis zu 30 m Entfernung) schleudern und in diesem Bereich bis zu 4 Ziele treffen (für jedes wird eine eigene Probe gewürfelt, FW 12). Schaden W6+1, bei Verwundung wird außerdem das Gift wirksam, das bis zur Entfernung der Stacheln eine Körperzone lähmt. Reißt man die Stacheln einfach heraus, steigt der Schaden um W6 LP. Eine Probe auf *Erste Hilfe* um sie zu entfernen dauert eine Runde.

**Schattenaura:** Für 1 AP kann der Mantikor eine magische Schattenaura mit 3 m Radius um sich herum erzeugen, die nachts völlig mit der Umgebung verschwimmt, 10 Minuten hält und ihn fast unsichtbar macht, außerdem müssen Gegner ohne Nachtsicht in dieser Zone blind kämpfen (-10). Wenn der Mantikor sich nicht bewegt, kann er die Zone beliebig lange aufrecht erhalten, ohne weitere AP auszugeben. Der Mantikor selbst kann in der Aura problemlos sehen und kämpfen.

**Aussehen:** Mantikore ähneln Löwen, ihr Fell ist dunkelgrau, Mähne und Schwanz sind mit langen giftigen Stacheln ähnlich denen eines Stachelschweines bedeckt, ihre großen und völlig schwarzen Augen reflektieren auch das leichteste Licht als silbernen Schimmer und sie sind schon ohne ihre Magie in der Nacht kaum zu sehen. Ihr Gesicht scheint menschliche Züge zu haben und

wirkt stets tückisch.

**Verhalten:** Mantikore sind Einzelgänger und sehr aggressiv, selbst untereinander kommt es leicht zu Kämpfen, wenn sie sich begegnen. Sie jagen in der Nacht alles, was sie erlegen können, und scheuen sich auch nicht vor einzelnen Menschen oder kleinen Gruppen zurück. Starke Beute wird von ihnen länger belauert, dann durch Salven giftiger Stacheln zermürbt oder überraschend überwältigt und getötet. Da Mantikore sich nur sehr spärlich vermehren sind sie selten, auch wenn sie zu den effektivsten Raubtieren gehören. Einige Mantikore spezialisieren sich darauf, in der Nacht in Dörfern einzudringen und dort Vieh und Kinder zu rauben. Um auch am Tag sicher zu sein benötigen sie Höhlen oder Felsspalten, in denen sie sich durch ihren Schatten tarnen, in reinen Ebenen kommen sie nicht vor - andere Raubtiere, vor allem Löwen, hassen sie.

**Kampf:** Mantikore haben eigentlich immer den Vorteil der Überraschung, ihre Gegner den Nachteil der Dunkelheit. Überfallen sie eine Gruppe in der Nacht, schnappen sie sich am liebsten die Nachtwache überraschend von hinten. Wird Alarm geschlagen, ziehen sie sich zurück und beginnen aus der Deckung der Nacht heraus Stacheln zu schleudern und die Beute mürbe zu machen. Überwältigen sie die Wache durch Überraschung, töten sie danach lautlos die anderen Schläfer und zerren sie in ihre Höhlen.

**Wert:** Die Stacheln eines Mantikor sind 4W6 Dirham wert, als medizinisches Mittel zur lokalen Betäubung wie auch als Blasrohrpfeile. Das Fell ist als seltenes Statussymbol mindestens 50 Dirham wert, die Zähne und Klauen zusammen 20. Ihre Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, für Organe und Knochen kann man bis zu 100 Dirham erhalten, wenn man sie konserviert und an Alchimisten verkauft. Das Fleisch, auch wenn es furchtbar schmeckt, ist bei vielen Stämmen der Savanne ein begehrtes Mittel, um seine eigene Kraft zu mehren (isst man wenigstens  $\frac{1}{2}$  kg rohes Mantikorfleisch erhält man für einen Tag +2 auf *Heimlichkeit*).

**Sriik ("Riesenskorpion")****STR:** 12 **GES:** 10 **INT:** 2 **CHR:** -10**WK:** 14 **WN:** 11 **VT:** 12 **LP/AP:** 20**Bewegung:** 25 m achtbeinig.**Angriffe:**

2 x Schere 12 (W6+1) und  
 Giftstachel 15 (W6 + Gift, 3W6 LP) oder  
 Giftstrahl 12 (W6 + Gift, bis zu 4 Ziele, 50 m)

**Verteidigung** 5 ( 17 PW 3 ) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Heimlichkeit 13.

**Giftstrahl:** Für 1 AP kann der Sriik aus seinem Gift in bis zu 50 m Entfernung sein Gift verspritzen und bis zu 4 eng beieinander stehende Ziele treffen. Wenn die Opfer nicht ausweichen können, erleiden sie W6 LP Giftschaden und ebensoviele Runden lang -5 auf alle Kampfproben durch das schmerzhaft ätzende Gift.

**Aussehen:** Sriik gleichen von ihrer Gestalt her den gewöhnlichen Skorpionen, nur sind ihre Beine kürzer und stämmiger. Sie sind aber bis zu 100 kg schwer und erschreckend groß, wenn man vor ihnen steht. Je nach Unterart ist ihr Panzer schwarz, grau oder gelbgrau.

**Verhalten:** Die tückischen Jäger der felsigen Wüsten und warmen Vorgebirge sind die meiste Zeit Einzelgänger, die auf Beute lauern und diese dann mit ihrem Giftnebel kampfunfähig machen, bevor sie sie mit Giftstachel und Scheren töten. Sie sind nicht sehr klug oder geschickt, aber recht zahlreich, denn sie legen jedes Jahr viele Eier und tragen ihre Kinder auf dem Rücken, bis sie groß genug sind, um Beute wie auch Feinde töten zu können.

**Kampf:** Nach Einsatz des Giftstrahles, gegen den sie übrigens immun sind, haben sie meist leichtes Spiel mit dem Gegner. Da sie aber dumm und mutig sind, greifen sie oft auch überlegene Gruppen an und müssen sich dann mit Scheren und Stachel wehren. Erst wenn sie schwer verletzt sind ziehen sie sich in ihre schützenden Höhlen zurück.

**Wert:** Die Beine und Scheren enthalten durchaus schmackhaftes Fleisch, aus den Chitinpanzern werden leichte Rüstungen hergestellt. Die Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, eine volle Giftblase bringt bei Alchimisten bis zu 20 Dirham.

**Jevin ("Sanddrachen")****STR:** 50 **GES:** 8 **INT:** 3 **CHR:** -10**WK:** 14 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 60**Bewegung:** 15 m im Sand schwimmend.**Angriffe:**

Biss 12 (3W6) oder  
 Umschlingen 10 (2W6 gegen bis zu 4 Ziele)

**Verteidigung** 8 ( 17 PW 1 ) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** Vibrationen spüren.

**Sandschwimmer:** Der Sanddrache kann sich durch feinen trockenen Sand bewegen wie ein Fisch durch Wasser.

**Aussehen:** Sanddrachen sind wenigstens 10 m lange Echsen mit kleinen Stummelbeinen, die in den Weiten der Goldenen Wüste leben. Ihre Schuppenhaut glänzt golden, ihr Körper ähnelt sonst eher einem Aal oder Molch.

**Verhalten:** Die größten Landjäger der Wüste sind sehr selten, da es in ihrem Lebensaum nicht sehr viel Beute gibt - Herden von Rollbüschen, Naga und andere größere Tiere sind eben gerade in den bekannten Teilen der Wüste nicht häufig. Unter dem Sand ziehen sie wie Haie ihre Kreise, gleiten an ihre Beute heran und greifen sie sich von unten. Von Felsen halten sie sich fern, ebenso von feuchtem Boden.

**Kampf:** Die meisten Opfer werden einfach von unten gepackt und unter den Sand gezogen, wo sie dann verschlungen werden. Über dem Sand sind Jevin eher ängstlich, da ihre Haut relativ empfindlich ist und Wunden beim Sandschwimmen sehr schmerzen.

**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham Wert, die Haut wenigstens 100 bis 400 Dirham, denn sie ist unendlich glatt, glänzt golden und gilt als nur Fürsten würdig.

**Rakamraak ("Aasflieger")****STR:** 20 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** -10**WK:** 14 **WN:** 12 **VT:** 20 **LP/AP:** 20**Bewegung:** 120 m fliegend.**Angriffe:**

Sturzflug 10 (2W6) oder  
 2 x Schnabelhieb 12 (W6+2)

**Verteidigung** 12/5 ( 17 PW 2 ) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Teilweise verdammt, Fliegen.

**Todeshauch:** Der unglaubliche Gestank der Rakamraak lässt sich durch 1 AP in eine Wolke aus üblen Dämpfen verwandeln, die alles in 20 m Radius um die Kreatur mit Pestilenz erfüllt. Wer sich in ihr aufhält, muss pro Runde eine Probe auf

WK ablegen oder er verliert W6 LP. Für jeden W6 Schaden der Opfer erhält der Aasflieger 1 LP/AP zurück.

**Aussehen:** Durch den Konsum von verfluchtem Fleisch über Generationen sind die einstigen Geier zu riesigen verdammten Schrecken mutiert, sie haben fast 5 m Spannweite und einen über 2 m langen Hals, an dem ein kleiner Kopf mit gierig schnappendem Schnabel hängt. Die Federn sind stumpf grau, und ihr Gestank überschreitet alles andere im Südreich!

**Verhalten:** Anders als reine Verdammte können sie auch bei hellem Tageslicht fliegen - allerdings sind sie auch blind und spüren ihre Beute nur noch durch deren Lebenskraft. Andere Tiere, ja selbst Parasiten meiden sie, und ihre Kadaver werden nur von Artgenossen aufgefressen. Sie leben vor allem von Aas, jagen aber auch Sterbliche, Untote und Verdammte. Ihre Nester in den steilen Klippen der Berge bestehen aus mit ihrem Kot verklebten Knochen, zwischen denen die Besitztümer ihrer Opfer hängen.

**Kampf:** Einzelne Gegner versuchen sie im Vorbeiflug mit den Klauen zu schlagen, dann landen sie, verbreiten ihre Pestilenzdünste und fressen ihre Opfer am Boden. Der erste Verteidigungswert gilt für den Flug, der zweite am Boden. Da sie kaum Schmerzen spüren und Wunden durch ihre Magie auch noch regenerieren, lassen sie sich nicht vertreiben und kämpfen meist bis zum Tod, wenn sie erst einmal einen Gegner zwischen ihren Klauen haben.

**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, in ihren Horsten finden sich Wertsachen für W20 x 2W6 Dirham.

### Jalakal ("Schattenspinne")

**STR:** 10 **GES:** 14 **INT:** 3 **CHR:** -10

**WK:** 13 **WN:** 11 **VT:** 14 **LP/AP:** 15

**Bewegung:** 15 m achtbeinig.

#### Angriffe:

Giftbiss 13 (W6+1 P + Gift 2W6 LP)

**Verteidigung 5 (17 PW 2) Wundschwelle 5**

**Kräfte:** Heimlichkeit 12, Klettern 17.

**Schattennetz:** Die Netze der Jalakal sind, so lange sie nicht zerrissen werden, durch wirksame Illusionen getarnt, zumeist als Felswände, Büsche oder Erdboden. Ein Netz hat PW 2 und 20 "LP", die Spinne kann ca. 10 m<sup>2</sup> pro Stunde spinnen. Wenn ein Opfer in ein Netz gerät und sich dagegen wehrt (Probe auf WK um still zu halten), fesselt es sich selbst und erhält so einen Malus von -W6 auf körperliche Aktionen, bis das Netz

durch Klinge oder Feuer entfernt wurde.

**Aussehen:** Jalakal sind eine Unterart der Riesenspinne, sie sind etwas kleiner, sehr haarig und an ihren 6 roten Augen gut zu erkennen.

**Verhalten:** In den Wäldern und Schluchten des Südreiches und der Wolkenfresserberge sind die Schattenspinnen eine echte Plage, in der Nähe ihrer Nester, die aus Seide an Felswände gesponnen werden, spannen sie oft dutzende von getarnten Netzen. Ein Spinnenrevier kann bis zu 500 m Netze enthalten, die bevorzugt Pfade und Wasserstellen überspannen oder simulieren.

**Kampf:** Tappt eine Beute in die Falle, wickeln die Spinnen sie aus der Entfernung mit immer mehr Seide ein, bis sie wehrlos ist (der Malus steigt pro Runde um W6 bis maximal -20), und lähmen sie durch einen Biss.

**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, ihre Seide wenigstens 1 Dirham pro Netz. Die Finsterelfen verwerten auch den Rest der Tiere, bevorzugen es aber, sie regelrecht zu züchten (was im Südreich aber nur wenigen bekannt ist, da es im fernen Königreich der Finsterelfen in den Bergen geschieht).

### Omok ("Höllenbestie")

**STR:** 35 **GES:** 12 **INT:** 5 **CHR:** -10

**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** 18 **LP/AP:** 50

**Bewegung:** 35 m laufend.

#### Angriffe:

Biss 15 (2W6+2) und

2 x Klauen 12 (2W6)

**Verteidigung 8 (17 PW 2) Wundschwelle 7**

**Kräfte:** Heimlichkeit 12, Klettern 12, verdammt.

**Höllenangst:** Für 3 AP kann die Höllenbestie alle Lebewesen in 30 m Umkreis durch ihr Geheul so einschüchtern wenn ihnen keine Probe auf WK gelingt, dass diese wenigstens 10 Minuten lang unter *Furcht* leiden.

**Aussehen:** Ob die massigen Raubtiere mehr einem Wolf, Bär oder Löwen ähneln, daran scheiden sich die Geister - kann doch kaum jemand von solch einer Begegnung berichten. Und die wenigen Exemplare, die man töten konnte, waren am Ende nicht mehr als völlig zerfetzte Kadaver von 600 kg Gewicht, fleckig grau und übel riechend, mit 4 schwarzen Augen und scharfen Klauen. Offenbar haben auch sie sich irgendwie im Laufe der Zeit mit Verdammnis infiziert, jedenfalls sind sie stets in der Nacht unterwegs.

**Verhalten:** Mit die gefährlichsten und den Göttern sei Dank auch seltensten Raubtiere des

Südreiches gelten vielen dort nur als üble alte Legende - die Hand voll Exemplare, die es hier gibt, werden meist mit Mantikoren oder Löwen verwechselt, außerdem sind sie klug genug, nur einzelne Menschen oder Vieh anzugreifen, keine Gruppen oder Siedlungen - zumindest meistens. Näheres weiß man nicht über sie, angeblich hausen sie in den Bergen oder in verlassenen Gräbern, bewachen alte Schätze und warten darauf, dass ihre Schöpfer aus dem langen Schlaf des Todes erwachen und ihnen neue Befehle für den Krieg geben, für den sie erschaffen wurden.

**Kampf:** Nach demotivierendem Geheul reißen sie ihre Gegner einfach in Stücke, wobei sie klug genug sind, nicht auf jede Falle hereinzufallen. Da sie verdammt sind erleiden sie nur **halben Schaden** durch normale Waffen außer Feuer, Silber und heiligem Wasser.

**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, ein gut erhaltener Kadaver brächte sicher bis zu 1000 Dirham, ein lebendes Jungtier wäre den Paschas der Dschabala ein Vielfaches wert.

#### *Naga* ("Schlangemensch")

**STR:** 11 **GES:** 13 **INT:** 8 (11) **CHR:** 7 (11)

**WK:** 10 (13) **WN:** 12 **VT:** 11 **LP/AP:** 15

**Bewegung:** 15 m schlängelnd, 5 m grabend.

#### **Angriffe:**

Umklimmern 15 (wie Ringen/Würgen) und Biss 11 (W6 + Gift 2W6 LP + Lähmung) oder Waffe 10 (Nach Waffe)

**Verteidigung** 6 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

**Kräfte:** Heimlichkeit 14, im Sand graben, geringer Wasserbedarf. Diverse erlernte Fertigkeiten, u.U. weitere Magie.

**Sandmeister:** Für 1 AP können Nagamagi den Sand in bis zu 10 m Umkreis bewegen und so unter anderen Höhlen und Gänge erschaffen, Gegner in Fallgruben fallen lassen oder hohe Wälle auftürmen und einstürzen lassen. Pro Runde können sie ca. 3 m<sup>3</sup> bewegen, und das pro AP eine Minute lang. Wirkt weder auf Erde noch Geröll noch Schlamm, nur auf trockenen feinen Sand.

**Aussehen:** Naga sind Tiermenschen aus Schlange und Mensch, sie haben keine Beine, aber Arme an ihrem 6 m langen Schlangenkörper. Sie tragen keine Kleidung, aber mitunter Taschen oder Flaschen an Riemen, dazu einfache Wurfspere, seltener auch eingetauschte oder erbeutete Waffen. Je nach Stamm haben ihre Schuppen eine unterschiedliche Färbung, die meisten sind aber entweder gelblich oder schwarz. Nagamagi,

die Führungskaste der Naga, haben keine Arme, dafür aber oft Muster aus vergoldeten oder mit Edelsteinen besetzten Schuppen als Zeichen ihres Ranges.

**Verhalten:** In den Tiefen der goldenen Wüste sowie mitunter auch in den Randbereichen sind die Naga die wahren Herren. Stämme aus 20 bis 200 Naga graben Netze aus Tunnels tief unter dem Sand, instabil, aber dafür schattig und kühl. In diesen leben sie, ziehen sie ihre Jungen auf und lagern ihre Vorräte und Wertsachen. Dringen Feinde ein, lassen sie einfach alles einstürzen und wühlen sich mit ihren schlanken Körpern durch den Sand, in dem die meisten Feinde hilflos ersticken. An der Oberfläche jagen sie, halten kleine Viehherden und rauben von den vorbei ziehenden Karawanen Vieh oder verlangen Tribute. Angeblich gibt es in den Tiefen der Wüste viel größere Stämme, ja ganze Königreiche, die in unterirdischen Ruinenstädten leben und rollende Büsche züchten - vermutlich das Geschwätz von durch die Sonne Verwirrten.

**Kampf:** Auf weichem Sand sind Naga extrem gefährlich. Während die Krieger unter dem Sand lauern, ihre Speere werfen und sich schnell wieder in den Boden wühlen, graben die Magi unbemerkt unter den Füßen der Feinde tiefe Gruben und lassen sie einstürzen. Wendet sich der Kampf gegen die Naga, verschwinden sie schnell unter den Sand, wo sie ohne Magie kaum zu fassen sind. Im Nahkampf schlingen sie ihren Leib um den Gegner (wie Ringen) und beißen ihn dann, ihr Gift wirkt für 2W6 Minuten lähmend (-5) und kostet ebenso lange 1 LP pro Minute.

**Wert:** Nagamagi haben Runen im Wert von Grad x Grad x 50 Dirham, ansonsten haben einige Stämme erhebliche Schätze in ihren Höhlen - oder auch gar nichts.

#### *Aidschandu* ("Wüstenkobold")

**STR:** 5 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** 8

**WK:** 15 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 10

**Bewegung:** 25 m huschend.

#### **Angriffe:**

Minispeer 12 (1W6-1).

**Verteidigung** 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Heimlichkeit 15, Sandbewohner.

**Sandreise:** Für 1 AP kann der Aidschandu sich an jeden Punkt einer zusammenhängenden Sandfläche versetzen, für 3 AP auch größere Personen, für 5 AP sogar Kamele. Der Körper wird sofort gegen eine gleiche Menge und Form an Sand ausgetauscht, was oft den Eindruck

erweckt, die Kobolde oder ihre Opfer würden sich in Sand verwandeln. Die Ankunft erfolgt immer unter dem Sand, was bei der ersten Reise oft traumatisch wirkt.

**Aussehen:** Aidschandu sind so groß wie Wurzelgnome, haben eine besonders faltige dunkle Haut und tragen meist südländische Kleidung, dazu kleine Werkzeuge und Waffen nach Bedarf.

**Verhalten:** Die Wüstenkobolde gelten als diebisch und hinterhältig, bedienen sie sich doch ohne viel Skrupel an den Oasenfeldern, in den Zelten der Nomaden und bei jeder Wasserstelle. Andererseits helfen sie gelegentlich in der Wüste verirrt Reisenden oder transportieren sie gegen Geschenke über weite Strecken. Ihre kleinen Siedlungen liegen irgendwo in der Wüste, niemand kennt ihre Position, denn Eindringlinge werden einfach in andere Teile der Wüste verschickt - an den Rand, wenn sie harmlos sind, in die innere Wüste, wenn sie sich daneben benommen haben.

**Kampf:** Da sie mit einer Berührung jeden noch so großen Gegner in sein Verderben schicken und sich jederzeit durch Flucht retten können, kann man das nicht als Kampf bezeichnen.

**Wert:** Ihre Rune ist Grad x Grad x 50 Dirham wert, allerdings ist der Besitz solcher Runen in der Wüsten extrem gefährlich, da die Kobolde ihre Verwandten rächen, außerhalb aber wenig nützlich, da sie nur im Sand wirken.

#### Dschavira ("Wüstenfee")

**STR:** 3 **GES:** 16 **INT:** 11 **CHR:** 13

**WK:** 13 **WN:** 14 **VT:** 11 **LP/AP:** 8

**Bewegung:** 50 m schwirrend.

**Angriffe:** Schwirr...

**Verteidigung** 15 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Schweben.

**Fata Morgana:** Für 1 AP können Dschavira sehr wirksame optische Illusionen erzeugen, die zwar unstofflich und auf einen Sinn beschränkt sind, aber dafür ganze Oasen, Ruinen oder Armeen nachbilden können.

**Aussehen:** Ähnlich wie Blütenfeen, allerdings haben sie Nachtfalterflügel und eine dunklere Haut, ihre Kleidung besteht aus glänzend schwarzen Käferflügeln.

**Verhalten:** Die Wüstenfeen sind kaum weniger merkwürdig als andere Feen, sie locken außerdem gerne Reisende mit ihren Illusionen an. Warum sie das tun und so oft Unheil anrichten ist unklar, aber vermutlich wollen sie einfach die Wüste

etwas umdekoriert und freuen sich, wenn die dummen Menschen sich dafür interessieren. Sie sind ansonsten ängstlich und nicht sonderlich an Menschen interessiert. In den Legenden der Wüstennomaden erscheinen sie als böse und heimtückisch.

**Kampf:** Eigentlich nicht, da sie immer Abstand zu Menschen wahren und ihre Illusionen sie sehr gut tarnen.

**Wert:** Die Runen sind Grad x Grad x 50 Dirham wert, und für den, der sich von der Wüste fern hält, durchaus nützlich.

#### Niederer Djinn ("Wüstengeist")

**STR:** 12 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** 10

**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 30

**Bewegung:** 50 m wehend.

**Angriffe:** Windhose 18 (W6 P, Blendung).

**Verteidigung** 10 (0 PW 0)

**Kräfte:** Abschleifen 18, Feinpolitur 15.

**Sandwirbel:** Für 1 AP können Djinn Wirbel aus Wind und Sand über dem Boden erzeugen, die die Stärke eines Sandsturmes haben und bis zu 10 Minuten andauern. Wer in ihnen keine Deckung sucht, der verliert wenigstens 1 LP pro Runde, ganze Felder können verschüttet, Bäume entlaubt, Dünen versetzt, Hütten abgedeckt und Teiche ausgetrocknet werden.

**Aussehen:** Ihre Erscheinung ist die einer kleinen örtlichen Windhose, die sich bevorzugt zwischen Dünen und in Schluchten aufhält.

**Verhalten:** Djinn sind die häufigsten Naturgeister der Wüste, sie gehören ebenso dem Element Luft wie Erde (genauer Sand) an und gelten als tückisch und gefährlich. Oft spielen sie mit Reisenden und schleifen ihnen dabei das Fleisch von den Knochen, ansonsten sind sie aber nicht böse. Sie fürchten enge Räume ebenso wie größere Wassermengen, vor allem Regen.

**Kampf:** Durch ihren flüchtigen Körper schwer angreifbar setzen Djinn ihren schleifenden Sand ein, der dem Gegner außerdem die Sicht raubt. Besonders empfindlich sind sie gegen Wasser (ein Guss von wenigstens 4 Liter kostet 2W6 LP), andere Angriffe haben nur den normalen Effekt. Sollten sie entkörperlicht werden, sind sie nur kurze Zeit gebannt.

## Kapitel 3

# Die 3 Propheten

### Die alten Kulte

Wie im Nordreich gab es einst auch in den Ländern des Südens ein Konglomerat kleiner lokaler Kulte, die nach und nach zu einem Staatskult organisiert wurden. Mit dem Untergang Tideons zerbrach auch der Staatskult, die alten Tempel zerfielen, Barbaren aus der Wildnis brachten ihre Kulte mit und nach und nach formte sich jede Gegend, jede Volksgruppe ihre eigene Religion. Anders als im Nordreich gab es lange keine Verbindung zu einer neuen Reichskirche, vielmehr nahmen religiöse Spannungen immer mehr zu, Religionskriege tobten und die Zahl der radikalen Sekten, Teufelskulte und schauerlichen Formen der Ahnenverehrung wuchs von Tag zu Tag. Die Religion, die eigentlich die Sterblichen vereinen und für Stabilität sorgen sollte, war bald nur noch ein Grund, den Nachbarn zu hassen.

### Der erste Prophet

Bis im Jahre 309 3. ZA eine kleine lokale Sekte unter Führung des bitterarmen aber brillanten Philosophen **Amarash** auf einmal ungewöhnlich viel Zulauf erhielt. Statt nach wirren alten Dogmen irgendwelchen Geistwesen zu opfern um selbst Vorteile zu erhalten oder dem Feind Nachteile zu bringen, machte er sich mit seinen Jüngern auf, das Wesen der Welt und der Götter zu erforschen. Dabei stützte er sich stark auf die uralten Schriften der Zerynischen und Tideonischen Philosophen und begann, aus den gewonnenen Erkenntnissen unter anderem auch allgemein verbindliche Regeln für ein gutes und gerechtes Leben zu formen. Diese ebenso gut begründeten wie propagierten Regeln wurden bald von immer mehr lokalen Kulturen akzeptiert und mit den eigenen Kultvorschriften verbunden. Zum ersten Mal hatten die Länder des Südens etwas, das ihnen zumindest etwas Gemeinsamkeit und Stabilität brachte.

Um die Disputation zu fördern, Wissen zu lagern und dem Volk Bildung zu bringen, richteten die Philosophen ein Netz von Türmen der Verkündung ein. Die Türme waren Lagerplatz für Schriftrollen wie auch öffentliche Anschlagflächen für Wissen aller Art, von ihrem Dach aus riefen Verkünder die Thesen heraus, die noch längst nicht jeder lesen

konnte. Daneben gab es immer einen kleinen freien Platz, der als Diskussionsraum und Schule diente und um den bald die Schreine der lokalen Kulte arrangiert wurden. Oft wurden auch weitere große Gebäude errichtet, Land erworben und große reiche Akademien gebildet, denn das Wissen der Philosophen brachte immer wieder auch weltlichen Nutzen.

### Die Regeln des 1. Philosophen:

Hinterfrage altes Wissen und finde  
weises!  
Überzeuge andere durch durch  
Disput!  
Sammle, verwahre und lehre das  
Wissen!

### Der zweite Prophet

Die Philosophie, Wissen um seiner selbst willen zu sammeln, war aber zu wenig. Aus den Reihen der Priesterphilosophen stieg nach erbitterten Disputen und inneren Streitigkeiten ein neuer Prophet auf, der jetzt neben dem Streben nach Wissen auch die entschlossene und bedingungslose Einhaltung dieser Regeln forderte, vor allem aber eine eiserne und bis ins Asketentum gehende Selbstkontrolle. Waren die philosophischen Regeln bislang wenig mehr als allgemeine Leitlinien und Stoff für abendliche Diskussionen, bildeten sich jetzt immer radikalere Sekten von Asketen, Flagellanten und Bilderstürmern, die gegen hedonistische Exzesse und Unmoral vorgingen und eine Umstellung des sündigen und leeren Lebens forderten.

Zwar vertiefte dieses Vorgehen die Akzeptanz der Regeln in vielen Regionen und Stämmen, doch schuf es zugleich immer mehr Widerstände und Feinde innerhalb wie außerhalb, die lockeren und diskussionsfähigen philosophischen Regeln wurden um eisenharte Dogmen erweitert, die vor allem Luxus und Dekadenz bekämpfen sollten. Zwischen den strengen Befürwortern und den altmodischen oder liberalen Gegnern dieser strengen Zucht kam es immer häufiger zu Streit und Kämpfen. Um ihren Anspruch durchzusetzen errichteten sie an jedem Turm der Verkündung einen weiteren Turm

der Askese, einerseits Zeichen der mahnenden Askese, andererseits auch gefüllt mit kleinen Zellen für die einsame Meditation.

#### Die Regeln des 2. Philosophen:

Mäßige dich in allen Dingen!  
 Keine durch Fasten zu verzichten!  
 Zeige deine Askese auch nach außen!

Diese allgemeinen Regeln werden allerdings durch etliche Einzel- und Sonderregeln erweitert, von denen die wichtigsten folgende sind:

→ Alkoholkonsum ist verboten! (wird gerne durch den Konsum von Rauschharz umgangen...)

→ Gefastet wird 36 Tage lang vor dem Fest des 2. Philosophen, jeden Sonntag und vor und nach jeder fleischlichen Vereinigung.

→ Luxus darf nicht gezeigt werden, Bilder und anderer Zierrat dürfen nur in den Häusern angebracht sein, teure Stoffe darf man nur unter einem Obergewand tragen. Das gilt vor allem für Frauen!

→ Frauen müssen, da sie weniger Selbstkontrolle haben, von ihrem Mann überwacht werden.

Ansonsten kann der SL jegliche kleinliche Regel und jedes unsinnige Verbot einführen, dass Religionen aus der Wüste nun einmal so mit sich zu bringen pflegen...

### Der dritte Prophet

In dieses Klima des Streits und der mangelnden Einigkeit fielen die kombinierten Heere der Dschabala, Khobrok und Rabasatri ein, und ihre Streitkräfte wurden nicht nur von Kriegslust und Eroberungsgier vorangetrieben, sondern auch noch von einem mächtigen Herrscher der Dschabala, der sich zugleich zum 3. Philosophen ernannt hatte: Der erste Kalif **Marukh Adschamba Pascha**. Er erweiterte die bestehende Philosophie des Wissens und der Selbstkontrolle um eine dritte Komponente: Einen vollkommenen Erfolgs- und Herrschaftsanspruch, der auch mit Gewalt durchgesetzt werden durfte, ja musste. Brutale Gewalt und hochmotivierte Armeen schufen in weniger als 100 Jahren das größte Reich aller Zeiten, größer noch als das mächtige Tideon, geführt von einer knallharten Hierarchie und mit dem Anspruch, jedes andere Land beherrschen zu müssen. Auch im Inneren wurden die Konflikte bald durch harte Entscheidungen von oben beige-

legt, die allerdings immer auf den Regeln der 3 Philosophen begründet sein müssen.

Kritiker werfen dem 3. Philosophen vor, seine ganze Philosophie nur aus Eigennutz und Ruhmsucht entworfen zu haben, allerdings ist sie zweifellos auch eines der wirksamsten Machtinstrumente der Welt. Die größte Schwäche allerdings liegt in dem Machtanspruch des Kalifen begründet, dessen Wort am Ende immer Gesetz ist, auch wenn er auf die Ratschläge der Weisen, Asketen und Edlen angewiesen ist. Die letzten Generationen zunehmend dekadenterer Kalifen haben einige Schwächen aufgedeckt, vor allem die reine Erblichkeit des Kalifentitels wird immer mehr angeprangert und eine Aufhebung vieler Regeln der letzten 200 Jahre gefordert. Auch die Regelung, das Macht und Verdienste Wissen und Askese ersetzen können, findet nicht nur Gegenliebe. Natürlich ist es für Arme viel einfacher zu fasten als für Reiche, aber die Armen sehen es schon ganz gerne, wenn sich auch die Reichen an die Regeln der Askese halten und um ein wenig Bildung bemühen.

Natürlich haben auch die neuen Herrscher bald jedem Platz der Verkündung einen dritten Turm, den Turm der Macht, hinzugefügt. Dieser dient der Verkündung neuer Gesetze, hat auch Funktionen im Gerichtswesen und als militärischer Aussichtsturm, leichte Befestigung und Waffenlager für die örtlichen Milizen. Anders als die bis auf ihre Beschriftung einfachen Verkünder- und bewusst schlichten Asketentürme sind sie stets mit Wappen, Wahlsprüchen, kostbarem Zierrat und dem Namen und Bildnis des aktuellen Herrschers versehen, die Turmkuppel nicht selten mit Gold verziert oder völlig vergoldet. Somit haben die Verkünderplätze jetzt ihr vorläufig endgültiges Gesicht und nur noch einen Platz frei.

#### Die Regeln des 3. Philosophen:

Verbreite das Gute mit allen  
 Mitteln!  
 Erfolg ist der Beweis für ein gutes  
 Leben!  
 Das Wort des Herrschers ist Gesetz!

Ach ja, da wäre noch was: Nachdem jetzt schon 3 Propheten aufgetaucht sind, wartet man mit zunehmender Ungeduld auf den 4. und letzten Propheten, der endlich die Religion vollenden und mit seinem 4. Turm "den Kreis schließen", also die Plätze der Verkündung vollenden wird. Es hat schon mehrere Mächtegerpropheten gegeben, die

sich als Vollender sahen und eigene Türme errichten ließen, die aber schnell wieder eingerissen wurde. Solche Mächtigen gab es auch schon nach dem 2. Propheten, aber in den letzten Jahren kam ein Vielfaches davon ans Tageslicht, blieb einige Wochen bis Jahre aktiv und ging dann jämmerlich unter.

### Die Hierarchie der Kirche

Anders als die Reichskirchen des Nordens hat der Prophetenkult des Südreiches keine straffe eigenständige Hierarchie sondern lediglich einen informellen Überbau mit starken lokalen Komponenten. Die Verwaltung der einzelnen Türme der Verkündung liegt in den Händen der "Verkünder", die auch die Lehre ausüben und auf unterer Ebene Verwaltungsaufgaben für die Regierung übernehmen. Sie werden an den großen Schulen ausgebildet und bestimmen ihre Hierarchie durch Prüfungen und veröffentlichte Texte. Die besten Verkünder werden als Berater an den Hof des Kalifen berufen.

Die Asketen haben keine echte Organisation, vielmehr beruht das Asketentum auf wandernden Lehrmeistern, die mit einigen Schülern durch das Land ziehen und öffentlich predigen, Dekadenz anprangern und dafür freigiebige Spenden erwarten. Ansonsten leben sie oft in der Wildnis in einsamen Hütten oder kleinen isolierten Siedlungen. Viele Asketen sind bereits älter und haben keine Familie mehr, mitunter wird einfach vor dem Ableben noch eine Phase Asketentum zur Erlangung des Seelenheils eingeschoben.

Die Derwische sind traditionell in überregionalen Bruderschaften organisiert, die die Türme der Verkündung als Außenstellen benutzen. Sie ähneln ansonsten den Orden des Nordreiches, sind aber offener und weniger als Klöster organisiert. Viele Derwische sind nebenbei angesehene Mitglieder der Gesellschaft, Beamte oder Soldaten, die ihre Verbindungen auch für die Karriere nutzen. Somit füllen sie auch die Nische der Logen aus, die im Nordreich als karrierefördernde Männerbünde dienen.

Das offizielle Oberhaupt des Prophetenkultes und "Herrscher der Erleuchteten" ist natürlich der Kalif. Damit besteht eine Verbindung von Kirche und Staat, wie sie sonst in kaum einem anderen Land existiert. Allerdings hat der wenig asketische und kaum philosophischere Lebenswandel der letzten Kalifen diese Verbindung immer mehr unterwandert, und inzwischen haben die

führenden Verkünder, demagogischen Asketen und mächtigen Derwische deutlich mehr Einfluss auf die einfachen Anhänger der 3 Propheten als der Kalif mit all seinen Titeln und Vorrechten.

### Die Türme der Verkündung

Die Heiligtümer des Südreiches bestehen immer aus einem viereckigen oder seltener runden Platz, der an 3 Ecken hohe schlanke Türme aufweist, ansonsten aber von einer Kette kleiner Schreine, Kapellen und Altäre begrenzt ist. Daneben gibt es zumeist einige Nebengebäude und einen Friedhof. Die Plätze bzw. Türme der Verkündung (was eigentlich nur die erste Generation der Heiligtümer bezeichnet, aber auch auf die späteren zwei- und dreitürmigen Anlagen übertragen wurde) stehen zumeist am Rande der älteren Siedlungen und im Zentrum der neueren. Dörfer haben nur selten eigene Türme, entweder sie teilen sich einen oder nutzen die der näheren Städte. Diese wiederum haben oft mehrere Türme.

Die 3 Türme sind zumeist 10 bis 30 Schritt hoch und aus Stein gemauert, mitunter aber auch nur aus Palmstämmen oder Holzbalken gebaut und mit Lehm verputzt. Die höchsten Türme sind mehr als 100 Schritt hoch und groß genug, um hunderte von Kammern aufzunehmen. Alle sind rund und mit einer Kuppel gekrönt, die oft mit glänzenden glasierten Kacheln gedeckt ist. An den Wänden sind feste Inschriften aufgemalt, dazu werden oft Schriftbänder mit neuen Texten angebracht. Einer der Türme dient als Bibliothek für die Schriftrollen der Verkünder, einer enthält kleine Zellen für die einsamen Übungen der Asketen und einer ist befestigt und als militärische Anlage eingerichtet (wenn auch meist mehr stilisiert als nützlich).

Der Ring aus kleinen Altären und Schreinen, meist nur einzelne nach innen offene Räume, dient den örtlichen Geister- und Ahnenkulten sowie den wenigen Götterkulten, die sich den 3 Propheten angeschlossen haben. Verehrt werden vor allem örtliche Wüsten-, Natur- und Ahnengeister, einige mächtige Erzgeister aller 3 Ebenen (also auch Erzdämonen, die sich an die Regeln halten) und einige Götter, die aber allesamt ihre Kultzentren in anderen Ländern haben und hier nur "Außenstellen" unterhalten. Die Schamanen, Hexer, Elementaristen, Nekromanten und Priester haben in den Heiligtümern eine den Verkündern untergeordnete Funktion, sind allerdings durch ihre Magie nicht unwichtig. Tatsächlich sind die Diener mächtiger lokaler Geister oft wichtiger als die

offiziellen Verkünder. Diese haben aber Reichsweit die überlegene Position und werden daher von den angeschlossenen Magiern und Kleinkulten als Autorität akzeptiert. Insgesamt gibt es deutlich weniger illegale Untergrundkulte und Sekten als im Nordreich.

Prinzipiell ist der Kult der 3 Propheten polytheistisch und akzeptiert die meisten Geistwesen als "Helfer und Führer der Erleuchteten", allerdings sieht es umgekehrt schlecht aus. Kein einziger der Götter der nordischen Reichskirchen lässt sich hier in den Schreinen der Verkündung anbeten, denn wie die meisten anderen Götter auch lassen sie sich nur sehr ungern in ihre Angelegenheiten hinein reden. Eigentlich haben die Elementarherren damit keine Probleme, aber irgendwie hat man sich während der Zeit der Imperialkriege auseinander gelebt, und so finden sich "Elementare Freischreine" der 5 nur in einigen abgelegenen Regionen, ihr Klerus wird als Sektierer angesehen (und zumeist wohlwollend ignoriert, man ist ja nicht bei der Sonnenkirche...). Von den Heiligtümern ausgeschlossen sind ansonsten nur die Teufel, deren Machtanspruch zu gefährlich ist, und ein Teil der Erzdämonen, die sich nicht benehmen können. Etliche Höllenfürsten aus den Gefolgen Pevisas und Mammos werden aber offen angebetet - für die Sonnenkirche klare Beweise für die Verdorbenheit der "Ketzerkirche der falschen Propheten".

### Religion im Alltag

Die Anhänger der 3 Propheten bezeichnen sich selbst als "**Die Erleuchteten**" im Gegensatz zu den "**Unbelehrten**" aus dem primitiven Ausland und den viel schlimmeren "**Unbelehrbaren**" aus den Ländern, deren Kultur ihnen eigentlich erlauben sollte, die Wahrheiten der 3 Propheten zu hören, zu lesen und zu begreifen. Gerade die mächtigen Kirchen des Nordreiches werden von den Erleuchteten verachtet, da sie sich den Propheten verschließen und lieber alten Aberglauben und den kindischen Forderungen der Götter gehorchen. Die primitiven Barbaren der Wildnis hingegen werden zwar mit Geringschätzung betrachtet, aber da sie sich leicht erleuchten lassen bemüht man sich um ihr Wohlwollen.

Alle Erleuchteten tragen ein Amulett aus 3 mehr oder weniger stilisierten Türmen bei sich, meist drei mit winzigen Schriftzeichen bedeckte Röllchen aus edlem Gestein an einer einfachen Schnur oder Kette. Die teureren Versionen sind hohl und enthalten winzige Schriftrollen mit den Grund-

regeln der Propheten und kleinen Schutz- oder Hilfssprüchen. Des Weiteren haben sich vor allem die Frauen stets zu bedecken, tragen meist bunte Unterkleidung und Schmuck unter einem einfach geschnittenen dunklen Umhang, der auch die Hände und Füße wenn möglich bedeckt - zumindest außerhalb des Hauses. Das einzige äußere Schmuckstück außer dem Amulett, das sie tragen dürfen, ist ihr Haar. Sie flechten es in alle denkbaren Formen, färben oder bleichen es und flechten auch, was eigentlich nicht erlaubt ist, bunte Bänder, Ringe oder Kettchen hinein. Für Besucher aus dem Nordreich, in dem nur Mädchen auf Brautschau, Bräute und Prostituierte solche kunstvollen Frisuren offen tragen, eine reichlich frivole Angelegenheit.

Männer hingegen drücken über die Haartracht gerne ihre Religiosität aus: Anhänger des ersten Propheten, vor allem ältere Männer, tragen stets einen gepflegten, kurzen und oft weiß gefärbten Kinnbart, an dem zu zupfen als Zeichen des Nachdenkens gilt. Lange Haare hingegen gelten als Zeichen des zweiten Propheten, dessen Asketen sich ihre Haare nie schneiden lassen und oft zu mehr als hüftlangen Zöpfen verfilzen. Für die Anhänger des dritten Propheten schließlich sind Schnurrbärte unabdingbar, möglichst mit langen nach oben gezwirbelten Spitzen, die als Zeichen von Mut und Autorität gelten. Einige Männer tragen alle 3 Haarmoden als Zeichen ihrer Verehrung aller Propheten, die meisten aber nur eine, denn wer solch eine Frisur trägt wird auch stärker an seinen Handlungen bemessen, die sich an den Propheten orientieren sollen. Sklaven, Sträflinge und Rebellen hingegen rasieren sich alle Haare ab. Ausländer werden oft aufgrund ihrer Frisuren eingeschätzt, was sie nicht selten verwirrt.

Jeder erleuchtete sollte drei mal am Tag beten. Am Morgen soll er um Erleuchtung beten, vor dem Mittagessen um Mäßigung und vor dem Abendessen um Erfolg. Religiöse oder reiche Leute weiten die Gebete oft zu Übungen aus, lesen morgens ein Kapitel aus lehrreichen Schriften, verzichten beim Mittagessen auf mehr als Wasser und Brot, während sie ihrer Familie beim Essen zusehen, und Nutzen jeden Abend, um bei einer kleinen Feier unter Freunden mit ihrem Erfolg anzugeben, neue Pläne zu schmieden und die Unterwerfung ihrer Familie und Diener entgegen zu nehmen. Die Türme der Verkündung werden Feuertags besucht, und zwar entsprechend der Tageszeit wie bei den Tagesgebeten. Viele Erleuchtete, die bei einem Turm wohnen, besuchen ihn aber täglich, mitunter gar dreimal am Tag.

**Regeln:** Mit Hilfe der Amulette können Erleuchtete auch die Propheten um Hilfe bitten und durch ein Gebet, 10 MOT und eine Probe auf *Religionskunde* diese auch erhalten: Die Bitte um *Erkenntnis* bringt bei Erfolg eine hilfreiche Vision durch den SL, allerdings darf für jedes Thema nur einmal gebetet werden und die Visionen sind selten klar verständlich. Die Bitte um *Askese* erlaubt es dem Gläubigen, seinen körperlichen Zustand bis zu 24 Stunden lang "einzufrieren", in dieser Zeit muss er weder Wasser noch Nahrung zu sich nehmen, verliert keine LP durch Blutungen, Gifte oder Krankheiten und altert auch nicht, allerdings darf sich der Erleuchtete auch nur noch minimal betätigen, weder wandern noch arbeiten. Die Bitte um *Erfolg* schließlich verleiht dem Erleuchteten für eine Stunde +2 auf alle Proben, die dazu dienen, den Willen der Propheten durchzusetzen (Entscheidung des SL).

Dies gilt natürlich nur, wenn ihr letztes Tagesgebet weniger als 24 Stunden her ist, ihr letzter Gottesdienst weniger als 6 Tage und wenn sie einen insgesamt frommen Lebenswandel haben.

### Magie und Religion

Im Gegensatz zu den Priestern der Reichskirchen und auch vieler anderer Religionsgemeinschaften verfügen die Verkünder, Asketen und Derwische nicht über klassische Pfade der Magie mit Kräften und Ritualen - sie haben ja auch keine Götter, die sie um Magie anbeten könnten, sondern lediglich Philosophische Ideale, denen sie folgen. Durch ihre strenge Lebensweise und intensive Übung haben sie aber Talente, die magischen Kräften in vielem ähneln oder sie gar übertreffen. Diese Kräfte sind allerdings davon abhängig, dass sie ihren Idealen auch treu bleiben und sich an die Regeln der Propheten halten. Je strenger sie das tun, desto mächtiger werden ihre Fähigkeiten.

Der Mangel an mächtigerer Magie wird ansonsten durch den Einsatz von Magiern, Schamanen und Priestern, die zu den Türmen der Verkündung gehören, ausgeglichen. Da ihnen die Verkünder, Asketen und Derwische an Zahl und Einfluss weit überlegen sind, beugen sich die freien Magier ihrer Macht und fügen sich in das religiöse System des Südreichs ein - oder riskieren es, als Rebellen und Ausgestoßene zu enden.

**Verkünder des 1. Propheten**

Die Verkünder sind in erster Linie Gelehrte und Philosophen, die stets nach Wissen und vor allem seelischer Vervollkommnung streben. Die meiste Zeit sind sie daher auch mit lesen, schreiben, unterrichten und disputieren beschäftigt. Im Südreich gelten sie als Ratgeber in allen Fragen und genießen eine enorme Autorität beim Volk.

**Rolle:** In einer Abenteurergruppe sind Verkünder immer gut aufgehoben, vor allem dann, wenn sie geheime Orte erkundet und neues oder verlorenes Wissen zu Tage befördert. Sie decken fast alle intellektuellen Fertigkeiten ab und verschaffen Zutritt zu höheren Kreisen.

**Voraussetzungen:** Der Verkünder muss pro Monat wenigstens 10 LZ in Wissen investieren!

**Kräfte und Rituale:****Wissen des Verkünder (Spezialtalent)**

**Grad 1 (50 LZ):** Der Verkünder kann alle geistigen Fertigkeiten für 25% weniger LZ erlernen. Er muss aber auch wenigstens 10 LZ pro Monat in seine Bildung investieren!

**Grad 2 (100 LZ):** Für 1 MOT kann der Verkünder sich seinen aktuellen Sinneseindruck dauerhaft und sehr detailliert einprägen.

**Grad 3 (200 LZ):** Der Verkünder kann alle geistigen Fertigkeiten für 50% weniger LZ erlernen. Er muss aber auch wenigstens 20 LZ pro Monat in seine Bildung investieren!

**Grad 4 (400 LZ):** Der Verkünder hat ein nahezu perfektes Gedächtnis, durch eine einfache Probe auf INT und 1 MOT kann er sich an beliebige Details erinnern, die er irgendwann einmal seit er dieses Talent besitzt beiläufig wahrgenommen hat.

**Grad 5 (800 LZ):** Der Verkünder ist in der Lage, durch reine Konzentration und 100 MOT genaues Wissen über einen Gegenstand oder ein Wesen zu erlangen, indem er ihn/es berührt.

**Autorität**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 3 (100 EP):** Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter schüchtert

rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 5 (400 EP):** Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

**Silberzunge**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR recht genau einschätzen.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR -3 recht genau einschätzen.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Berufsfertigkeiten\*:** Alchimie, Astrologie, Dichtkunst, Einschmeicheln, Etikette, Führung, Geographie, Geschichte, Kryptographie, Kalifatschrift, Literaturkunde, Naturkunde, Pädagogik, Pflanzenkunde, Philosophie, Rechnen, Rechtskunde, Redekunst, Religionskunde, Sagenkunde, Tierkunde, Verhandeln, Verhören, Verwaltung, Wahrsagerei.

\* Wissensfertigkeiten sind ab der Erschaffung um 25% billiger zu erlernen!

**Basisausrüstung:** Amulett der Propheten, Gewand eines Verkünder, Schreibzeug, Schriftrolle (leer) mit Platz für 100 Seiten Text, W6+3 Lehrbücher nach Wahl, Schere und Kamm zur Bartzpflege.

**Mitbringsel aus dem Turm (1W6):**

1. Leider wächst dem Verkünder kein Bart...
2. Kostbare und verbotene Aufzeichnungen über einen falschen 4. Propheten - der aber auch der echte gewesen sein könnte...
3. Ein treuer, ausdauernder und nur manchmal sturer Esel.
4. Eine komplette Universalbibliothek mit über 150 Bänden (zu schwer für den Rucksack und als Erbe unverkäuflich).
5. Der Verkünder gehört zu den offiziellen (wenn auch nicht gern gesehenen) Beratern eines reichen Fürsten und erhält daher eine Pension von 20 Dirham im Monat - sofern er den Fürsten nicht berät...
6. Als meisterhafter Stenograph beherrscht der Verkünder eine (nur für ihn lesbare) Schrift, in der er schneller schreiben als reden kann.

**Asket des 2. Propheten**

Wo in anderen Ländern elende Bettler in den Gassen der Städte betteln, akzeptieren im Südreich stolze Asketen Spenden der frommen Erleuchteten. Gut, ihr Anblick (oder Geruch...) ist nicht immer erbaulich, aber dadurch dass sie sich konsequent weltliche Genüsse versagen, erlangen sie spirituelle Reinheit und erstaunliche Macht über ihren eigenen Körper.

**Rolle:** Nackte, übel riechende Zottel sind nicht in jeder Runde gerne gesehen, aber sie sind zäh und erstaunlich leistungsfähig. Und sie verzichten auf ihren Beuteanteil, was ihre Beliebtheit enorm steigert. Außerdem sind sie wirklich billig im Unterhalt.

**Voraussetzungen:** Der Asket muss auf 3 Dinge des täglichen Lebens dauerhaft verzichten. Beispiele: Feste Nahrung, den Anblick von Frauen, Reden, Rauschharz, Schlaf im Liegen, Schuhe, Kleidung, Bäder, Reittiere und Fahrzeuge, Werkzeuge...

**Berufstalente:****Härte des Asketen (Spezialtalent)**

**Grad 1 (50 LZ):** Der Asket ist resistent gegen Schmerzen, alle Wunden richten 1 Punkt weniger effektiven Schaden an.

**Grad 2 (100 LZ):** Für 1 AP kann der Asket jede körperliche Probe mit +2 unterstützen.

**Grad 3 (200 LZ):** Der Asket kann seinen Körper völlig kontrollieren, Glieder aus- und einrenken und sogar die Arbeit der einzelnen Organe lenken. Dadurch reduzieren sich alle Schäden um 3 Punkte, er ist nicht mehr zu fesseln, kann sich durch jede Öffnung quetschen, durch die sein Kopf passt, kann bis zu 10 Minuten auf Atmung verzichten... und so weiter. Erschreckend.

**Grad 4 (400 LZ):** Für 1 AP kann der Asket jede körperliche Probe mit +5 unterstützen.

**Grad 5 (800 LZ):** So lange der Asket nicht seine Konzentration verliert (ggf. Probe auf WK) und 1 AP pro Minute ausgibt ist er quasi unverwundbar (PW 10 bei Fläche 20).

**Autorität**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 3 (100 EP):** Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 5 (400 EP):** Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

**Abhärtung**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

**Grad 2 (50 EP):** Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

**Grad 3 (100 EP):** Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

**Grad 4 (200 EP):** Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

**Berufsfertigkeiten:** Akrobatik, Einschüchtern, Einschmeicheln, Klettern, Langstreckenlauf, Meditieren, Orientierung, Philosophie, Religionskunde, Sagenkunde, Waffenloser Kampf, Wildnisleben, Zähigkeit.

**Basisausrüstung:** Amulett der Propheten, sehr lange verfilzte Haare - und sonst oft gar nichts!

**Mitbringsel aus der Askese\* (1W6):**

1. Eine komplette, glänzende Vollglatze...
2. Ein Nagelbrett als Ruhematte.
3. Eine hübsche Bettelschale.
4. Armbänder und Beinriemen mit Dornen zu Selbstkasteiung.
5. Ein Nest Feuerameisen lebt in seinem Bart und quält den Asketen.
6. Der Asket kann bis zu einer Woche lang in der Wüste ohne Wasser auskommen - er schwitzt nicht und ignoriert die Hitze!

\*Da Asketen einem recht strengen Armutsgelübde unterliegen, haben sie zumeist weder Geld noch nützliche Ausrüstung.

**Derwisch des 3. Propheten**

Die meisten Adeligen und anderen Machthaber des Südreichs gehören zu der erlesenen und stolzen Bruderschaft der Derwische. Sie üben ihre Kampfkunst in wilden Kriegstänzen und entwickeln eine derartig unanfechtbare Autorität, dass die meisten Adeligen des Nordreiches ihnen kaum das Wasser reichen können - nur so können sie die vielfache Übermacht geknechteter Sklaven und rechtloser Untertanen kontrollieren.

**Rolle:** Derwische ohne Amt oder Ländereien sind oft als Abenteurer unterwegs. Ihre Fähigkeiten als Kämpfer wie auch Sprecher der Gruppe sind unbestritten, aber sie neigen dazu, sich in der Gruppe unbeliebt zu machen, indem sie anderen Befehle geben - was sie nicht nur als ihr Recht, sondern sogar als ihre Pflicht sehen!

**Voraussetzungen:** Der Derwisch muss andere Menschen führen, darf keine niederen Arbeiten selbst verrichten und hat stets nach der Macht in einer Gruppe zu streben. Erfordert *Blaues Blut*.

**Berufstalente:****Macht des Derwisch (Spezialtalent)**

**Grad 1 (50 LZ):** Der Derwisch ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +2 auf soziale Proben.

**Grad 2 (100 LZ):** Alle verbalen oder physischen Angriffe rangniederer Personen gegen den Derwisch sind um -2 erschwert.

**Grad 3 (200 LZ):** Der Derwisch kann allen ihm im Rang unterlegenen Personen für 1 MOT Befehle erteilen, die diese nur dann ablehnen können, wenn ihnen eine Konfliktprobe auf WK gelingt (Boni wenn das Ergebnis des Befehls ihnen Schaden zufügen würde +2 bis +10).

**Grad 4 (400 LZ):** Rangniedere Personen können den Derwisch nur noch dann angreifen, wenn ihnen eine Probe auf WK -5 gelingt. Selbst dann haben sie aber immer noch -5 auf alle Angriffe!

**Grad 5 (800 LZ):** Der Derwisch spricht mit der Autorität des dritten Propheten. In seiner Gegenwart kann man keine legitimen Anweisungen verweigern.

**Schwerttanz**

**Grad 1 (25 EP):** Der Derwisch kann den FW *Tanzen* / 2 zum Ausweichen verwenden.

**Grad 2 (50 EP):** Wenn der Derwisch zwei Säbel

im Kampf einsetzt, erhält er nur einen Malus von -2 statt -5 auf die Angriffe.

**Grad 3 (100 EP):** Der Derwisch erhält +2 auf *Tanzen*.

**Grad 4 (200 EP):** Der Derwisch kann mit zwei Säbeln pro Runde ohne Malus angreifen.

**Grad 5 (400 EP):** Der Derwisch kann seinen FW *Tanzen* zum Ausweichen verwenden.

**Feldherr**

**Grad 1 (25 EP):** Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +1 auf Angriff oder Verteidigung.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +2 auf Verteidigung.

**Grad 3 (100 EP):** Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +2 auf Angriff oder Verteidigung.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +4 auf Verteidigung.

**Grad 5 (400 EP):** Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +3 auf Angriff oder Verteidigung.

**Berufsfertigkeiten:** Bewaffneter Kampf, Brettspiele, Einschüchtern, Etikette, Führung, Kriegskunst, Rechtskunde, Redekunst, Reiten, Religionskunde, Sagenkunde, Schauspielerei, Schlangenzunge, Tanzen, Verhandeln, Verhören, Verwaltung.

**Basisausrüstung:** Amulett der Propheten, zwei Säbel, Kleidung eines Adeligen, ein Sualad samt Sattel und Zaumzeug.

**Mitbringsel (1W6):**

1. Völlig haarlose Oberlippen...
2. Der Derwisch ist Erbe ansehnlicher Ländereien - die leider völlig überschuldet sind. Er hat zwar noch einige Macht über seine Untertanen, die Gläubiger aber auch über ihn...
3. Ein Kettenhemd samt offenem Helm.
4. Ein besonders kluges und umgängliches Sualad mit voller Kriegsausbildung (INT +1, CHR +1).
5. Der Derwisch ist Erbe eines ansehnlichen Titels samt Ländereien (Pascha, Scheich o.ä.). Bislang vertröstet man ihn mit 50 Dirham im Monat, irgendwann aber wird er sein Erbe antreten können.
6. Der Derwisch ist nicht nur ein guter Tänzer, er hat auch noch eine schöne Stimme (Singen +1).

## Kapitel 4

# Das große Kalifat

### Die 3 Herrenvölker

Im Kern besteht das Südreich aus 3 mächtigen und miteinander verbündeten Völkern, die sich die Herrschaft teilen: Die arroganten *Dschabala* stellen als Meister der Kontrollmagie und Herren riesiger Tiere die eigentlichen Herrscher des Reiches. Die *Khobrok* oder Kriegstrolche dienen als schwere Infanterie und bilden den Kern der Armee wie auch der Polizei. Die mechanistisch begabten Südzwerge oder *Rabasatri* haben die wichtigen Handelsmonopole inne und kontrollieren die Wirtschaft. Alle Macht konzentriert sich mit Aufgabenteilung auf diese 3 Völker, sie sind wohlhabend und haben alle Freiheiten und Rechte. Andere Völker können es im Südreich ebenfalls zu etwas bringen, aber nie die Monopole der drei Herrenvölker angreifen.

### Die Sklavenvölker

Als die 3 zuvor einzeln unbedeutenden Herrenvölker sich vereinigten und mit einer Kombination aus schwerer Trollinfanterie, magischer Reiterei der Dschabala und mechanistischer Technomagie der Rabasatri über ihre Nachbarn herfielen, wurden mehrere andere Völker unterworfen. Vor allem die *Felachun*, einst die Herren des reichen Kernlandes und zahlenmäßig den Herrenvölkern wenigstens 3 : 1 überlegen, wurden eisern unter die Knute genommen. Auch die morbiden und von altem Aberglauben geprägten *Sunnekro* werden bis heute als Sklaven der Herrenvölker betrachtet, ebenso die Tiermenschen der eroberten Wälder und Inseln, die *Quisilifes*, *Intikles* und *Araknoi*.

Rechte haben diese Völker kaum, nur unter dem Schutz mächtiger Patrone können sie mittlere Posten erreichen oder Wohlstand ansammeln. Doch jede Form von Widerstand wird grausam bestraft, und sobald sich ihre Herren es anders überlegen ist es aus mit dem schönen Leben. Doch das Dasein als Sklavenvolk muss nicht ewig dauern, waren doch einst mehr als ein Dutzend Völker den Herrenvölkern unterworfen, haben sich aber befreit, zu Alliierten aufgeschwungen oder durch Flucht abgesetzt.

### Die Tributvölker

Die halbe Welt zollt dem Kalifen Tribut. Gut, längst nicht jedes dieser Tributvölker sieht sich noch als Untertanen, oft dienen die "Geschenke" nur der Diplomatie und Handelsförderung, und viele Tributvölker leben so weit von den Grenzen des Kernlandes entfernt, dass der Kalif gar keinen Zwang mehr auf sie ausüben könnte. Aber einige Völker können gleichzeitig ihre Angelegenheiten frei regeln und sind doch Untertanen des Kalifen. Vor allem aber müssen die *Korsaren* mit ihrer mächtigen Raubflotte, die *Sualadin* als schnelle berittene Herren der roten Wüste, die tückischen *Finstereifen* in ewiger Nacht und in den Städten der Sklavenküste die schwarzen *Molugu* Truppen stellen, wenn der Kalif in den Krieg zieht. Auch hier sollte man aber nicht vergessen, dass der kassierte Sold und die Beute schnell die Tribute bei weitem übertreffen.

### Die Goldene Stadt

Die Hauptstadt des Südreiches, *Khuras*, ist eine riesige Metropole, wenigstens 400 000 Menschen leben in dem Häusermeer, dass um den prachtvollen Palast des Kalifen wuchert. Dieser Palast, mit über 20 000 Bewohnern eine Stadt in der Stadt, ist die eigentliche "Goldene Stadt", das Zentrum der Herrschaft, Heiligtum der Erleuchteten und Mittelpunkt der Welt. Wenigstens 6 Monate im Jahr ist der Kalif hier zu finden, vor allem im Hochsommer und Winter. Frühling und Herbst sollte er auf Reise verbringen, um das Land zu regieren und die Leistung der Vasallen vor Ort zu überprüfen. Tatsächlich nutzt er diese Zeit, um in heiligen Quellen zu baden, vom Rücken seines Ogrifanten aus auf die Jagd zu gehen oder sich in einem seiner zahllosen opulenten Provinzpaläste zu vergnügen.

Aber die Goldene Stadt ist mehr als ein Ort. Der Begriff bezeichnet auch die Gesamtheit der Regierung im allgemeinen wie den eigentlichen Hofstaat des Kalifen im speziellen. Nur wer in die Zirkel der Goldenen Stadt gehört hat wirkliche Macht im Lande, und so eilen jedes Jahr die Reichen und Mächtigen aller Provinzen in die Goldene Stadt, um sich dort dem Kalifen vor die Füße zu werfen, kostbare Geschenke zu übergeben

(von denen ein erheblicher Teil an die intriganten Wesire, Eunuchen und Haremsdamen geht) und als Dank die Bestätigung ihrer Ämter und Würden zu erhalten. Alle wichtigen Beschlüsse und Verträge müssen hier (zumindest im Nachhinein) vorgelegt, genehmigt und archiviert werden, alle Gesandten müssen hier als Gäste leben und alle wichtigen Staatsverbrechen wie auch letzte Revisionen werden hier verhandelt.

Die Goldene Stadt ist in 3 Kreise geteilt. Der äußere Kreis ist weitgehend öffentlich, jeder halbwegs angesehene Untertan mit einem Anliegen kann sich in den Vorräumen der Audienzsäle zu den anderen Wartenden gesellen. Wer einen Fürsprecher im Palast hat, kann sogar die echten höfischen Einrichtungen nutzen, in den Sälen an Festessen teilnehmen, an den Schulen allerlei Künste erlernen oder mit den zahlreichen Emiren und Schreibern in ihren kleinen Büros verhandeln. Drei Viertel des Palastes gehören zum äußeren Kreis.

Der mittlere Kreis ist deutlich exklusiver, denn hier ist auch der Kalif zu sehen, und hier leben und arbeiten die wichtigsten Männer des Staates. In den unendlich kostbar eingerichteten Gängen und Räumen sind nur adlige Gäste, Verwandte des Kaisers, ausgesuchte Sklaven und die Wachen der Elitegarde zu sehen. Alle externen Gäste, die nur durch erheblichen Aufwand überhaupt herein gelangen, werden ständig bewacht und müssen sich einem extrem unpraktischen Hofzeremoniell unterziehen. Wer unbefugt eindringt oder grob gegen das Zeremoniell verstößt, wird zumeist mit dem Tode bestraft. In diesem Teil des Palastes toben die bittersten Intrigen, immer wieder werden gestürzte Beamte oder unvorsichtige Höflinge panisch schreiend oder in ihr Schicksal ergeben von den Wachen zum Henker mit seinen kreativen Todesmaschinen gezerrt.

Der innerste Kreis ist der eigentliche Wohnraum des Kalifen. Weniger als 1000 Personen haben hier Zugang, nur die Haremsdamen, Eunuchen und die Wesire dürfen ihn betreten. Alle anderen werden schon mit dem Tode bestraft, wenn sie nur einen Blick hinein werfen. Und außer den Wesiren und einigen zumeist an der Zunge wie an ihrem Gemächt verschnittenen Eunuchen darf auch niemand hinaus. Die Haremsdamen, zumeist Dienerinnen, Künstlerinnen oder Diplomatinen anderer Mächte, sind hier bis zu ihrem Tode gefangen, ihre Söhne und Töchter dürfen ihn nur einmal verlassen - wenn sie in die Ausbildung oder Ehe gehen, um nie wieder zurück zu kehren. Die Gerüchte, was genau hier hinter den goldenen Gittern und alabasternen Wänden vorgeht, sind

vielfältig und in den meisten Fällen wohl völlig übertrieben, von einem magischen Paradies auf Erden ist die Rede, oder aber von einer Hölle aus Seide und Edelsteinen.

### Der Kalif

Unumschränkter und unantastbarer Regent des Südreiches, der Meere und Küsten, der Wüsten und Berge und Beherrscher der Erleuchteten ist der Kalif, mächtigster und glanzendster Monarch der Welt, König der Könige und Erbe Tideons. So zumindest lautet seine Titulatur in Kurzform.

Das Südreich wird von einer Erbmonarchie regiert, die mächtigste Familie der Dschabala darf seit nunmehr über 200 Jahren den Kalifen stellen. Dieser wird in seinen Rechten nur durch die Privilegien der Paschas, Aklabams und Moukbas eingeschränkt, der Fürsten, Generäle und Monopolisten. Weder das einfache Volk, das diesen mittleren Mächten untersteht, noch die mächtigen Wesire haben irgendwelche Einspruchs- oder Mitspracherechte, wenn der Kalif sich an die Formalien hält. Er muss bei wichtigen Entscheidungen zwar auf seine Berater hören und von den Verkündern Gutachten anfordern, doch am Ende hat er immer das letzte Wort.

Faktisch ist die Macht des Kalifen jedoch erheblich eingeschränkt. Zunächst einmal ist das Reich lange nicht mehr so mächtig wie einst, vor allem fehlt es an loyalen motivierten Truppen und an Geld um sie zu bezahlen. Viele entfernte Sultanate sind kaum noch zu kontrollieren, Provokationen anderer Staaten müssen ignoriert werden und seit 50 Jahren wurden nicht einmal der Versuch unternommen, dem Nordreich im Korallenmeer Konkurrenz zu machen. Schuld daran ist vor allem die massive Korruption der mächtigen Vasallen, die lieber das Volk aussaugen und ihren Luxus genießen als für das Wohl des Staates zu sorgen. Auch die Wesire, eigentlich nur "Obersklaven" des Kalifen, die ihm die Detailarbeit abnehmen sollen, sind korrupt und intrigant wie man es sich kaum vorstellen kann. Und so wird der Kalif von allen Seiten gelobt und belogen, sonnt sich im Glanze seines Ruhmes und merkt nur selten, dass er nicht mehr Herr in seinem Hause ist.

Gerade in den ersten 400 Jahren des Reiches war die Thronfolge alles andere als sicher. Ein Bürgerkrieg löste den nächsten ab, Söhne erhoben sich gegen ihre Väter, Mütter ermordeten die Konkurrentinnen ihrer Töchter und nur 2 Dynastien waren mehr als 30 Jahre an der Macht. Vor allem aber der Streit zwischen den Söhnen der

Kalifen, die meist von unterschiedlichen Müttern stammten und kaum Bindungen zu ihrem Vater entwickeln konnten, trieb das Reich mehrfach fast in den Abgrund. Daher ersann der große Kalif **Dombur der Prächtige** nach seinem Sieg über das Nordreich eine ebenso grausame wie wirksame Methode, den Thron zu sichern: Sobald ein neuer Kalif gekrönt war, wurden alle seine Brüder und deren Söhne exekutiert. So grausam dieser Mord an Dutzenden Unschuldigen alle paar Jahre auch war, er bescherte dem Reich Stabilität.

Im Laufe der Zeit wurde dieses grausame Gesetz aber immer mehr ausgehöhlt. Während ernsthafte Konkurrenten immer noch hingerichtet und andere potentielle Thronerben an einem geheimen Ort exiliert werden, dürfen entferntere Verwandte inzwischen als Eunuchen weiter am Hofe leben. Somit wurde ihr Potential erhalten, die Zahl der Morde am Kalifenhof reduziert und die von Furcht und Fatalismus erfüllte Stimmung deutlich verbessert. Dennoch herrscht vor allem zwischen den vielen Frauen des Kalifen ein erbitterter Streit darum, ihm den besten Sohn zu schenken. Denn nicht der älteste wird Kalif, sondern der beste (genauer gesagt der, den der Kalif als solchen festlegt - was nicht selten auch der am wenigsten gefährliche sein kann). Viele Kalifensöhne schaffen es, bis zum Thronwechsel eine recht beachtliche Karriere zu machen. Andere werden schon in jungen Jahren Opfer der Sitten des Hofes. Übrigens sind die vielen Söhne, die mit Konkubinen, Sklavinnen oder Huren gezeugt werden, nicht Teil des Thronstreits.

Derzeitiger Kalif ist **Omai Unar**, genannt "**der klingende**", denn sein wichtigstes Interesse und sein einziges echtes Talent ist die Musik. Er gilt als sehr guter Flötenspieler und hält sich etliche erstklassige Musiker, kennt sich auch mit der Musik anderer Länder aus und importiert unter großen Kosten elfische Instrumente und zwergische Orgeln. Ansonsten macht er als Kalif wenig her. Er interessiert sich nicht für Politik und fürchtet den Krieg fast so sehr wie Mörder, um die Staatsangelegenheiten kümmert er sich nur selten und ungerne. Dann aber ist er sprunghaft und schwer berechenbar, gerät über vermeintliche Verräter in Wut oder über geheuchelte Ehrungen in Verzückerung. Mitunter unterschreibt er ohne nähere Beachtung hundert Todesurteile an einem Tag, dann wieder versetzt ihn ein Bittsteller so sehr in Rührseligkeit, dass er ihn mit Silber überschütten und in höchste Ehrungen erheben lässt. Seine Wesire fürchten diese Sprunghaftigkeit, versuchen aber oft, sie für sich selbst zu nutzen.

Obwohl gerade erst Anfang 40 hat er doch schon 4 erwachsene und wenigstens 10 minderjährige Söhne, einerseits weil ein Kalifensohn bereits mit 14 als volljährig gilt und andererseits, weil sie meist schon vorher zur geschlechtlichen Aktivität mit fruchtbaren Nebenfrauen getrieben werden. Denn nur ein fruchtbarer Prinz kann Kalif werden - und es muss immer viel männlicher Nachwuchs da sein, aus dem man wählen kann. Unter seinen Söhnen sind vor allem der dunkelhäutige und beim Militär beliebte **Unar Elem** und der als böseartig und intrigant geltende **Unar Maiak** potentielle Erben. Bislang sieht es noch nicht zwingend nach einem Herrscherwechsel aus - doch Kalifen erliegen nur zu oft mysteriösen Krankheiten oder bizarren Unfällen... Ein Wechsel des Thrones kann jedenfalls nicht mehr lange dauern, und Ausland wie Wesire und Vasallen fürchten, dass der nächste Kalif nicht so formbar und schwach ist wie der gegenwärtige.

### Wesire und Emire

Die wichtigsten Beamten der Zentralregierung sind die Wesire, was dem Rang eines Ministers entspricht. Derzeit gibt es 22 Wesire für unterschiedliche Amtsbereiche und einen Großwesir als direkten Sprecher des Kalifen. Natürlich ist der Großwesir der intriganteste unter den Wesiren und tut alles, um die eigentliche Macht in den Händen zu halten. Die Wesire bestimmen vor allem über die Kandidaten für die wichtigen Ämter und sieben die Besucher der Audienzen wie auch die vielen schriftlichen Gesuche aus - und fördern damit erheblich die völlig realitätsferne Weltsicht ihres Herrschers. Einerseits sind die Wesire sehr reich und mächtig, rechtlich kaum anzurühren und durch den Kalifen geschützt. Andererseits werden sie traditionell hingerichtet, wenn der Kalif einen Sündenbock braucht. Dies stört die anderen Mächtigen des Reiches nicht sehr, denn alle Wesire sind Sklaven des Kalifen.

Unter den Wesiren sind die Emire angesiedelt, was man mit "Amtsleiter" übersetzen könnte. Die Macht der einzelnen Emire schwankt erheblich, ebenso ihre Aufgabenbereiche. Einige Emire sind lediglich kleine Beamte, andere haben fast die Macht eines Wesirs. Manche schufteten 80 Stunden die Woche um ihren Pflichten gerecht zu werden, die meisten aber haben noch andere Ämter oder Berufe und tragen den Titel mehr als Auszeichnung. Auch die mit dem Amt verbundenen Einnahmen schwanken erheblich, viele verdienen mit allen Nebeneinkünften, Gebühren und dem üblichen

kleinen Bakshish (der im Südreich zu nahezu jedem Amtsvorgang gehört) wenig mehr als ein Handwerker, andere erhalten etliche Talente im Jahr. Um Wesir zu werden muss man als Gehilfe eines Emirs anfangen, dann nach und nach höhere Emirsämter ausüben und schließlich zu den ca. 300 Emiren am Kalifenhof vorstoßen. Auch Emire sind stets Sklaven, manchmal des Kalifen, meist aber eines lokalen Machthabers. Die meisten stammen aus dem Haushalt des lokalen Herrschers, aber mitunter lassen sich auch talentierte Freie versklaven, um in der Verwaltung Karriere machen zu können.

### Sultane und Scheichs

Die Herrscher der Tributvölker werden, oft neben einem älteren traditionellen Titel, als Sultan bezeichnet, ihre untergebenen Vasallen als Scheichs. Die Bandbreite innerhalb der Titel ist weit, manch Sultan ist kaum weniger mächtig und souverän als ein König des Nordreiches, andere sind nicht mehr als die Herren irgendeiner weit entfernten Stadt. Kein einziges der Tribut- und Sklavenvölker wird von einem einzelnen Sultan beherrscht, somit sind Sultane zumeist weniger mächtig als die Könige des Nordens. Auch die Scheichs sind manchmal mächtige reichen Fürsten, meist aber einfach nur die Anführer eines Dorfes oder Nomadenstammes von wenigen hundert Köpfen. Auch ausländische Adelige werden zumeist pauschal als Scheich eingestuft, die mächtigen Fürsten und Könige als Sultan.

Als lokaler Adel haben die Sultane und Scheichs einen Großteil ihrer alten Privilegien behalten, dienen immer noch als Führer ihrer Völker und Stämme und dürfen nur unter ganz besonderen Umständen verhaftet werden, zumeist auf den direkten Befehl des Kalifen. In den abgelegenen Regionen des Reiches sind sie zweifellos die echten Herrscher. Protokollarisch sind sie den entsprechenden Adelligen der Herrenvölker aber immer unterlegen, und die meisten Sultane haben einige Paschas, Aklabams und Moukbas als "Berater" an ihrem Hofe, die nicht nur alle Handlungen überwachen und Berichte an die Goldene Stadt schicken, sondern auch durch ihre Anwesenheit und die täglichen Unterwerfungsrituale durch die Sultane und Scheichs die Herrschaft des Kalifats demonstrieren.

### Paschas, Aklabams & Moukbas

Die wichtigsten und eigentlichen Machthaber des Südreiches sind die Adelligen der Herrenvölker, die fast immer als Trio agieren. Ein **Pascha** aus dem Volk der Dschabala ist der Herr und Richter einer Provinz oder eines Amtsbezirkes, oder der "Berater" eines Sultans oder mächtigen Scheichs. Auch die Diplomatie wird von ihnen dominiert und sie sind Spezialisten für die Kontrolle des Volkes. Der **Aklabam** aus den Reihen der Khobrok ist der militärische Oberbefehlshaber, dem neben Gardetruppen, Polizei und Söldnern auch die Aufgebote der Scheichs unterstehen. Die Rabasatri schließlich haben mit den **Moukbas** die Aufgabe, aus Land und Volk ein Maximum an Geld zu pressen, sowohl durch Steuern, Zölle und Abgaben als auch durch das Ausüben lukrativer Produktions- und Handelsmonopole. Die meisten Emire sind ihnen als Amtsleute unterstellt, die lokalen Adelligen haben zwar gewisse Mitspracherechte, müssen sich aber im Endeffekt immer dem Herrschertrio, das durch seine Verwandten und Diener unterstützt wird, unterwerfen. Die meisten Paschas, Aklabams und Moukbas sind selbstherrlich, habgierig und völlig korrupt. Untereinander intrigieren sie, nur gegen die Sklaven und Fremden halten sie zusammen.

### Die freien Bürger

Frei ist im Südreich ein relativer Ausdruck. Wer nicht als Mitglied der Herrenvölker besonderen Schutz genießt oder einen mächtigen Patron hat, der schwebt immer in erheblicher Gefahr, unter der Willkür der Mächtigen zu leiden. Die meisten Freien sind also die entferntere Sippschaft oder Gefolgschaft von Scheichs, Paschas oder anderen Machthabern, sie haben das beste Land oder große Werkstädte und Läden, die sie mit vielen Dienern und Sklaven bewirtschaften. Eine breite Mittelschicht gibt es weder in den Städten noch auf dem Lande.

### Die Sklaven

Wenigstens zwei Drittel der Bevölkerung des Südreiches muss zu den Sklaven gezählt werden. Das heißt nicht, dass sie in Ketten herumlaufen und mit Peitschenhieben angetrieben werden, solch ein Schicksal trifft vor allem Sträflinge, ausländische Heiden oder potentielle Rebellen. Die meisten Sklaven haben kleine Häuser, Familien, Eigentum und Land, das sie für ihren Herren bestellen, oder sie arbeiten als Handwerker oder

Diener in seinem Haushalt. Auch können ihre Herren sie zwar züchtigen und weitgehend über sie bestimmen, sie aber nicht ohne guten Grund töten oder ihre Familien auseinander reißen. So ein barbarisches Verhalten kommt zwar immer wieder vor, führt aber zu einem schlechten Ruf und oft auch Beschwerden der eigenen Sklaven. Und da das "Schüren potentieller Aufstände" als Versagen oder gar Verrat geahndet werden kann, hüten sich die meisten Mächtigen vor übertriebener offener Grausamkeit. Und schließlich stehen den Sklaven mit den Posten des Emir oder gar Wesir einige sehr hohe Positionen offen, die Freien verboten sind.

### Äußerer, Bettler und Rebellen

Wer weder einen starken Patron hat noch als Sklave einen Herren, der hat es im Südreich alles andere als leicht. In den wichtigen Hafenstädten werden fremde Händler und Reisende natürlich entsprechend gut behandelt und genießen Schutz vor Angriffen und Verfolgung, doch sobald sie eine Tagesreise weit ins Hinterland reisen, sollten sie sich einen Schutzbrief kaufen. Dieses Dokument stellt fast jeder Adelige gegen Geld aus, wobei mächtigere Adelige entsprechend mehr verlangen als kleine Scheichs oder Emire. Damit genießen die Reisenden zumindest dort Schutz, wo ihre Patrone bekannt und geachtet sind. Am besten sind natürlich Schutzbriefe von örtlichen Sultanan oder auf Reichsebene von Wesiren oder gar dem Kalifen persönlich. Einfache Schutzbriefe kosten 20 bis 100 Dirham, von mächtigen Personen 200 bis 1000 und von Wesiren wenigstens 2000 Dirham, während der Kalif nur wichtigen Diplomaten oder Verbündeten Schutzbriefe ausstellt. Sie gelten zumeist ein Jahr (selten kürzer, manchmal lebenslang) und sind immer sehr prächtig aufgemacht. Als äußeres Zeichen tragen viele Reisende auch Schutzbriefe aus Stoff als Teil ihres Turbans.

Bettler sind selten im Südreich, die meisten armen Leute sind Sklaven oder werden zu solchen gemacht, wenn sie durch Untätigkeit auffallen. Krüppel, Greise und andere nicht als Sklaven taugliche Arme werden oft Schüler eines Asketen - damit haben sie eine rühmliche Aufgabe, Schutz und zumeist auch genügend Almosen. Wer weder als Sklave noch als Asket arm ist, der versucht sich nicht selten als Gaukler, Musiker, Hausierer oder reisender Flickwerker durchzuschlagen, denn als Bettler kommt man im Südreich nicht weit,

wenn man nicht wenigstens nach Asket aussieht. Diebe gibt es natürlich auch, sie haben zumeist aber eine Tarnidentität oder sind Sklaven eines weniger gesetzestreuen Herren. Räuber hingegen gehören entweder zu den Rebellen oder zu den Sippen der räuberischen Nomaden, selten sind sie eigenständig.

Ein kleiner Teil der Sklavenvölker hat sich gegen die Obrigkeit erhoben und kämpft einen partisanenkrieg auf kleiner Flamme, will heißen, sie hausen in den abgelegenen Winkeln des Reiches, verweigern alle Abgaben und überfallen gelegentlich Kaufleute, reiche Landgüter oder Vertreter der Regierung. Kaum eine Rebellengruppe hat nennenswerte Kampfkraft, selbst Polizeitruppen und Militärpatrouillen schlagen sie meist in die Flucht. Daher sind die Rebellen als eine arme und gehetzte Subkultur von Aufständischen, Räufern und Hungerleidern bekannt, denen keine Chancen eingeräumt werden, mehr als ihre persönliche Freiheit zu erkämpfen. Dennoch werden sie von den Regierungstruppen brutal verfolgt, nicht zuletzt um die Sklaven einzuschüchtern und eine Entschuldigung für die eigene Existenz zu haben. "Glorreiche Siege" über "Rebellenarmeen" gehören zu den üblichen militärischen Sporen, die sich die jungen Adligen verdienen müssen, um Karriere zu machen.

### Recht und Gesetz

Nach nordreichischer Ansicht herrschen im Südreich Willkür, Korruption und das Recht des Stärkeren. Denn der Kalif erlässt nur wenige für das ganze Reich geltenden Gesetze, sondern vor allem ein Gewirr aus einzelnen Anweisungen und Entscheidungen, Privilegien und Sonderregeln - das eigentliche allgemeine Gesetz des Reiches sind nämlich die Regeln der Propheten, die alles andere als ausreichend für die Organisation einer zivilen Gesellschaft sind.

Die örtlichen Paschas legen die Regeln gerne nach eigenem Gutdünken aus und erlassen viele eigene Vorschriften, während die Scheichs und Sultane wieder eigene Traditionen und Gesetze haben. Vor allem aber kann der Kalif im Einzelfall jedes bestehende Gesetz einfach durch sein Wort übergehen, ein Vorgang, der bei den Königen des Nordreiches und erst Recht beim Kaiser erhebliche Vorbereitungen, Gutachten und Juristendiskussionen, Zustimmung der Führungselite und nicht zuletzt einen Dispens der heiligen Inquisition erfordern würde.

## Kapitel 5

# Die unbesiegbare Armee

### Das Oberkommando

Oberbefehlshaber aller Streitkräfte ist natürlich der Kalif, vertreten durch seinen *Algar-Aklabam* ("Größter General") und dessen Stab aus Generälen und Emiren der Militärverwaltung. Auch die Söhne des Kalifen gehören stets zum Generalstab, ihre Funktion schwankt zwischen nutzlosem Anhängsel und faktischem Oberbefehlshaber. Das Oberkommando hat immer mehrere Quartiere, das offizielle in der Goldenen Stadt, das faktische in einer der Festungen der Hauptstadt und dazu noch mehrere regionale in den eigentlichen Kriegs- oder Frontgebieten. Die beiden HQ in der Hauptstadt haben vor allem logistische Funktion, dienen der Planung und auch der Ausbildung höherer Offiziere. Den eigentlichen Krieg leitet man natürlich notgedrungen vor Ort, auch wenn es im Südreich mehr Möglichkeiten der magischen Fernkommunikation gibt als im Nordreich. So können Kalif und Algar-Aklabam auch aus der sicheren Goldenen Stadt aus die Generäle an der Front kontrollieren.

### Die Heeresverfassung

Formell gesehen ist die Armee des Südreichs ein aristokratisches Aufgebotsheer mit Hilfstruppen der Bundesgenossen und Sklavenmilizen, dazu gibt es eine kleine imperiale Garde und Söldner je nach Bedarf. Den Kern des Heeres bilden dabei die Khobrok mit ihrer schweren Trollinfanterie, sie sind mutig und zäh, sehen sich als professionelle Kämpfer und haben einen Kriegerethos, der den Dschabala und Rabasatri fehlt. Die Dschabala stellen Reiter auf riesigen Kriegstieren und eine wichtige magische Komponente, während die Rabasatri sich um die Logistik kümmern und neben ihren mechanistischen Kriegswagen auch andere schwere Waffen stellen.

Die Aufgebote der Tributvölker sollten eigentlich im Kriegsfall willig und kostenlos kämpfen, doch hat es sich längst durchgesetzt, dass bis auf gewisse Ehrenkontingente alle Einheiten nach 5 Wochen Sold erhalten - und 5 Wochen dauert meist schon der Aufmarsch, die Musterung und

der Anmarsch ins Kampfgebiet. Gerade die fern gelegenen und nur noch formell Tribut zollenden Völker müssen als reine Söldnertruppen betrachtet werden, mit allen Loyalitätsproblemen, die Söldner halt mitbringen. Auch reine Söldner, wie gelegentlich verpflichteten Spezialeinheiten aus dem Nordreich, werden formell einfach zu den Hilfstruppen der Tributvölker gerechnet. So lange sie ihren Sold erhalten ist es den meisten Söldnern aber egal, wie sie genannt werden. Die wichtigsten Truppen sind die Galeerengeschwader der Korsaren und die leichte bewegliche Reiterei der Sualadin, während die leichte Infanterie und gefürchteten Raubtiertruppen der Molugu eine Nebenrolle spielen. Die Finsterelfen schließlich stellen Kundschafter und Spezialeinheiten für Nachtkampf und Überfälle, keine Linientruppen.

Die Sklavenmilizen machen von der schier Anzahl her oft den Großteil der Armee aus. Im Kern sind sie den Aklabam unterstehenden örtliche Polizei- und Garnisonstruppen, die um zwangsweise ausgehobene Hilfstruppen ergänzt werden. Ausbildung, Ausrüstung und Kampfmoral sind zumeist schlecht, in der Regel handelt es sich um einfache Infanterie mit Speißen, Bögen und leichten Rüstungen, die nur von ihren brutalen Trolloffizieren in die Schlacht getrieben werden. Die meiste Zeit dienen sie ohnehin als Trossknechte, Schanzarbeiter, Pioniere und Diener der "echten Soldaten". In der Schlacht bilden sie entweder die Reserve oder als unbeweglicher Block das Zentrum der Formation, mitunter werden sie auch als Kanonenfutter in die Reihen der Feinde gehetzt.

### Finanzen und Logistik

Da ein Großteil der Abgaben nicht an den Kalifen sondern in die Kassen der lokalen Trios fließt, müssen auch die örtlichen Herrscher den Sold der Truppen bezahlen. Was sie aber nur ungern tun. Auch die Hilfstruppen sollten eigentlich von ihren Sultanen und Scheichs bezahlt werden, erwarten aber Geld vom Kalifen. Und so ist jeder größere Krieg auf die Zustimmung und vor allem Zuzahlung

der Regionalmächte angewiesen, denn die Kassen des Kalifen reichen gerade für den opulenten Lebensstil in der Goldenen Stadt. Vor jedem größeren Krieg werden daher Sondersteuern von den Sklaven und Bürgern eingetrieben, von denen wenigstens ein Drittel in den Taschen der lokalen Adeligen und Beamten landet. Den Rest finanziert man über Kredite der Moukbas, die dafür lukrative Monopole und Steuerpachten erhalten. Auch bei den Großkaufleuten und Bankhäusern des Nordreiches wurden schon Kredite zu besseren Bedingungen aufgenommen, was die Moukbas alles andere als gerne sehen und daher nach Kräften verhindern.

Die Logistik hingegen ist ausgezeichnet, denn darin sind die Rabasatri Meister. Ein Großteil der Sklavensoldaten wird im Tross eingesetzt, es gibt ein Netz von Magazinen und Arsenalen im ganzen Reich, spezialisierte Militärfabrikanten und durch das Karawanensystem und die großen Flüsse auch wirksame Verkehrsadern. Im Inland und nahe der Grenze oder der Küste sind die Armeen des Südens immer gut versorgt, sicher besser als die schlecht organisierten Reichsheere des Nordens. Tief im Feindesland müssen sie wie jedes andere Heer auch plündern und brandschatzen um sich zu versorgen, ihre leichte Reiterei ist für solche Aufgaben aber bestens qualifiziert, räumt wie ein Heuschreckenschwarm ganze Landstriche leer.

Alles in allem kann das Kalifat ohne größere Umstellungen ein Heer von 50 000 Mann im Felde versorgen, bei entsprechenden Vorbereitungen und hohem Aufwand bis zu 100 000. Hinzu kommen noch einmal um die 50 000 Mann Garnisonen und kleinere Truppenkörper im Heimatland. Riesige Massenheere von bis zu 300 000 Mann, wie sie im letzten Imperialkrieg eingesetzt wurden, können derzeit nicht mehr aufgestellt werden, auch wenn eine gründliche Reform des Reiches diese Stärke binnen weniger Jahre wieder ermöglichen könnte.

### Die Reiterei der Dschabala

Wenn man an die Heere des Südreichs denkt, dann immer als erstes an die erschreckend großen gepanzerten Ogrifanten mit einem Dutzend Kriegerern auf dem Turmsattel. Diese Einheiten bilden die Stoßtruppe der Armee, eine Macht, die die meisten Feinde in Panik versetzen kann. Jedoch gibt es im Ganzen Südreich nicht mehr als 300 oder höchstens 400 Ogrifanten, von denen nicht alle auch kriegstauglich sind. Mehr als 100 Ogrifanten auf einem Haufen sind fast nicht zu organisieren. Viel zahlreicher sind die "kleineren"

Tiere, vor allem die wuchtigen Boromba, deren Ansturm jede Schlachtreihe zerfetzen kann, und in den Flüssen und Seen die Rongor, gegen die Flussgaleeren kaum eine Chance haben. Andere Reitkreaturen gibt es, doch ihre Anzahl ist klein und sie gelten als exotisch.

Feinde, die nicht auf die Kriegskreaturen der Dschabala eingestellt sind, werden von ihnen meist in Panik versetzt, die Reihen aufgerissen und das Heer nach dem ersten Sturmangriff zerschlagen. Doch sind die Riesentiere alles andere als perfekt! Sie benötigen viel Futter und geeignetes Terrain, schlechtes Wetter und Sümpfe können sie krank machen, geschickte Feinde sie in Panik versetzen, und dann donnern sie oft in die eigenen Reihen. Auch sind die Tiere zäh, ihre Reiter aber durchaus angreifbar. Mit Eisenstacheln und Reitersperrern kann man sie aufhalten, und die neue Artillerie schießt sie auf große Entfernung ab. Und nicht zuletzt gelten die Dschabala nicht gerade als gute Soldaten, sie sind hedonistisch und verwöhnt, fürchten harte Kämpfe und geraten oft in Panik, wenn sich die Schlacht gegen sie wendet.

### Die Kriegstrolche der Khobrok

Als überschwere Infanterie sind die Trolche des Südreichs das Rückgrat des Heeres - und zwar ein verdammt solides. Gepanzert und mit langen Hieb Waffen ausgestattet zerschlagen sie die feindlichen Reihen und halten selbst heftigen Gegenangriffen stand. Sie sind zäh und abgehärtet, so lange der Feind nicht vor ihnen gewichen ist. Das ist auch einer ihrer reichlich wenigen Schwachpunkte, denn sie neigen dazu, ihre Ehre über Effektivität zu stellen, greifen lieber frontal als von der Flanke an und ziehen sich auch dann nicht zurück, wenn es sinnvoll wäre. Daher werden sie zumeist erst dann eingesetzt, wenn das Taktieren ein Ende hat.

### Die Eisentürme der Rabasatri

Rabasatri sind noch feigere Kämpfer als die wenig ruhmvollen Dschabala, selbst in der Schlacht verstecken sie sich in ihren Metalltürmen - nur sind diese durch mechanistisch getriebene Räder beweglich. Riesig, gepanzert, schwer bewaffnet und kaum aufzuhalten walzen sie langsam über das Schlachtfeld und lassen die Kriegswagen der Bergzwerge wie Spielzeug aussehen. Doch so groß und unangreifbar sie auch aussehen, sobald man ein Loch hinein geschossen hat und sie stürmt, geraten ihre Besatzungen meist in Panik, fliehen

und zerstören die eigenen Türme, um ihre Geheimnisse zu schützen. Auch eignen sie sich nicht für längere Märsche, müssen nach einigen Tagen gründlich gewartet und aufgezogen werden, denn die magischen Drehsteinen geben nur die Kraft frei, die man vorher in sie steckt.

Daher werden die Eisentürme sparsam eingesetzt, mehr zur Einschüchterung und als mobile Festungen denn für Angriffe. Auch die sinnvolle Idee, die Türme mit zähen Kampftruppen gegen Eindringlinge zu schützen, konnten nicht durchgesetzt werden - die Rabasatri hüten ihre Geheimnisse so eifersüchtig, dass sie lieber ihre Türme ofern als Verbündete hinein zu lassen. Nebenbei lassen sie sich durch eine gute Wahl des Schlachtfeldes leicht ausschalten, können sie doch weder Hänge erklimmen noch Flüsse durchqueren noch Wälder durchfahren. Sie sind daher nur im festen ebenen Flachland zu erwarten.

### Hilfstruppen der Tributvölker

Die leichten Wüstenreiter der Sualadin sind das erste, was man von einer Armee des Südreichs zu sehen bekommt - und auch das letzte, wenn man nicht gut aufpasst! Leicht oder gar nicht gepanzert, mit Lederschild, Säbel, Kompositbogen und leichter Lanze ausgestattet, stürmen sie schnell auf den Feind zu, überschütten ihn mit einem Pfeilhagel, weichen zurück, wenden hinter einem Hügel oder Wald und fallen ihm dann mit Lanze und Säbel in die Flanke, nur um beim ersten echten Widerstand erneut die Flucht zu ergreifen, um den Feind zu einer übereilten Verfolgung zu provozieren und in eine Falle zu locken. Die meiste Zeit aber dienen sie als Aufklärer, Störtrupp und vor allem als gefürchtete Plünderer.

Die Infanterie der Molugu ist durch Tierfelle und bunte Federn prächtig geschmückt, mit kleinen Messingteilen und Kettenpanzer leicht gerüstet und durch große Lederschilder geschützt. Sie schleudern Speere und ihre gefürchteten Wurfklingen, schlagen mit Beilen und Streitkolben zu und drängen den Gegner mit Spießen zurück. Übel wird es aber, wenn sich plötzlich Lücken in ihren Reihen bilden, dann nämlich hetzen sie ihre magisch kontrollierten Wildhunde, Hyänen, Leoparden und Löwen in die feindlichen Reihen, die durch diese doppelte Bedrohung meist in Panik geraten und kollabieren.

Die Finsterelfen halten sich mehr noch als andere Elfen von offenen Kämpfen fern. Ihre Stärke ist der nächtliche Einsatz als Kundschafter und Spion, aber auch als Brandstifter,

Brunnenvergifter und Attentäter. Der materielle Schaden ihrer Angriffe hält sich in Grenzen, dafür halten sie den Gegner ständig in einem Zustand der Nervosität, erhöhen den Bedarf an Nachtwachen und rauben durch ständigen Alarm den Truppen den Schlaf. Der Wert der durch sie erlangten Informationen lässt sich ebenfalls kaum hoch genug einschätzen, und auch wenn sie als feige und illoyal betrachtet werden verzichtet kein Heer des Südreichs auf diese Spezialisten.

Die Korsaren schließlich stellen einen Großteil der Kriegsflotte des Reiches, ihre schnellen und eleganten Galeeren, Galeotts und Aldarras sind aber die meiste Zeit als Freibeuter unterwegs. Die eigentlichen Truppen sind leicht bewaffnet, aber gut trainiert und erfahren, neben Kettenhemd und kleinem Schild, Säbel und Enterspieß nutzen sie Bögen, Armbrüste, Arkebuser und Trollbüchsen, verschiedene Kanonen und Granaten für den Deckskampf. Ihre schwere Artillerie hält sich in Grenzen, aber an Karacken und Holken trauen sie sich auch nur bei leichtem Wind oder Windstille heran, wenn sie von vorne oder hinten angreifen und so die Breitseiten vermeiden können.

### Kriegsflotte und Freibeuter

Außer den Schiffen der Korsaren hat das Südreich nur wenige Flotteneinheiten. Die Molugu haben nur leichte Küstenfahrer und einige kleine Ruderschiffe zur Sicherung ihrer Häfen, dazu können sie größere Mengen bedingt seetüchtige Kriegsboote besetzen. Felachun und Sunnekro besetzen dazu einige Geschwader von Galeeren und Segelschiffen im Wal- und Sonnenmeer, die vor allem dem Handel und der Handelssicherung dienen. Entsprechend sind sie echten Kriegsschiffen mit guter Besatzung klar unterlegen, zumal ihre Artillerie lausig ist. Der Kalif hat sich noch einige eigene Galeeren bauen lassen und jüngst mehrere Karacken aus dem Nordreich erworben, die er aber mehr als Staatsyacht für Diplomaten und Vergnügungsfahrten nutzt. Insgesamt können die Korsaren als erstklassige Seekrieger eingeschätzt werden, die aber auf das ruhige Sonnenmeer beschränkt sind, während die anderen Geschwader nur Hilfsaufgaben gewachsen sind. Den vereinten Flotten des Nordreiches, die über bessere Artillerie und größere Schiffe verfügen, könnte das Südreich nur in ruhigen Gewässern Paroli bieten, keinesfalls auf dem Ozean.

### Festungen und Belagerungskunst

Grundsätzlich sehen die Festungen des Südens bis auf architektonische Details (geschweifte Zinnen, Tulpenbögen, Kuppeldächer) denen des Nordens sehr ähnlich. Da die Artillerie hier nicht so weit ist mangelt es oft an Vorwerken und Rondellen, dafür erzwingen die vielen fliegenden Feinde verstärkte Dächer, Schutzgitter, Fangnetze und Drachenbüchsen als Flak. Das Einbinden magischer Komponenten ist üblich. Die großen Festungen haben riesige Tore, die auch von Ogrifanten passiert werden können. Statt Wassergräben gibt es oft Sandfelder mit versteckten Fallgruben und Reitersperrern. Mechanistische Abwehrwaffen und Eisentürme der Rabasatri sind nur in einigen Festungen zu finden, erhöhen deren Defensionswert aber erheblich - wer legt sich schon gerne mit mechanischen Riesenarmen, Eisenmäulern und an den Mauern entlangrasenden rotierenden Klingen an?

Die Belagerungsartillerie ist der des Nordens nicht gewachsen, ansonsten sind die meisten anderen Angriffsmittel wie Laufgräben und Minen, Sturmleitern und Sprengbomben bekannt und werden professionell eingesetzt. Ogrifanten können provisorische Festungen oft in einem Ansturm vernichten, und die Eisentürme der Rabasatri nur mit massivster Gegenwehr aufgehalten werden. Alles in allem ist das Südreich in der offensiven wie defensiven Belagerungskunst dem Nordreich gewachsen, bei starker Beteiligung der Rabasatri sogar überlegen.

### Rüstungen und Waffen

Panzerung wird im Südreich weniger wichtig genommen als im Nordreich, statt einen möglichst perfekten Schutz zu erreichen versucht man nur, durch "feste Kleidung" die Kampfkraft eines beweglichen Kriegers zu optimieren. Lederpanzer aus der Haut großer Echsen findet sich vor allem bei Hilfstruppen, Spinnenseide und Chitin wird von den Finsterelfen und beweglichen Truppen getragen, Plattenpanzer finden sich außer als offener Helm und Kleinteil nur bei den starke Khobrok. Die wichtigste und beliebteste Rüstung des Südreiches ist der Kettenpanzer, oft mit kleinen Scheiben aus getriebenem Messing verstärkt, denn die Eisenringe lassen Wärme, Luft und Sand durch. Aufgrund der schlechteren Metallurgie werden oft Eisendraht, Ringe oder ganze Kettenpanzer aus dem Nordreich importiert und nach hiesigem Geschmack umgearbeitet.

Schilde sind im Südreich noch deutlich häufiger als im Norden. Die leichten Reiter und Schützen tragen fast immer kleine runde Lederschilde, die Pfeile abhalten und im Nahkampf gute Dienste leisten. Khobrok tragen exklusiv größere runde Metallschilde. Die Speerträger der Sklavenvölker haben oft nicht mehr als einen großen eckigen und oben runden Schild aus Sperrholz, Geflecht und Echsenleder um sich zu schützen.

Die übliche Hiebwaffe im Süden ist der Säbel. Krummschwerter werden als schwerere Waffe getragen, auch langstielige Äxte mit kleinen Köpfen, Streitkolben aus Messing und Morgensterne finden sich nicht selten. Piken sind wie die meisten schweren Stangenwaffen unüblich aber bekannt, gebräuchlich sind einfache Speere für die Reiter und Hilfstruppen, Spieße, Enterspieße bei den Korsaren und Kriegssensen. Waffen mit panzerbrechender Wirkung sind selten, da es hier kaum "Blechdosen" zu knacken gibt. Die Khobrok sind für ihre langen Schwertlanzen und üblen Stachelketten gefürchtet.

Bei den Fernwaffen dominiert eindeutig der wirksame, leichte und vertraute Kompositbogen, dazu Schleudern und Wurfspeere. Feuerwaffen sind bekannt aber teuer und vor allem den Herrenvölkern vorbehalten. Die Rabasatri produzieren einige mörderische mechanistische Fernwaffen, gehen damit aber gewohnt misstrauisch vor, so dass sie nie in großen Mengen auftauchen. Die Armbrust ist nur bei den Korsaren üblich, die sie wie auch andere Waffen von ihren Gegnern übernommen haben. Die Artillerie im Südreich ist schlechter als die im Norden, da die Rabasatri zwar begnadete Mechaniker, aber mäßige Metallurgen sind. Granaten und Haftpfeile sind aber verbreitet, auch mechanische Wurfmaschinen sind noch oft zu finden.

### Taktik und Kriegsbräuche

Aufgrund der Größe des Reiches und der Vielzahl sehr unterschiedlich kämpfender Völker hat das Südreich keine so allgemein gültigen taktischen Maximen entwickelt wie das Nordreich. Die größte Stärke entwickelt die imperiale Armee in festem Flachland, wo ihre leichte Reiterei, die riesigen Reitbestien und die Eisentürme sich frei entfalten können. Schlecht sieht es in kleinräumigem unebenem Terrain aus, wo praktisch nur die Khobrok als harte Kerntruppe bleiben, während die Hilfstruppen unter Flankenangriffen noch schneller als sonst kollabieren. Alles in allem ist das Südreich dem Nordreich militärisch in etwa gleichwertig,

wobei beide Seiten auf dem Terrain des Gegners klar unterlegen sind.

Die meisten Kriege im Südreich sind begrenzte Grenzkriege des Kalifen oder einzelner Provinzen gegen abtrünnige Tributvölker, Rebellen, aufständische Sklaven, plündernde Wüstenstämme oder marodierende Bergvölker. Die verwendeten Truppen sind im Flachland fast nur Reiterei, im Wald- oder Hügelland kleine Kertruppen aller Waffengattungen mit größeren Kontingenten an Sklavenmilizen. Armeen von mehr als 10 000 Mann marschieren nur selten, und dann fast immer unter dem Befehl des Kalifen. Seit dem Ende der Imperialkriege sind große Armeen überwiegend mit Strafexpeditionen in den Süden und Westen sowie mit interner Aufstandsbekämpfung beschäftigt, für aufwändige langjährige Eroberungskriege fehlt es an Geld, politischem Willen und Ausdauer - schon mehrere Versuche sind in den letzten 100 Jahren einfach abgebrochen worden, meist nach einer rein symbolischen Unterwerfung des Gegners und weitgehenden Zugeständnissen des Kalifen.

Dennoch wird der Krieg wie seit jeher mit allem Pomp zelebriert. Die prächtig ausgestaffierten Eliteeinheiten, die nicht weniger glanzvollen Kontingente der Tributvölker und die deutlich weniger begeisterten Sklavenmilizen ziehen in riesigen Prozessionen durch das Land, lassen sich zujubeln und nehmen die Unterwerfung der örtlichen Obrigkeiten und Bevölkerung entgegen - oder nutzen die Gelegenheit und plündern schon mal ein wenig bei (angeblich) rebellischen Untertanen. Allein schon der Aufwand, mit dem der Kalif oder seine Söhne die Heere begleiten reichte oft für eine Verdoppelung der Truppenstärke - nicht weniger als 10 000 Packtiere, 3000 Diener und ein gigantisches Seidenzelt in Form eines Palastes mit 5 Türmen gehören zu seinem mobilen Haushalt, ein ganzes Pionierregiment reist Tage vor dem Heer ab, um die Wege zu ebnen, Lagerplätze vorzubereiten und unansehnliche Sklavendörfer dekorativ anzumalen oder gleich abzureißen. Somit sind die Hauptheere des Kalifats sehr viel langsamer, als sie es sein könnten.

Das Kriegerrecht des Chevilion hat hier natürlich wenig Gewicht, vielmehr gelten fast nur die Regeln des dritten Propheten als verbindlich - und die sind so gnadenlos materialistisch, dass sie die Wut der Soldateska kaum bremsen können. So werden oft alle Frauen und Kinder des Feindes in die Sklaverei verkauft (oder wenigstens bis zu einem guten Friedensschluss mitgenommen), gefangene Feinde öffentlich gedemütigt und seine Anführer nicht wie im Nordreich als würdige Streiter und

gleichberechtigte Gegner geehrt, sondern statt dessen grausam öffentlich zu Tode gefoltert und ihre Kadaver an die Hunde verfüttert. Natürlich ist Krieg nie nett, und auch im Nordreich hält man sich nur bedingt an die theoretisch humaneren Kriegsregeln. Aber die Kriegsführung des Südens ist von sprichwörtlicher Grausamkeit und Heimtücke geprägt, vor allem aus Sicht des Nordens, der diese Geschichten seit den Imperialkriegen pflegt und ausschmückt.

## Kapitel 6

# Wissen, Künste und Magie

### Schrift und Buchwesen

Im Südreich wird eine stark verzerrte Form der Tideonischen Buchstaben verwendet, die so sehr vom Original wie von der modernen nordischen Variante abweicht, dass sie als eigene Schrift, die *Kalifatsschrift*, behandelt wird. Dem Gebrauch der Sprache nach wurden einige Buchstaben verändert und andere hinzuerfunden, das ganze Schriftbild zeigt, das lange Zeit nicht auf Stein oder Papier geschrieben wurde, sondern in den Sand - noch heute hinterlassen Nomaden ihre Briefe an andere Sippen einfach unter einer umgedrehten Tonschale im Sand. Vor allem die Vielzahl von Punkten zur Akzentuierung und die fließende Schreibweise, die die Buchstaben fast auflöst, ist charakteristisch. Daneben wird auch die alte tideonische Schrift, vor allem für rituelle Inschriften, und die hochkomplexen Glyphen der Rabasatri für technische Zwecke benutzt. Wie die "Noppenschrift" der Finsterelfen haben auch einige andere Gruppen eigene geheime Schriftsysteme.

Außer als flüchtige Notiz in den Sand und als Inschrift in Stein schreibt man vor allem auf Papyrus, das zu Schriftrollen gewickelt und in Holzbehälter verstaut wird. Gebundene Bücher, wie sie im Norden üblich sind, finden sich vor allem als Rechnungsbücher in den Handelsstädten der Küste, dazu werden auch Bücher importiert. Die Kunst der Druckerei ist nur gering entwickelt. Es gibt zwar Drucker, die Holzschnitte herstellen und vervielfältigen, aber bewegliche Lettern sind kaum bekannt und verbreiten sich auch nicht, da sie für Schriftrollen kaum zu nutzen sind. Dafür gibt es öffentliche "Lesemaschinen", in denen man Schriftrollen als Endlosschleife durchlaufen lässt, vor allem an den Türmen der Verkündung.

### Die Hoch- und Volkssprachen

Anders als das Nordreich hat der Süden es geschafft, eine verbindliche Hochsprache für alle Völker einzuführen. *Dschabalaya* ist eine aus der alten Volkssprache der Dschabala, tideonischen und anderen Lehnwörtern entwickelte Sprache, die als Amtssprache im ganzen Kalifat gültig ist und auch von den meisten seiner Nachbarstaaten als "Handelssprache" benutzt wird. Allerdings sieht es mit der Beherrschung nicht immer gut aus. Dschabala und die anderen Herrenvölker sprechen sie natürlich fließend, ebenso Gelehrte und Verkünder. In den Kernländern sprechen auch alle Untertanen Dschabalaya wenigstens halbwegs flüssig (ES 3), was man auch von allen Händlern, Emiren und Adeligen bei den Tributvölkern erwarten kann. In abgelegenen Dörfern, bei den Nomaden der Wüste oder den Tiermenschen ist mehr als eine rudimentäre Beherrschung (ES 1) kaum zu erwarten. Übrigens beherrschen auch viele Kaufleute und Gelehrte des südlichen Nordreiches Dschabalaya einigermaßen, um im Handel oder bei der Recherche nicht ständig auf teure und wenig zuverlässige Übersetzer angewiesen zu sein.

Jedes einzelne Volk spricht außerdem noch seine eigene ursprüngliche Sprache. Bei den Herrenvölkern und einigen besonders geknechteten Sklaven wird sie nur noch als traditionelle Zweitsprache benutzt (ES 3), während die Tributvölker und weniger kontrolliert lebende Sklaven sie als ihre eigentliche Muttersprache nutzen. Oft hat sie auch den Charakter einer Geheimsprache, vor allem die Zungen der Tiermenschen können Laute formen, die kaum ein Menschenohr unterscheiden kann. Tideonisch wird von den Gelehrten erlernt, die Magier beherrschen natürlich wenigstens die Grundlagen von Ellyrisch, Drakonisch oder Diabolisch. Im Norden ist auch Soldalisch bei etlichen Kaufleuten und Seeleuten rudimentär bekannt, und der Dialekt der Finsterelfen ähnelt dem der Reichselfen genug, um sich mit halber ES zu verständigen.

### Schulen und Hochschulen

Mit den Türmen der Verkündung hat das Südreich eine bessere Grund- und Mittelschuldichte als das Nordreich. Bis auf abgelegene Dörfer haben die meisten Kindern kostenlosen Zugang zu Schrift- und Religionsunterricht, allerdings sind andere Wissensbereiche ebenso schlecht vertreten wie in den Dorftempelschulen des Nordens. Die gesamte höhere Bildung aber ist den Verkündern vorbehalten. Es gibt weder öffentliche Gymnasien noch Privatschulen noch Universitäten, nur an den wichtigen Plätzen der Verkündung Akademien, in denen Gasthörer zwar geduldet werden, aber nur angehende Verkünder eine systematische Bildung erfahren. Die Reichen und Adligen können sich Privatlehrer leisten, oft kaufen sie sich gebildete Sklaven aus dem Nordreich, lassen sich vor dort Lehrer kommen oder schicken ihre Söhne an die Hochschulen des Nordreiches (an einigen Unis und Akademien des südlichen Nordreiches machen sie bis zu 10% der Studentenschaft aus).

Obwohl die Verkünder durchgehend als gut und umfassend gebildete Gelehrte gelten müssen, ist das Südreich dem Norden wissenschaftlich nicht mehr gewachsen. Vor allem bei der Ausbildung von Freimagiern und der Zauberforschung fehlt es an Hochschulen, dazu sind alle Gelehrten gezwungen, zu ihren Fachgebieten immer auch die Lehren der Propheten zu lernen - was vielleicht positiv auf ihren Charakter wirkt und ihnen magische Macht gibt, aber auch das Vollenden anderer Künste nicht eben erleichtert, kosten Studium der alten Schriften und die ewigen Dispute doch viel Zeit. Dafür kann man den Verkündern zu gute halten, dass sie kaum einem Wissensbereich verschlossen sind und über sehr gute rethorische Fertigkeiten verfügen.

### Heilkunde

Die Medizin des Südreiches ist insgesamt der des Nordens vergleichbar, allerdings doch mit deutlich unterschiedlichen Gewichtungen. Während die Chirurgie schlechter entwickelt ist, es außerhalb des Militärs insgesamt zu wenig gute Chirurgen gibt, verfügt das Südreich über mehr und oft auch bessere Heilkräuter und vor allem Drogen (siehe auch unter Kapitel 2: Kräuter und Drogen). Wegen der viel geringeren Zahl an Heiligen Quellen, die dazu oft noch als einfache Wasserspender genutzt werden müssen, sieht es mit den Wasserheilern schlecht aus, auch hier nutzen Reiche oft die Möglichkeit, in den Norden zu reisen und sich dort kurieren zu lassen. Dafür

scheint die Wüste eine positive Wirkung auf den Geist zu haben, zusammen mit den vielen guten Philosophen unter den Verkündern kann man hier mehr verwirrten Seelen helfen als im Norden. An Seuchen und Infektionen gibt es weniger als im schmutzig feuchten Nordreich, wieder ein Verdienst der trockenen weiten Wüste, dafür sterben sehr viel mehr Patienten an giftigen Bissen und Stichen. Die magischen Heilmöglichkeiten sind denen des Nordens vergleichbar, vor allem die Asketen haben einige nützliche Zauber.

### Alchemie

Alle Elixiere und Alchemikalien aus dem Regelwerk sind auch im Süden bekannt und werden hier hergestellt - tatsächlich wurde ein Großteil hier auch erfunden und erst später vom Nordreich übernommen. Doch neues gibt es kaum noch, so wurden Feuerpulver und die meisten Feuerwerke aus dem Norden reimportiert, eigene Forschungen finden kaum statt. Es gibt aber immer noch einige exklusive Rezepte, vor allem bei den Giften:

#### *Marukhsagar ("Süßer Tod")*

**Form:** Der Saft einer seltenen kleinen Kaktusart wird nach einem komplizierten Fermentierungsprozess an der Sonne getrocknet und zu einem weißen süßen Pulver verrieben.

**Wahrnehmung:** In entsprechenden Speisen oder Getränken (vor allem Wein und Dattelpaste) gelöst ist es fast nicht zu erschmecken (WN -5). Es hinterlässt aber immer einen klebrigen Geschmack in den Gaumenwinkeln.

**Wirkung:** Als starkes Kreislaufmittel richtet eine Dosis zwar keinen direkten Schaden an den LP an, das Opfer muss aber eine Probe auf VT ablegen um einen Herzinfarkt zu vermeiden, wenn es sich in den nächsten 2W6 Stunden aufregt oder körperlich belastet. Solch ein Infarkt kostet 3W6 LP und lässt sich kaum behandeln. Typische Symptome sind Herzrasen, Engegefühl im Brustkorb, kalter Schweiß, Schwindel und schnelle Ermattung. Gerade bei alten und kranken Opfern ist es sehr wirksam und lässt sich leicht als natürlicher Tod tarnen. Kombiniert man es mit einer Dosis Panikwanzen, wirkt es binnen einer Minute!

**Verfügbarkeit:** Die Kakteen sind ziemlich selten, oft verdirbt der Saft bevor er ordentlich getrocknet ist und schon bei leichter Feuchtigkeit verklumpt er und verliert seine Wirkung nach einigen Tagen (Probe auf *Alchimie* zur Herstellung -2). Der Preis für ein Fläschchen mit einer Dosis

liegt im Südreich zwischen 20 und 200 Dirham je nach Quelle.

**Gegenmittel:** Unbedingt Bettruhe wahren und jede Aufregung vermeiden! Am besten versetzt man den Patienten mit Khifkomar in Tiefschlaf, bis das Gift abgebaut ist.

#### *Falamacūkk* ("Hauch des Jenseits")

**Form:** Dieses aufwändige alchemistische Gift wird unter anderem aus dem Gift des Nachtteufels gemacht und muss in das Gewebe des Opfers injiziert werden, zumeist mit einem als "Schlangenzahn" bezeichneten Meuchlerdolch, der eine Giftkanüle und einen Federmechanismus samt Giftbehälter im Griff hat.

**Wahrnehmung:** Problemlos, da wenigstens ein Fingerhut voll injiziert wird. Auch die Dolche sind an ihrer charakteristischen Form gut zu erkennen, wenn man sie erst aus ihren getarnten Scheiden gezogen hat.

**Wirkung:** Ausschließlich die übelsten Mörder des Südreiches benutzen dieses Gift, denn es ist nicht nur extrem tödlich, es tötet auch noch alles andere als schön. Um die Einstichstelle herum beginnt das Gewebe nach kurzer Zeit zu verfaulen, das Opfer verliert 2W6 Minuten lang 1 LP pro Minute - permanent! Das Gewebe wird schwarz und nekrotisch, wenn es nicht am Tag nach der Vergiftung entfernt wird (und es geht dabei nicht um einige Fleischfetzen, sondern um ganze Glieder oder Körperpartien!) folgt dazu fast immer schwerer tödlicher Wundbrand. Aber nach einer schweren Vergiftung wollen die meisten Opfer auch nicht mehr lange leben...

**Verfügbarkeit:** Das Rezept ist ausschließlich den Alchimisten der Meuchlerorganisation "Schwarze Schlange" bekannt. Es wird nicht regulär gehandelt. Sollte eine Dosis irgendwie in den freien Handel kommen, könnte sie bis zu 1000 Dirham bringen - wenn man sie denn ungestört anbieten kann, denn die Schwarze Schlange nutzt es als Markenzeichen und jeder Mord damit würde auf ihr Konto gehen. Der Besitz dieses Giftes kann ebenso gefährlich sein wie seine Verwendung!

**Gegenmittel:** Schnelles aussaugen und abbinden (*Erste Hilfe*) kann die Wirkungsdauer halbieren, durch schnelles Herausschneiden (*Chirurgie*, eine Probe und 1 permanenter LP pro Minute) kann man den Vorgang abbrechen, und die im Südreich seltene Natternschlinge neutralisiert eine Dosis des Giftes. Ist der Schaden erst eingetreten, helfen bestenfalls ausgiebige Kuren in heiligem Wasser oder mächtige Magie.

#### *Komacashad* ("Paralysegift")

**Form:** Eine Mischung aus Riesenspinnengift und Rauschharzen sowie anderen Zutaten, die einen klebrigen Saft ergibt. Die Anwendung ist äußerlich, es wird zumeist in dünnwandigen Glaskugeln geworfen oder mit einer kleinen Pumpe gezielt verspritzt. Es sickert binnen 1 bis 6 Runden durch normale Kleidung, nur gewachste oder geölte Kleidung kann es wirksam stoppen.

**Wahrnehmung:** Ein strenger Geruch macht das Gift leicht erkennbar, daher wird es auch nicht in billigeren Tonbehältern transportiert - die lassen den Geruch nämlich durch.

**Wirkung:** Jede Körperzone, die getroffen wird, erleidet binnen einer Runde eine Muskellähmung, die -10 auf alle Proben mit der Zone bringt, und zwar bis zu eine Stunde lang. Die Lähmung ist nur oberflächlich, Atmung und Herzschlag bleiben erhalten. Sollte das Gift eingenommen oder eingeatmet werden (es ist dickflüssig und vollkommen ungenießbar) führt es schnell zum Tode durch Herzstillstand oder Atemlähmung. In geringen Mengen wird es auch medizinisch genutzt, um verkrampfte Muskeln zu lockern. Die Lähmung betrifft ausschließlich die Muskeln, nicht die Nerven!

**Verfügbarkeit:** Die Finsterelfen stellen es her und verkaufen es in verdünnter Form auch an jede Apotheke, das reine Gift kostet 5 bis 20 Dirham pro Dosis.

**Gegenmittel:** Schnelles Reinigen der Haut kann die lähmende Wirkung auf W6 Minuten begrenzen. Vorbeugend kann man die Haut mit Öl oder fettigen Salben "abdichten", was die Zeit bis zum Einsickern um W6 Runden verlängert.

### Naturwissenschaften

Die Entwicklung der neuen naturkundlichen Wissenschaften ist noch nicht so weit wie die im Nordreich, vor allem der Mangel an Hochschulen und Spezialisten bremst sie, aber auch die weitgehende Konzentration auf die Schriften der alten Philosophen. Zwar importieren und lesen einige fortschrittliche Verkünder auch die neuen wissenschaftlichen Schriften aus dem Nordreich, doch findet ihr Wissen keine Verbreitung. Auch die davon abhängigen Bereiche, wie magische, alchemistische oder metallurgische Forschung, werden immer mehr gehemmt.

### Geisteswissenschaften

Die Verkünder sind in den meisten Geisteswissenschaften bewandert, ihre intensiven Dispute sorgen für eine ständige Reflexion und das Wissen wird auch ansatzweise an das einfache Volk weitergegeben. Damit wird der Ruf von der Weisheit des Südens aufrecht erhalten.

### Musik und Tanz

Bei der Musik fehlt dem Süden einerseits der künstlerische Einfluss der Elfen, andererseits die systematische Aufgliederung, die im Norden zu einer regen Entwicklung der Musik geführt haben. Sowohl bei den Instrumenten wie auch bei den Melodien hält man sich vor allem an Traditionen, volkstümliche Musik und populäre Stücke. Nur der Kalifenhof und einige andere Zentren der Musik setzen sich intensiv mit der neuen Musik des Nordens auseinander und versucht auch, sie mit den eigenen Traditionen zu verbinden.

Für die Ohren verwöhnter Nordreicher klingt die Musik des Südens oft etwas scheppernd und jaulend, vor allem die gewöhnten hölzernen Streich- und Blasinstrumente fehlen. Dominierend sind kleine Handtrommeln, Knochenflöten und die *Zaipal*, eine Mischung aus Trommel und Laute. Große Pauken und Blechblasinstrumente sind dem Militär und den Hofkapellen vorbehalten. Bei den Tänzen sind Paartänze unbekannt, sowieso tanzen die Geschlechter immer getrennt. Bekannt sind die stampfenden Reihentänze der Männer, die wiegenden Schleiertänze der Frauen und die kreisenden Ritualtänze der Derwische.

### Bildende Künste

Sieht man sich die grauen schlichten Bauten des Südens an möchte man meinen, hier wäre jeder Schmuck unbekannt. Doch sobald man ein Haus betritt, leuchten einen die kunstvollen Mosaiken aus glänzenden Keramikscherben oder Steinen entgegen. Alles wird mit diesen Ornamenten verziert, die sich auch auf den dicken Teppichen und den gewebten Unterkleidern wiederfinden. Mit Statuen oder darstellenden Bildern geht man aber sparsam um, entsprechend gibt es nur wenige gute Maler und Bildhauer für gegenständliches. Die Kaligraphie aber ist eine hochentwickelte und sehr vielfältig verwendete Kunst - immerhin sind die geschwungenen Zeichen der Kalifatschrift auch besser dafür geeignet als die eckigen ideonischen Buchstaben. Kunstvolle Kaligraphien finden sich selbst dort, wo niemand lesen kann, zumeist zeigen

sie die Lehrsätze der 3 Propheten. Schließlich genießt auch die Gartenkunst hier eine Wertschätzung wie sonst nur bei den Elfen, fast jeder Innenhof eines Hauses wird mit Blumen und kleinen Obstbäumen sowie Bodenmosaiken und Brunnen in eine paradiesische Oase verwandelt.

### Bauwesen und Architektur

Die Häuser des Südreichs wirken nach außen stets schlicht und verschlossen, außer einer Tür und einigen winzigen Fenstern bricht fast nichts die frisch gekalkte oder staubig gelbgraue Fassade auf. Auch die Dächer machen wenig her, sie sind meist flach oder mit einfachen Kuppeln versehen, um den Regen aufzufangen und in tiefe Zisternen zu leiten. Alle Räume sind auf den Innenhof hin ausgerichtet, haben hier Türen und große Fenster, offene Galerien und kunstvoll verzierte Gitter aus Holz, Stein oder Metall. Die meisten Häuser haben nur einen Innenhof und 2 bis 3 Etagen, große Häuser meist 2 oder 3 Höfe (einen für die Frauen, einen für die Männer und einen für Gäste) und deutlich getrennte Wohnbereiche, in den Städten oder engen Bergdörfern haben die Häuser bis zu 7 Etagen. Gebaut werden sie aus luftgetrockneten Ziegeln, Bruchstein oder soliden Quadern, Holz wird nur sparsam verwendet. Keller haben die wenigsten Häuser (und wenn, dann sind es meist Kühlkeller für Eis oder Vorräte), dafür fast immer eine Zisterne, in der das Regenwasser gesammelt wird, und im Hof offene kühlende Wasserbecken.

Die Sakralbauten des Südens sind natürlich um einiges aufwändiger. Die Plätze der Verkündung haben stets 3 sehr hohe und schlanke Türme, dazu einen Ring aus Schreinen. In der Mitte gibt es entweder einen offenen Platz, staubig oder mit kunstvollen Mosaiken gepflastert, oder er wird mit einer Kuppel überdeckt, die mit glänzenden Kacheln gedeckt ist. Gerade die Vielfalt an kleinen Schreinen und Kapellen sorgt aber dafür, dass sie nicht so einheitlich sind wie die Tempel im Norden. Eine Krypta fehlt meistens.

Weltliche Prachtbauten orientieren sich an den Wohnhäusern, besitzen aber oft dutzende kleine und große Höfe, einen sonst sehr seltenen Garten als Umgebung und Kuppeln, die an die Plätze der Verkündung erinnern. Die Trennung in den inneren Harem, Wohnräume der Männer, Bereiche für die Sklaven und einen vorderen öffentlichen Trakt für die Gäste ist deutlich, nicht selten gibt es solide eiserne Ziergitter, deren Vergoldung nicht über ihre trennende Funktion hinwegtäuscht. Hohe Decken, Lüftungsschächte und zahlreiche Spring-

brunnen halten zusammen mit großen von Sklaven bedienten Deckenfächern die Temperaturen angenehm kühl, an den wenigen kalten Tagen dienen offene Feuerbecken als einzige Heizung. Dicke Teppiche aus Wolle und Seide dienen zusammen mit Kissen als Sitzplätze, es gibt nur wenige Möbel, die zumeist klein sind und sich leicht entfernen lassen, wenn ein Raum vom Schlafgemach zum Esszimmer oder Tanzsaal umgebaut wird. Gerade die großen Räume haben nämlich oft keine feste Funktion.

### Handwerk und Industrie

Allgemein stehen die Handwerker des Südens denen des Nordens nicht nach, allerdings gibt es erhebliche Unterschiede in einzelnen Bereichen. Bergbau und Verhüttung sind deutlich primitiver, auch bei der Massenproduktion von Metallwaren hat das Nordreich die Nase vorn, dafür werden im Süden immer noch sehr gute Klingen, Treibarbeiten aus Messing und Goldschmuck gefertigt. Holz wird weniger und auch weniger kunstvoll verwendet, wenn man von Kleinmöbeln mit Einlagen aus Stein, Keramik, Perlmutter und Metall absieht. Dafür werden im Textilbereich wahre Wunder gewirkt und auch größere Mengen exportiert als importiert, vor allem Teppiche, kleine Kissen, Zelte, Seidenstoffe und bunt gewebte Wolltüche finden reißenden Absatz in aller Welt. Kaum weniger beliebt und kunstvoll sind feine Keramik, bunte Kacheln und Mosaike, während man Glas nur farbig oder als Perlen herstellen kann, weder als klare Scheiben noch als geschliffene Weingläser und schon gar keine Flaschen in Massenproduktion. Kosmetik und vor allem Duftstoffe aus dem Süden werden reichlich exportiert - im Gegenzug aber die deutlich teureren fertig gemischten Parfums aus Bourbon importiert. Waffen und Rüstungen können zwar in guter Qualität produziert werden, aber nicht als billige Massenware, vor allem Feuerwaffen werden importiert. Auch Uhren und Spieluhren zwergischer Machart sind beliebte Importe, während die mechanistischen Wunder der Rabasatri so teuer sind und so eifersüchtig gehütet werden, dass sie wirtschaftlich kaum eine Rolle spielen. Sowieso könnte die überlegene Technik der Rabasatri die ganze Wirtschaft erheblich beleben, wird aber als Monopol, Waffe oder Prestigeobjekt zurückgehalten.

### Landwirtschaft und Viehzucht

Die wichtigsten Getreide sind Hirse, Weizen und Reis, auch Hafer wird angebaut, Roggen und Gerste wie auch Rüben aber nur in wenigen Lagen. Erbsen und Linsen sind wichtige Gemüse, dazu gibt es noch etliche weitere Sorten, wie auch Obst in großer Vielfalt produziert wird - allen voran aber Datteln, Zitrusfrüchte, Granatäpfel, Feigen, Steinobst und Melonen, während Wein selten ist und Beeren kaum eine Rolle spielen. Viele Äcker sind karg und steinig, geben nur geringe Erträge. Wo es Bewässerungen gibt sind hingegen bis zu zwei Ernten möglich, und auf dem Schlamm des Flusses Molok bringt man womöglich die besten Ernten der ganzen Welt ein. Neben der Bewässerungskunst, der Beschattung durch locker zwischen die Felder gepflanzten Palmen und zum Schutz aufgeworfenen halbmondförmigen Hügeln in windigen Bereichen ist die Technik aber recht primitiv, weder Sense noch Räderpflug finden allgemeine Verbreitung.

Das mit Abstand wichtigste Nutzvieh sind die Schafe, vor allem Dickschwanzschafe, die gut mit Hitze und Trockenheit zurecht kommen, sowie Ziegen in den waldigen oder felsigen Regionen. Weit dahinter erst kommen Rinder, Kamele und Pferde, während Schweine fast nirgends gezüchtet werden. Perlhühner und anderes Geflügel findet sich auf jedem Hof, dazu werden aber auch einige Echsen gehalten und Schlangengruben an den Feldern angelegt - erst dezimieren sie die Ratten und Mäuse, dann werden sie gegessen. Da es viele Gegenden gibt, in denen Feldbau sich kaum lohnt, hat die Viehzucht eine viel größere Bedeutung als im Nordreich - sicher ein Drittel der Bauern lebt überwiegend oder völlig von der Viehzucht.

### Die Magie des Südreichs

Von den Schulen des Nordreiches sind nur die Nekromanten hier wirklich verbreitet - und zwar sehr viel mehr als im Norden, insbesondere bei den Finsterelfen. Hexer gibt es ebenfalls, wenn auch deutlich seltener, in den Waldgebieten, während eine Handvoll meist im Norden ausgebildete Zauberer auch im Süden arbeiten. Priester der Sonnen- und Mondkirche finden sich bestenfalls vereinzelt in Küstenstädten oder auf besonderen Missionen - Mönche und Nonnen "abtrünniger" Orden der Mondkirche hingegen haben sich in einigen Plätzen der Verkündung seit langem fest etabliert. Teufelspriester sind etwas seltener als

im Norden, dafür können Kultisten der Pevisa und des Mammos oft völlig offen ihre verwerflichen Riten zelebrieren.

Die beiden häufigsten Schulen der Magie im Südreich sind die der Wüstenzauberer und der Geistertänzer. Beide sind bei den meisten Völkern recht häufig zu finden und daher im folgenden als erlernbare Berufe aufgeführt. Die Mystiker der Dschabala wie auch die Mechanistiker der Rabasatri sind bei den entsprechenden Völkern aufgeführt, da sie exklusiv nur von diesen erlernt werden dürfen. Verkünder, Asketen und Derwische sind zwar im weitesten Sinne Kleriker und ihre Fähigkeiten praktisch nur durch Magie zu erklären, sie sind aber keine Magier im klassischen Sinn.

### Geistertänzer

Die klassischen Schamanen der Wüste ähneln den Hexern des Nordreiches und können wie diese Auch animistische Totems herstellen und Initiationen durchführen. Ansonsten sind sie an das Leben in Wüstengebieten angepasst.

**Rolle:** Magischer Heiler, Beschützer und, ab dem zweiten Grad, Herr zahlloser Geister.

#### Kräfte und Rituale:

##### *Pfad des Meteoron\* (wie Mondpriester)*

\*Genannt „Pfad der Wüstenwinde“

##### *Pfad des Lebens (wie Hexer)*

##### *Pfad des Todes (wie Nekromanten)*

##### *Pfad des Himmels (wie Hexer)*

**Berufsfertigkeiten:** Zauberei (Pfad der Wüstenwinde, des Lebens, des Todes und des Himmels), Naturkunde, Wildnisleben, Magiethorie, Ellyrisch, Diabolisch und Drakonisch.

**Basisausrüstung:** Reichlich besticktes und mit zahllosen Knochen, Zähnen, Federn und Amuletten behängtes Gewand, Einfaches Ritualgerät, Pro Pfad ein Ritualbeutel, Focusstab +0 ohne Edelstein.

#### Mitbringsel (1W6):

1. Eine Dschavira hat sich den Geistertänzer als Spielzeug ausgesucht. Die meiste Zeit über ist das lästig bis lebensgefährlich - aber sie lässt sich ihr Spielzeug auch nicht wegnehmen!
2. Ein besonders störrisches und bissiges Kamel.
3. Der Knochen eines alten Geistertänzers, an den sein Poltergeist gebunden ist. Kann als Lehrer und Ratgeber dienen (hatte damals Grad 2).
4. Ein besonders menschenfreundliches, Kluges und schnelles Reitkamel (INT +1, CHR +1, LW +5m).
5. Ein Aidschandu hat sich mit dem Geistertänzer angefreundet und kommt ihn gelegentlich besuchen. Er übernimmt auch zuverlässig Transporte, will als Gegenleistung aber immer reichlich Süßigkeiten (Datteln der Oberklasse bevorzugt).
6. WK +2 bei Konfliktpuben mit Geistern.

**Wüstenzauberer**

Die klassischen Magier der Wüsten, die sich mit der Macht der Elemente befassen, haben ihre Zauber natürlich an ihr Umfeld angepasst. Ansonsten ähneln sie weitgehend den Zauberern des Nordens, auch wenn sie weniger strenge und andersartige Kleidervorschriften haben.

**Rolle:** Die Wüstenvariante eines Zauberers.

**Kräfte und Rituale:*****Pfad der Täuschung (wie Nekromant)******Pfad des Feuers (wie Zauberer)******Pfad des Sandes (ähnelt Pfad der Erde)***

**Kraft:** Erdmacht (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): ***Sandformung\****

\*Wie Erdformung, aber nur Sand. Dafür 1 AP pro 10 m<sup>3</sup>.

Grad 2 (50 LZ): ***Schwebender Teppich***

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro Stunde

Mit diesem Ritual kann der Zauberer zeitweilig einem Teppich Flugfähigkeit verleihen. Dieser wird vom Zauberer gesteuert, trägt bis zu 250 kg, ist bis zu 15 km/h schnell und fliegt bis zu 100 m über dem Boden.

Grad 3 (100 LZ): ***Sandreise\****

\*Wie Erdreise, nur Sand, drei mal so schnell.

Grad 4 (200 LZ): ***Tunnelgräber***

Grad 5 (400 LZ): ***Erdbeben***

***Pfad des Windes (ähnelt Pfad der Luft)***

**Kraft:** Sandsturm (Wie Fertigkeit)

Reichweite: 50m.

AP-Kosten: 2 AP.

Der Magier kann mit einer Handbewegung einen heftigen kurzen Sandsturm herbeirufen, der in bis zu 50m Entfernung einen Bereich von ca. 10 x 30 m durchfegt. In diesem Bereich erleiden alle Gegner 1 LP Schaden durch Sand, Fernkampf ist für eine Runde unmöglich, leichte Gegenstände werden davon geweht und Gegner haben einen Malus von -5 auf WN und Kampfproben, der um 2 pro Runde sinkt. Weitere Effekte bestimmt der SL je nach Umgebung.

Grad 1 (25 LZ): ***Niederschlag\****

\*In der Wüste meist wenig ergiebig...

Grad 2 (50 LZ): ***Blitzruf***

Grad 3 (100 LZ): ***Sturmhülle***

Grad 4 (200 LZ): ***Wetterkontrolle***

Grad 5 (400 LZ): ***Wettersphäre***

**Berufsfertigkeiten:** Zauberei (Pfad der Täuschung, des Feuers, des Sandes und des Windes), Magietheorie, Naturkunde, Wildnisleben, Kalifatschrift, Drakonisch.

**Basisausrüstung:** Wüstentaugliches Gewand für Zauberer, großer Wasserschlauch, Teppich, einfaches Ritualgerät, 1 Ritualbeutel pro Pfad, Focusstab +0 ohne Edelstein.

**Mitbringsel (1W6):**

1. Aus irgend einem Grund rieselt dem Magier immer Sand aus der Fußbekleidung. Immer. Bis zu 2 kg am Tag. Auch wenn er lange nicht mehr in der Wüste war...
2. Ein ganzes Pfund Khifkem bester Qualität! Na ja, sagte der Händler wenigstens. Tatsächlich ist es die Sorte Ausschuss, der sonst immer ins Nordreich verscherbelt wird...
3. Ein besonders schön geknüpfter Teppich.
4. Ein Kamel mit Sattel und Zaumzeug.
5. Der Magier hat eine uralte Flasche aus grün angelaufenem Kupfer geerbt, die jeden Morgen mit 2 Liter (metallisch schmeckendem aber trinkbarem) Süßwasser gefüllt ist. In der Wüste ein wahrer Schatz.
6. Die schwebenden Teppiche des Zauberers sind doppelt so schnell wie gewöhnlich! Fliegende Teppiche? Jawoll, er darf das Ritual schon auf Grad 1 erlernen!

## Kapitel 7

# Reisen und Handel

### Straßen und Verkehrswege

Der Zustand der meisten Straßen im Südreich ist wenig besser als der im Norden - nur dass es hier weniger regnet und daher der Schlamm nicht ganz so tief wird. Im Kernland, insbesondere zwischen den großen Städten, Heiligtümern und Palästen des Kalifen gibt es einige breite Alleen, die Würdenträgern, Ogrifanten, anderen sehr großen Reittieren und mechanistischen Festungswagen vorbehalten sind. Daneben liegen Schotterstraßen für die einfachen Reisenden, und dann lange Reihen Schatten spendender Bäume, die oft von den hier verkehrenden Ogrifanten der mächtigen Paschas etwas ramponiert sind.

Wesentlich wichtiger sind die großen Flüsse, die wie die Seen mit zahlreichen Booten jeder Größe befahren werden, vor allem einfachen kleinen Nachen mit Segeln aus geflochtenem Papyrus, schneidigen Ruderbooten mit Zelten für die edlen Passagiere und mächtigen Prunkbarken, die von hunderten Rudersklaven, Treidelochsen an Land oder angeketteten Rongor angetrieben werden, vor Musik erklingen und Schwaden von edelsten Rauschharzdämpfen verströmen. An der Küste dominieren die schnellen Aldarras und Ruder-schiffe der Korsaren, aber auch kleine Küstenfahrzeuge für den lokalen Handel und massige Aldaam für den Fernhandel sind reichlich unterwegs, fahren bis ins Nordreich, an die Sklavenküste und sogar nach Llanndanir.

Große Teile des Südreiches aber haben weder befestigte Straßen noch überhaupt als solche erkennbare Wege - jedenfalls für Fremde. Denn durch die Steppen, Wüsten und Felsebenen zieht sich ein Netz von Karawanenrouten, auf denen kaum weniger Handel getrieben wird als auf See. Die bekannteren Routen haben Steinhäufen und andere Markierungen für die lebenswichtigen Brunnen am Wegrand und als Warnung vor den vielen Gefahren der Wüste. Dazu gibt es ein Netz von Karawansereien, befestigten Herbergen und Handelsplätzen, die von Größe und Bedeutung her oft wichtigen Festungen oder Städten gleichen. Denn die Karawanen zählen oft viele hundert Köpfe und müssen komplett untergebracht werden, um vor Räubern und Ungeheuern sicher zu sein.

Viele andere Karawanenrouten aber sind nichts weiter als Wüste. Weglose, endlose, hoffnungslose Wüste. Oft sind die Kamelzüge mehr als eine Woche unterwegs, ohne eine Siedlung oder auch nur brackiges Wasser zu finden. Und kaum sind sie vorbei, verweht der Wind jede Spur und lässt den Unkundigen einsam im Sand stehen.

### Reisen in der Wüste

Die Wüste duldet keine Fehler. Was auf den Straßen des Nordreiches eine lästige kleine Lappalie ist, ein verstauchter Fuß, ein verlorenes Hufeisen, eine gebrochene Achse oder ein Stück verlorene oder vergessene Ausrüstung, das kann in der Wüste eine ganze Karawane ins Verderben befördern! Oder zumindest das Leben von Tieren und Menschen und viel Geld kosten. Wer in die Wüste reist, der sollte sich genau erkundigen was vor ihm liegt, die Reise genau planen, alle nötige Ausrüstung mitnehmen, alle unnötige zu Hause lassen und sich wenn möglich einer Karawane anschließen oder einen eigenen Führer mieten.

Doch beginnen wir am Anfang:

Die **Kleidung** für eine Wüstenreise, und sei es nur ein kleiner Ausflug zur nächsten Oase, sollte gut gewählt sein. Unumgänglich sind ein Umhang und eine Kopfbedeckung zum Schutz vor der Sonne. Dabei bevorzugen einige Stämme leichte helle Kleidung, die luftig und angenehm zu tragen ist, andere aber dichte dunkle Wollstoffe, die einen besseren Sonnenschutz bieten. Zusätzlich sollte man auch eine Decke und warme Kleider für die Nacht mitnehmen, denn es kann gegen Morgen erstaunlich kalt werden. Als Fußbekleidung sind offene Sandalen und leichte Stoffschuhe üblich, für Felsgebiete dazu schützende Holzsohlen und in der Dornenwüste lederne Gamaschen. Rüstungen sind in der Wüste selten zu finden, lediglich luftige Kettenhemden und mit Turbanen umwickelte offene Helme tragen auch die Wüstenstämme gelegentlich, ansonsten verlässt man sich lieber auf Lederschilder und Beweglichkeit. Schwerere Rüstungen, vor allem Plattenpanzer, führen oft zu Erschöpfung und Hitzschlag.

**Regel:** Ohne einen luftigen Umhang, der den Körper bedeckt, erleiden Reisende pro Tag 1 LP an Sonnenbrand, ohne Kopfbedeckung verlieren sie dazu W6 AP durch Hitzestau pro Tag - bei einer 6 wird erneut gewürfelt, bei noch einer 6 noch einmal... Dicke Kleidung, unter der sich die Hitze staut, verdoppelt den AP-Verlust aller Anstrengungen. Unpassende Schuhe und enge Hosen, in denen der Sand scheuert, führen je zu 1 LP Verlust pro Tag.

Die sonstige **Ausrüstung** muss zugleich sparsam und vollständig sein, denn in der Wüste kann man kaum etwas ersetzen. Wasserbehälter sind natürlich unentbehrlich, wobei Lederschläuche zwar leicht und unzerbrechlich sind, dem Wasser aber binnen Tagen Geruch, Farbe und Geschmack von Ziegenpisse geben, wogegen auch die Stückchen Holzkohle in den Schläuchen nur wenig helfen. Tonkrüge sind hygienischer und preiswert, gehen aber sehr leicht kaputt, ebenso die teuren Glasflaschen, während Flaschen aus Metall teuer und schwer sind. Zelte sind sehr sinnvoll, falls es einen Sandsturm gibt - natürlich nur solide Wüstenzelte aus festem Wolltuch. Teekanne und Kochtopf sind mehr als nützlich, da die meisten Speisen getrocknet mitgeführt werden und das Wasser als Tee genießbarer ist. Auch Brennholz zum Anzünden der Feuer darf nicht fehlen, die dann mit unterwegs aufgesammeltem Kameldung unterhalten werden. Gute Riemen und Seile zum Bepacken der Tiere und um an Wasser in tiefen Brunnen zu kommen können gar nicht zu viel da sein, die Packsattel werden mit Heu und Stroh ausgepolstert, das als Tierfutter dient. Heilmittel und hilfreiche Kräuter sind immer sinnvoll, vor allem Chimschondra und Balafichech helfen in der Wüste. Und schließlich darf natürlich niemand die Wüste unbewaffnet betreten - neben Ungeheuern und wilden Tieren sähen sich auch die Wüstenstämme sonst leicht provoziert, denn ein Mann ohne Waffe gilt hier als Sklave!

An **Vorräten** plant der kluge Wüstenreisende immer mindestens 2 Tagesrationen mehr ein, als er zu verbrauchen gedenkt. Dabei sind 4 Liter Wasser am Tag üblich - und reichen gerade, um nicht zu verdursten, nicht etwa, um keinen Durst mehr zu spüren! Chimschondra halbiert zwar den Bedarf, ist aber sehr bitter und nicht ohne Nebenwirkungen. Alkohol sollte man übrigens in der Wüste nicht trinken, bei großer Hitze führt er schnell zu Irrsinn und Tod! *Gegessen* wird zumeist eine Mischung aus Fladenbrot, Trockenfleisch,

getrockneten Datteln und ebenso trockenem Jea (Ziegenquark) - wenig Genuss, viel Nährwert. Die Wüstennomaden verwenden gleich einfach eine Mischung aus diesen 4 Zutaten, die sie zu feinem Staub zerstampft in einem Lederschlauch mit sich führen und vor Verbrauch mit Wasser zu einem Brei verrühren. Nebenbei sollte man auch an die Tiere denken und Heu oder Getreideschrot mitnehmen, ersteres ist billiger und ein gutes Verpackungsmaterial, letzteres hat deutlich mehr Nährwert (4 statt 10 kg pro Tag für Kamele und Sualad, die Hälfte für Esel). Pferde und Esel brauchen täglich 16 bzw. 8 Liter Wasser, Kamele können für bis zu 5 Tage "auf Vorrat" trinken.

**Regel:** In der Wüste benötigt man zumeist 4 Liter Wasser am Tag, in den besonders heißen Teilen der Goldenen und in der Schwarzen Wüste sind es eher 6 Liter - es sei denn natürlich, man strengt sich besonders an, legt einen Gewaltmarsch hin oder liefert sich gar eine Verfolgungsjagd...

Die **Reittiere** sind ebenfalls sorgsam zu wählen. Kamele sind natürlich zu bevorzugen, sie können 5 Tage bequem auf Wasser verzichten und 10 bis 12 Tage ohne Wasser überleben. Sualad und Esel sind ebenfalls geeignet, zwar nicht für Weitstrecken, aber dafür sind Sualad schnell und beweglich, Esel aber genügsam, trittfest und billig. Gerade in Steinwüsten werden sie den Kamelen zumeist vorgezogen. Andere Pferde, vor allem schwere Züchtungen aus dem Norden, brauchen oft enorme Mengen Wasser. Ochsen werden mitunter als Zugtiere für Wagen verwendet - die können zwar bequem große Mengen Wasser mitführen, aber nur wenige Teile der Wüste befahren. Beim Umgang mit den Tieren muss man sehr vorsichtig sein: Kamele verletzen sich leicht die Beine, wenn sie in unebenes Gelände kommen, und bei allen Tieren scheuert der Sand die Haut unter den Sätteln durch.

**Regel:** Pro Tag in der Wüste ist eine Probe auf *Tierpflege* fällig, falls sie scheitert verlieren die Tiere 1 LP. Bei Kamelen muss man außerdem auf *Reiten* wülfeln, wenn man durch schweres Gelände kommt, ein Fehlschlag kostet ein Tier W6 LP, ein Patzer 3W6.

Die übliche **Reiseroutine** in der Wüste hat sich im Laufe der Jahrhunderte etabliert:

Die meisten Wüstenreisenden stehen deutlich vor Sonnenaufgang auf, bepacken die Tiere (was gut eine Stunde dauert) und frühstücken schnell, um kurz vor Sonnenaufgang aufzubrechen. Dann reist man den ganzen Tag ohne Pause, zumeist 12 Stunden, langsam und gleichmäßig. Essen wird bei Bedarf unterwegs zubereitet, selbst Tee kann man auf kleinen tragbaren Kohlepfannen zubereiten. Wenn die Kamele anhalten, sind sie nämlich kaum wieder zum Aufbruch zu bewegen und werden unwillig. Reist man dagegen mit Pferden, Eseln oder ganz ohne Reittier, sollte man eine ausgedehnte Mittagspause im Schatten einlegen, die verlorene Zeit kann man durch schnellere Schrittfolge ausgleichen. Am Abend werden dann die Tiere entladen und gefüttert, erst dann werden auch die Reisenden mit Nahrung versorgt, bauen ihre Zelte auf und können schlafen. Eine Nachtwache ist in den Randbereichen der Wüste üblich, in den Tiefen des Sandmeeres aber unnötig - wenn dort etwas großes und gefährliches lebt, bemerkt man es meist frühzeitig.

Zwar ist es **in der Nacht** deutlich angenehmer und kühler zu reisen (der Wasserbedarf sinkt um  $\frac{1}{4}$ ), dafür drohen gerade den Reittieren Verletzungen, die man sich in der Wüste nicht leisten kann. Zwerge und Finsterelfen können problemlos in der Nacht reisen und erhalten +2 auf ihre Proben, um die Tiere vor Verletzungen zu bewahren.

Die Reiserouten werden vor allem nach den erreichbaren **Brunnen**, Oasen und Karawansereien geplant. Jede Wasserstelle wird genutzt, der Wasservorrat immer aufgefüllt, auch Gras für die Tiere schneidet man, wo immer man es findet. Die freien Wüstenbrunnen werden mit Steinhaufen und anderen Zeichen markiert, sind selbst aber schwer zu finden, da der Deckel mit Sand bedeckt wird um die Verdunstung zu reduzieren. Um an das Wasser zu kommen sind oft lange Seile nötig, da das Grundwasser meist 20 bis 70 m tief liegt. Hat man kein Seil, muss man nach unten klettern, an den Skorpionen vorbei, die die Brunnen lieben. Das Verschmutzen, Zerstören oder Entweihen eines Brunnens ist das größte Tabu der Wüste und schlimmer als Unzucht mit Kamelen! Hat die Wasserstelle einen Besitzer, muss man um Erlaubnis fragen und einen (symbolischen bis wucherischen) Preis bezahlen. Wasserdiebstahl kommt einer Kriegserklärung gleich!

**Regel:** Um in der Wüste einen Brunnen oder eine Oase zu finden ist eine Probe auf *Orientierung* nötig, -5 für wüstenunerfahrene Fremde. Der SL gibt dann Richtung und Entfernung der nächsten allgemein bekannten Wasserstelle an.

Problematisch sind aber die *Gegenden*, in denen es keine ausgebauten Brunnen oder offenkundige Oasen gibt. Dort kann der wüstenkundige Reisende aber immer noch Wasser finden, wenn er denn weiß wo und wie. Wadis, also ausgetrocknete Flussbetten, haben in ihrem Untergrund häufig noch etwas Grundwasser, nach dem man graben kann. Auch an Hügel- und Felsflanken, an denen bei Regen das Wasser herab fließt, lohnt sich solch ein Versuch manchmal - während im Flachland, in Felsöden und in Dünenketten das Graben auf gut Glück selten Erfolg zeigt. Hier sind bestenfalls noch tief wurzelnde Bäume Anzeichen von Wasser, doch selbst zwischen ihren Wurzeln fließt das Wasser oft nur nach einem Regenschauer. Letzte Möglichkeit sind die Pflanzen selbst, vor allem Kakteen enthalten meist Wasser, schützen es aber außer durch Stacheln oft auch durch Gift - der Genuss ist daher nur Pflanzenkundigen zu empfehlen! Eine Notlösung, die den meisten Wüstenstämmen bekannt ist, ist der "Luftbrunnen", also der morgendliche Tau, den man mit Hilfe von Tüchern auffängt - allerdings liefern selbst zahlreich mitgeführte Seidentücher kaum genug Wasser zum Überleben.

**Regeln:** In Wadis, an Hügelflanken und unter Bäumen kann man nach Wasser graben, was pro Versuch 4 Mannstunden Arbeit á 2 AP und eine Probe auf *Wildnisleben* erfordert, -5 bei Wüstenunkundigen. Bei Kakteen ist eine Probe auf *Pflanzenkunde*, *Kräuterkunde* oder *Wildnisleben* -2 fällig, um sich vor Gift zu schützen. Morgentau bringt bei erfolgreicher Probe auf *Wildnisleben*  $\frac{1}{2}$  Liter Wasser pro Tag.

**Karawansereien und Oasendörfer** sind beliebte sichere Herbergen. Auch wenn das Wasser hier kostenlos ist, muss man doch als *Gegenleistung* für Nahrung und Viehfutter *Gastgeschenke* bieten und sollte auch irgendwelche Empfehlungen haben - zur Not "Onkel Abdul aus Ariam", was die feine Umschreibung für einen wertvollen Pfand ist. Hat man sich aber erst einmal das **Gastrecht** gesichert und gemeinsam an einem Feuer sitzend etwas gegessen oder getrunken, gilt für mindestens 3 Tage das heilige *Gastrecht*, das zweitgrößte Tabu der Wüste - wer einen Gast angreift, der wird aus

den Stämmen ausgeschlossen und muss fortan in der Wüste als Bandit leben! Allerdings muss auch der Gast sich gut benehmen, mit Geschichten und Musik zur Unterhaltung beitragen und zur Not bei der Verteidigung des Gastgebers helfen - in den oft von Räubern bedrohten Karawansereien eine Notwendigkeit, bei streitlustigen Wüstenkriegern, die von einer Fehde in die nächste stürmen, oft eine blutige Überraschung...

### Gefahren der Wüste

Während die meisten besiedelten Teile des Südreichs auch nicht gefährlicher sind als das Nordreich, müssen für die Wüstengebiete doch besondere Gefahren beachtet werden.

Zunächst wahren da wie in den meisten anderen Gebieten auch die lieben Mitmenschen, genauer ihre Erscheinungsform als **Räuber**. In der Wüste gehen aber selten einzelne Banditen oder gesetzlose Banden auf Raubzug, sondern vor allem die lokalen Nomadenstämme, die alle gelegentlich bis hauptsächlich Oasen, Karawanen und sogar die gut befestigten Karawansereien angreifen. Zumeist fordern sie einfach eine Gebühr für die Durchquerung ihres Gebietes (in dem die Lasttiere ja ihren Herden das Gras weg fressen) und für die Benutzung der Wasserstellen (die ebenfalls nicht unendlich viel Wasser haben) die von symbolischen Geschenken bis zu einem Kamel pro Reisendem gehen kann. Denn der Viehraub ist bei ihnen ein wichtiges Mannbarkeitsritual, oft überfallen Gruppen junger Reiter eine Karawane, begnügen sich aber mit einzelnen Tieren und richten sonst kaum Schaden an. Einige Stämme jedoch sind dafür berüchtigt, dass sie gnadenlos ganze Karawanen verschwinden lassen - solche Stämme werden aber auch von ihren Nachbarn gemieden, Reisende vor ihnen gewarnt.

Dann, der Klassiker unter den Begegnungen bei Überlandreisen, **Ungeheuer und Raubtiere**. Die Wüste an sich ist eigentlich recht leer, es gibt einfach nicht so viele große Raubtiere wie z.B. im Dschungel oder in der Savanne. Dennoch sind Angriffe vor allem in den Randbereichen gefürchtet, insbesondere Löwen, Mantikore und Kauaw sind im Gras- und Buschland unterwegs, während in den Felsöden und Bergen auch Jalakal und Sriik lauern. In der fließenden Sandwüste sind Jevin und die Stämme der Naga gefürchtet und überall am Himmel können die Rakamraak Tod und Verderben bringen. Solche Überfälle sind bei den meisten SL beliebte da frei einzusetzende Begegnungen, doch sollte man nicht übertrieben häufig

Ungeheuer auftauchen lassen - eine Gegend, in der gleich nach Sand Ungeheuer das zweithäufigste Element sind, wäre doch etwas merkwürdig...

Viel häufiger und kaum weniger gefährlich als die großen Raubtiere der Wüste sind die kleinen: An **giftigen Tieren** mangelt es wahrlich nicht! Einfach die SC zu vergiften ist dabei weniger sinnvoll, man sollte ihnen immer die Möglichkeit geben, noch etwas zu tun - der Skorpion krabbelte über ihre Decke, ihr Reittier scheute wegen einer Schlange oder eines der Lastkamele wird gebissen und verendet qualvoll, wenn es nicht erfolgreich behandelt wird. Wenn die SC routinemäßig morgens ihre gesamte Ausrüstung nach Giftspinnen durchsuchen, immer Gegenmittel einkaufen und sich nach einer Reise Handschuhe aus Nachttiefleder anfertigen lassen, haben sie sich offenkundig an die Wüste angepasst, dann kann man die Gifttiere weglassen oder gelegentlich erwähnen, wie unerfahrene NSC von Skorpionstichen violett anschwellen, vor denen die SC sie noch extra gewarnt haben...

**Regel:** Der SL sollte verdeckt 1 bis 2 mal pro Woche auf *Wildnisleben* würfeln, bei Erfolg dann den Spielern von getöteten oder vermiedenen Gifttieren berichten. Ein Fehlschlag führt aber zu einer Begegnung, die die Spieler durch geeignete Reaktionen oder gelungene Proben meistern müssen, z.B. WN um die Viecher zu entdecken, GES um schnell auszuweichen oder *Reiten*, um ein scheuendes Tier zu beruhigen.

Eine besondere Herausforderung sind **magische Wesen** in der Wüste, vor allem Djinn, Dschavira und Aischandu, aber auch andere Geister und Feenwesen kann es hier geben. Djinn sind zumeist nicht böseartig, aber schon ihre Neugier oder ihr normales Verhalten kann gefährlich sein, bringen sie doch immer einen Miniatursandsturm mit sich. Dschavira sind deutlich gefährlicher, ihre großen optischen Illusionen führen sicherlich mehr Reisenden in den Untergang als alle blutrünstigen Ungeheuer zusammen, sie sind neugierig, verspielt und zugleich gewissenlose Mörder, die Sterbliche nur zur Unterhaltung quälen. Aischandu hingegen können, wenn man sich denn gut mit ihnen versteht, enorm wertvolle Verbündete sein, die wochenlange Reisen in Sekunden abkürzen. Sie sind aber auch sehr wehrhaft, und wer sie verärgert, der findet sich schnell im Herzen der tödlichsten Wüste wieder! Von den anderen Geistern sind uralte Untote die häufigste Gefahr, dürre Mumien vergangener Zeitalter, die die

Gräber ihrer Herren bewachen oder sich am Lebenssaft der Reisenden laben wollen.

**Das Wetter** in der Wüste ist an sich schon eine ernste Herausforderung, vor allem Hitze und Durst zehren an den Kräften und machen eine straffe Logistik unumgänglich. Die seltenen Regenfälle sind vor allem ein Labsal für Mensch, Tier und Pflanze - es sei denn, man hat in einem der vor Wind und Blicken geschützten Wadis gelagert, die meist eine ruhige Nacht versprechen, manchmal aber von schlammigen Flutwellen durchspült werden, wenn es in 100 Meilen entfernten Bergen geregnet hat - angeblich ertrinken in der Wüste mehr Menschen als dort verdursten! Die bekannteste Gefahr ist aber ein Sandsturm, der wie eine riesige Wand aus braungrauen Wolken heran rollt, grollend und von heftigen Blitzen durchzuckt, und jeden verschlingt, der nicht schnell genug einen guten Unterschlupf findet. Ein Sandsturm kann Dünen meterhoch auftürmen oder hinwegblasen, ganze Lager begraben oder uralte Ruinen freilegen. Die Opfer eines Sandsturms findet man oft erst nach Jahren, bis auf die blendend weißen Knochen abgeschliffen.

**Regel:** Ein Wadi als Lagerplatz zu nutzen bringt +2 auf die entsprechende Probe auf *Wildnisleben*, um gut und sicher zu schlafen - allerdings kann nur eine Nachtwache oder eine Probe auf WN sie vor Flutwellen warnen (die die Wadis aber fast nur im Frühling und recht selten durchspülen). Geraten sie hinein, kann eine Probe auf *Schwimmen* gerade das nackte Leben retten.

Ein Sandsturm ist zumeist in 5 bis 30 Minuten heran, in der Zeit sollten die SC per *Wildnisleben* ein Lager suchen und bauen - ansonsten trifft er sie wie im Freien: Pro 5 Minuten 1 LP Verlust durch Abschürfungen, eine Probe auf *Orientierung* um sich nicht zu verlaufen, eine Probe auf STR um seine Ausrüstung festzuhalten (sonst geht je ein Ausrüstungsteil verloren) und bei geführten Tieren je eine Probe auf *Reiten* um sie ruhig zu halten. Sandstürme dauern meist 2W6 x 5 Minuten, können aber auch Tage dauern!

Auch **Wasser** ist in der Wüste, so kostbar und lebensrettend es auch sein mag, eine potentielle Gefahr: Immer wieder werden Wasserlöcher und auch Brunnen durch verendete Tiere oder gar die Leichen von Sterblichen vergiftet, daher sollte man das Wasser auf Kadaver untersuchen und erst eine kleine Menge probieren. Auch sauberes Wasser kann tödlich sein - wenn sehr durstige Reisende zu schnell trinken kommt es ebenfalls zu

heftigen und oft tödlichen Leibkrämpfen! Und wenn man kein sehr langes Seil samt Ledereimer dabei hat, endet der Versuch, aus einem tiefen Brunnen Wasser zu holen, nicht selten als Wasserleiche an seinem Grund - was dann wieder das Wasser für besser vorbereitete Reisende verseucht...

**Regel:** Der Genuss von verseuchtem Wasser führt nach 10 Minuten zu Leibschmerzen, Übelkeit, Erbrechen, Durchfall und Fieber, die 3W6 Stunden anhalten (halbiert bei gelungener Probe auf VT) und pro Stunde 1 LP kosten.

Wenn ein Charakter, der schon mehr als 6 Liter Dehydration erlitten hat, schnell Wasser trinkt, führt das elektrolytische Ungleichgewicht in seinem Körper zu 2W6 LP Schaden. Diesen kann man vermeiden, indem man das Wasser sehr langsam konsumiert (ein Schluck pro Minute) und äußerlich anwendet (durch ein Bad nimmt die Haut Wasser auf, aber viel langsamer als der Magen).

Die letzte große Gefahrengruppe in der Wüste ist - die Wüste selbst, genauer gesagt ihr **Untergrund**. Weicher Sand wie auch Felsen gelten als schlechter Weg, reduzieren also das Tempo und verlängern so den Weg zur nächsten Wasserstelle. Dünen sind steil und kaum zu umgehen, auf der einen Seite sind sie leidlich fest, auf der anderen hingegen sehr weich und instabil - und während ein Sturz für Menschen fast ungefährlich ist, ja als Vergnügen empfunden werden kann, endet er für Pferde und vor allem Kamele oft mit gebrochenen Beinen. Hügel und Berge sind so unwegsam wie an anderen Orten auch, besonders gefürchtet sind aber die "Beinbrecher": Felder von faust- bis kopfgroßen Steinen, in denen jeder Schritt enorme Konzentration erfordert und in denen sich vor allem Kamele und Pferde immer wieder an den Beinen verletzen. Schließlich gibt es noch die Salzseen in der Wüste, einige sind völlig harte und ebene Salzflächen, bis auf ihre ätzenden und blendenden Eigenschaften idealer Untergrund, die meisten aber sind eher Salzsümpfe: Hier eine Fläche, dort ein Tümpel voll Salzlake, nach dem Regen verflüssigt sich alles und der Wüstenwind erzeugt eine scharfkantige brüchige Kruste, unter der bodenlose Löcher lauern. Hier, und nicht wie viele Nordreicher meinen zwischen den Dünen, findet sich auch der gefürchtete Treibsand, der einen festhält und langsam nach unten zieht.

**Regeln:** Beinbrecherebenen wie auch Salzseen erfordern pro Stunde Marsch (bei halbem Tempo) 3 AP und eine Probe auf GES oder Reiten, um eine Verletzung von W6 LP zu vermeiden bzw. im Salz ein Einbrechen.

Der Treibsand kann auf 2 Arten behandelt werden: *Realistischer Treibsand* klammert sich wie Beton an den Beinen fest und lässt das Opfer, wenn es sich bewegt, ca. 5 bis 20 cm pro Stunde einsacken, zumeist nur bis zur Hüfte oder den Schultern. Die Helfer müssen sich selbst flach auf den Treibsand legen und das Opfer ausgraben, was sehr anstrengend ist und lange dauert, aber nicht so sehr gefährlich ist. *Cineastischer Treibsand* ist hingegen viel flüssiger, das Opfer sackt pro Runde um 10 cm und ist nach spätestens 20 Runden völlig verschwunden. Dafür kann man es mit einem Seil recht schnell herausziehen. Hier entscheidet der SL, ob er Realismus oder Dramatik will.

### Karawanenhandel

In der Wüste alleine zu reisen ist eine langsame aber sichere Todesart. Immer schließt man sich zu Gruppen zusammen, meist die Sippen der Nomaden oder Gruppen von Freunden, die sich schon länger kennen. Für den Handel sind aber Karawanen das übliche Mittel, große Gruppen von Händlern, Reisenden und Lasttieren, die sich unter dem Kommando eines Karawanenführers und seiner Leute zusammenschließen, um eine bestimmte Route zu bereisen. Die normale Größe einer Karawane liegt zwischen 50 und 300 Kamelen, wobei auf je 5 bis 10 Tiere ein Treiber kommt. Es gibt auch Karawanen von mehr als 1000 Tieren, die zusätzlich von Pilgern, Sklaven, Reisenden und Wachen begleitet werden.

Organisiert wird die Karawane immer von einem erfahrenen Karawanenführer, der auf der Reise die volle Befehlsgewalt hat und pro Tier und Woche eine bestimmte Gebühr fordert, zumeist 1 bis 3 Dirham. Davon heuert er mitunter auch Wachen an, die für Schutz sorgen, zumeist leicht gepanzerte Reiter auf Pferden, die Angreifer schon auf Entfernung bekämpfen können. Doch jeder Mitreisende ist dazu verpflichtet, eine Waffe zu tragen und bei der Verteidigung zu helfen. Gehen auf der Reise durch Fehler des Führers Tiere verloren, muss er sie ersetzen, was aber oft zu erbitterten Rechtsstreitigkeiten führt, ist die Schuldfrage doch selten eindeutig. Auch die Regierungen und großen Handelshäuser organisieren eigene Karawanen, entweder bei

besonders großer Gefahr, wenn Militäreinheiten als Schutz nötig sind, oder als lukratives Monopol auf wichtigen Routen.

Die meisten anderen Reisenden sind Kaufleute, die mit 10 bis 30 eigenen oder gemieteten Kamelen und 100 bis 150 kg Handelswaren pro Tier reisen, begleitet von Dienern oder Verwandten. In den Tieren und Waren steckt oft ihr gesamtes Kapital und noch erhebliche Mengen von ihren Verwandten und Anlegern. Daher sind sie sehr auf das Gelingen der Reisen angewiesen, verteidigen ihre Tiere erbittert gegen jeden Räuber und sind zugleich erbost über jede Verzögerung. Wirklich reiche Kaufleute lassen ihre Kamele natürlich von Vertretern führen und beteiligen sich immer an mehreren Karawanen zugleich, um das Risiko zu minimieren.

Grundsätzlich darf sich jeder einer Karawane anschließen, der dazu in der Lage ist. Die Führer verlangen bei längeren Strecken immer eine bestimmte Menge an Vorräten und 1 oder 2 Tiere sowie eine Waffe, allerdings schließen sich in den Randbereichen auch weniger professionelle Reisende an, die oft kein Reittier und nur wenig Ausrüstung haben. Sollten sie an mangelhafter Ausrüstung scheitern, darf der Führer sie in der Wüste zurücklassen. Meist verdingen sie sich daher bei einem der Kaufleute als Treiber und dürfen dafür ihre Vorräte auf ein Kamel laden. Sind sie gut bewaffnet, können sie auch als Wächter Anstellung finden - so lange der Führer ihnen vertraut. Denn er darf jeden Reisenden abweisen, der seine guten Absichten nicht durch Empfehlungen und Fürsprecher belegen kann.

Wann immer die Karawanen in eine Siedlung kommen, wird sogleich ein kleiner Basar eröffnet. Zumeist kaufen die Reisenden nur einige Vorräte und die Oasenbauern etwas Salz oder fehlende Waren, aber mitunter lagert man auch eine Woche, damit die Kamele sich erholen und die Nachbarn ihre Waren anbieten oder erfeilschen können.

### Karawansereien

Während Herbergen im Nordreich zumeist recht einfache Häuser und Teil eines Dorfes sind, selten einmal in besonders gefährlichen Regionen leicht befestigt, gleichen die typischen Herbergen des Südreichs, die Karawansereien, auf den ersten Blick einer Festung. Wenigstens 2 Etagen hohe fensterlose Mauern mit Wehrgang und Zinnen, solide Tore und wenigstens ein Turm prägen ihr Äußeres, und zumeist gibt es außerhalb wenige

oder gar keine Häuser. Grund dafür ist die Größe der Reisegruppen, die die einzelnen Wagen oder kleinen Handelszüge des Nordens bei weitem übertrifft. Allerdings sind die Mauern, so trutzig sie auch wirken mögen, viel dünner als die einer echten Festung - ein Schritt Stärke wenn sie aus Lehmziegeln bestehen, bei Stein nur halb so viel. Ein echtes Heer, das auch nur ein Minimum an schwerem Gerät mit sich führt, kann so eine dünne Mauer nicht lange aufhalten, zumal es weder Vorwerke noch Artillerie gibt, um sie auf Distanz zu halten.

Im Innern sind die Karawansereien dann auch erstaunlich leer, zumeist gibt es nur ein größeres Wohngebäude (oft einen Wohnturm), ein Küchen- und Badehaus (erkennbar am Schornstein) und ein Brunnenhaus oder eine Zisterne. Dazu ist unter den breiten hölzernen oder gemauerten Wehrgängen ein schattiger und leicht erhöhter Platz, an dem die Reisenden ihre Waren stapeln und auch selbst ruhen können, wenn es nicht für ein Zimmer im Wohnhaus reicht. Einen Stall gibt es nur recht selten, und wenn, dann ist er für Pferde und die edelsten Reitkamele gedacht, nicht für die genügsamen Lasttiere. Besonders große und wichtige Karawansereien und solche, die nebenbei auch als Festung oder Dorf genutzt werden, haben oft zwei oder drei Höfe und entsprechend mehr feste Gebäude.

Nicht selten wird auf dem freien Platz auch ein Markt veranstaltet, bei dem die Reisenden ihre Waren anbieten und sich mit lokalen Produkten eindecken können. Zu solchen Zeiten herrscht in der Karawanserei reichlich Trubel und eine stets ausgelassene Stimmung, alle Plätze sind belegt und etliche Reisende müssen vor den Toren lagern. Doch oft ist gerade keine Karawane da, und dann ist für Wochen oder gar Monate nichts los. Denn das Personal einer Karawanserei ist klein, außer dem Wirt und seiner Familie gibt es vielleicht noch einige Sklavenfamilien, die die umliegenden Felder bearbeiten, und wenige Wächter, die eher für Ordnung sorgen als echte Angriffe abwehren. Denn nur wenn eine Karawane hier lagert wird der sonst arme Ort für räuberische Stämme interessant, und dann müssen alle Gäste auch bei der Verteidigung helfen.

Jeder Gast muss eine Gebühr zahlen, die sich nach der Anzahl seiner Reittiere richtet - wer also zu Fuß kommt, muss nichts bezahlen. Die Gebühr liegt zwischen 2 und 10 Dirham pro Tier, wobei einige besonders wichtige Karawansereien auch viel höhere Tarife verlangen - von denen dann ein Großteil in die Kassen der örtlichen Machthaber fließt. Dafür dürfen die Reisenden ohne weitere

Kosten ihre Waren und Tiere lagern und sich einen Schlafplatz suchen, auch Wasser ist umsonst. Lebensmittel und bessere Zimmer kosten extra, wobei die Preise oft überzogen sind, wenn es in der Nähe nicht genügend Felder gibt. Die Gäste dürfen 3 Tage bleiben und unterstehen dem Gastrecht, Verbrechen und Gewalttaten werden in Karawansereien besonders hart bestraft! Für die meisten Reisenden bedeuten Karawansereien Schutz und Wasser - in der Wüste also das Paradies.

### Schiffe und Seehandel

Die gesamte Küstenlinie des Südreichs ist eine einzige pulsierende Handelsstraße, auf der bis auf die stürmischen Wintermonate ständig tausende Fischerboote und Handelsschiffe unterwegs sind. Doch das Verhältnis von Küstenlinie zu Landmasse ist weniger günstig als im Nordreich, weshalb die meisten Regionen nicht am Seehandel teilhaben können. An Schiffen werden vor allem kleine Küstenschiffe mit einem Tideonersegel verwendet, die so genannten **Aldim**, deren Werte denen vergleichbarer Kutter, Schaluppen und Pinassen entsprechen. **Aldarra** sind deutlich schneller und beweglicher und auch für Hochseefischer und Händler geeignet, wegen der geringen Fracht aber vor allem als Kundschafter, Kurierschiff oder Kaperschiff der Korsaren bekannt. **Aldauam** schließlich sind die größten Schiffe, sie ähneln Aldarra von der Form und Takelage her, sind aber viel bauchiger und langsamer und daher vor allem für den Transport von Massengütern interessant.

Auch auf den großen Flüssen wird reichlich Handel getrieben, vor allem der gewaltige Fluss Molok im Herzen des Reiches ist eine überaus wichtige Handelsstraße. Ansonsten gibt es aber nur wenige schiffbare Flüsse, viel weniger als im Nordreich. Und die künstlichen Kanäle, die viele ländliche Regionen durchziehen, sind schmal und gewunden, daher nur für kleine Boote geeignete - und mehr noch als im Nordreich fallen viele Gewässer lange Zeit trocken. Insgesamt also ist man im Südreich mehr auf den Landhandel angewiesen als im küsten- und flussreichen Nordreich. Die typischen Flussboote sind flach und lang, mit einem Tideonersegel, Stakstangen, Ruderern oder Treidelgruppen am Ufer getrieben.

### Währung und Maße

Die wichtigste Münze des Südreiches ist der **Dirham** aus ca. 20 g Silber (was 4 Talern Wert entspricht, 5 Dirham = 1 Gulden), dazu gibt es den ebenfalls silbernen kleinen **Shekel**, von dem 16 einem Dirham entsprechen. Zusätzlich gibt es Münzen von 2, 4 und 8 Shekel. Kupfermünzen werden nicht verwendet, auch wenn einige der Sultanate stark mit Kupfer gestreckte Shekel verwenden, da Shekel aus reinem Silber winzig und zerbrechlich sind. Auch Goldmünzen sind nicht üblich, aus dem Ausland stammende Goldmünzen werden entweder für den Fernhandel aufbewahrt oder eingeschmolzen.

**1 Dirham = 16 Shekel (= 4 Taler)**

Zusätzlich zum gemünzten Edelmetall gibt es noch das **Talent** von 1000 Dirham (= 200 Gulden oder 20 kg Silber), das als Recheneinheit im Großhandel und bei der Regierung benutzt wird, für das einfache Volk aber bedeutungslos ist - kaum ein guter Handwerker verdient jemals ein Talent im Jahr!

Sehr viel gebräuchlicher sind jedoch **goldene Armreifen** von genau 10 Dirham Wert aus 20 g Gold. Sie werden von allen Goldschmieden immer mit dem selben Gewicht für den selben Preis angeboten, leichtere Armreifen sind verboten und werden als Falschmünderie gewertet, schwerere Armreifen gelten als "ausländische Dekadenz". Alle einigermaßen wohlhabenden Frauen tragen sie, oft dutzende an jedem Arm, während Männer sie auf eine Schnur gefädelt am Gürtel mitnehmen. Bei Bedarf kann das dünne Metall leicht in kleine Segmente zerteilt werden, die der Schmied oft schon mit Sollbruchstellen vorgibt. Es gibt auch silberne Armreifen von nur 1 Dirham Wert, die aber als zweitklassiger Schmuck gelten und nur selten als Zahlungsmittel benutzt werden, während Armreifen aus poliertem Messing gerade bei armen Frauen, Sklavinnen und Prostituierten typisch und sehr beliebt sind.

Die sonstigen Maße entsprechen denen des Nordreiches, natürlich mit anderen Bezeichnungen. Das Talent von 20 kg wird auch als Gewichtseinheit genutzt, ebenso Dirham und Shekel. Beim Wasser ist das Tagesmaß von ca. 4 Liter eine wichtige Maßeinheit.

### Handelsbräuche und -regeln

Feilschen ist auf den Basaren des Südreiches ein nicht zu umgehendes Ritual. Wer nicht feilscht, der zahlt nicht nur locker das Doppelte, er gilt auch als unhöflich, hektisch, herablassend und verschwenderisch. Zwar sind alle Händler und Kunden im Süden an das Handeln gewöhnt, dennoch kommt es hier häufiger als im Norden zu besonders großen Preisunterschieden, wenn man im Feilschen versagt oder grandios verhandelt.

**Regel:** Vor jedem Kauf im Südreich ist eine Konfliktprobe auf Verhandeln fällig, bei Erfolg zahlt man 10% unter Preis, sonst 10% darüber. Bei Kritischem Erfolg zahlt man nur 50%, bei Patzern satte 200% des Wertes.

Das laute und emotionale Feilschen ersetzt auch die schriftlichen Verträge: Es gibt fast immer genug Zeugen, um Papierkram unnötig zu machen. Bei großen, langfristigen oder Ferngeschäften sind Verträge natürlich unentbehrlich, sie müssen aber immer von mindestens 2 neutralen Zeugen mit unterschrieben werden - wofür vor allem die Marktbeamten eine kleine Gebühr verlangen. Sie treiben auch sonst von allen größeren Geschäften einen **Zoll** von meist **10%** ein und verlangen von den kleineren Standbetreibern eine Pauschalsumme als Abgabe. Dieser Zoll ist die einzige direkte Steuer und nach den Landpachten und Monopolen die dritte Säule der Staatsfinanzen.

Ein Bereich des Handels wird aber unter keinen Umständen schriftlich abgehandelt: Der Viehhandel. Denn es gab schon so viel Streit und Mord wegen angeblich unbrauchbarer Pferde (viel mehr als bei Frauen, die sind hier selten Konfliktstoff), dass eine eigene einfache "Fingersprache" entwickelt wurde, mit der man unter dem Schutz eines Tuches den Preis aushandeln kann, unter dem dann auch das Geld den Besitzer wechselt. Wer die Sprache nicht versteht oder wenig Ahnung von Vieh hat, der findet auf jedem Markt angesehene "Pferdemakler", die für 5% der eingesparten Summe (also meist 10% des Wertes) den Kauf abwickeln. Einige Käufer wollen diese Gebühr sparen, andere nicht ihre Unfähigkeit eingestehen. Absprachen zwischen Makler und Verkäufer um den Kunden zu betrügen sind aber sehr selten, da sie immer mit dem Tod des Maklers und der Versklavung seiner Familie bestraft werden.

### Der Basar

Während die Städte des Nordens Marktplätze und verstreute Läden haben, bietet fast jede Stadt des Südreichs einen Basar: Ein ummauerter Bereich mit bewachten Toren, in dem zahlreiche kleine Läden und Handwerker ihre Waren anbieten. Die Wachen und Zöllner an den Toren sorgen dafür, dass die obligaten 10% immer gezahlt werden - wer außerhalb des Basars handelt ohne die nötigen Abgaben zu zahlen, der wird sofort versklavt und muss von seiner Familie freigekauft werden - für eine Summe, die kleine Handwerker kaum aufbringen können, die für Großhändler aber eher lästig als abschreckend ist. Ausgenommen sind nur Herbergen und Garküchen, die dafür eine Lizenz erwerben müssen, und kleiner Tauschhandel im ländlichen Bereich. Diese Regel und das unpraktisch kleine aber immer noch hochwertige silberne Kleingeld (ein Shekel ist winzig, aber immerhin 3 Heller wert) haben dafür gesorgt, dass gerade auf dem Lande Salz, Getreide und Datteln als "Kleingeld" benutzt werden, Münzen und Ringe aber nur für große Geschäfte.

Jedem Handwerk oder Handel ist eine eigene enge Gasse zugewiesen, in der sich jeder Laden auf eine Spezialnische konzentrieren kann. Wichtige Branchen, vor allem die Stoffhändler, haben oft etliche Gassen, während Spezialgewerbe zumeist in der Gasse der "Krämer, Gebrauchtwarenhändler und Pfandleiher" abgeschoben werden. In dieser Gasse entspricht der Basar noch am ehesten den Vorstellungen des Nordreiches: Es gibt eine unglaubliche Vielfalt an Waren von meist zweifelhafter Qualität und Herkunft, die Preise lassen sich enorm weit herunterhandeln (bis auf 20 bis 50% des Listenpreises) und wenn man am nächsten Tag wieder herkommt, um die von einem lästigen Geist besessene Öllampe los zu werden, hat der Laden längst einen anderen Besitzer.

Die einzelnen Läden sind zumeist nur 3 bis 5 m breite Gewölbe, die aber 8 bis 12 m tief sind und oft auch noch ein Obergeschoss und einen Keller haben. Vorne werden die Waren angeboten, hinten ist die Werkstatt, Keller und Obergeschoss dienen als Lager. Anders als im Nordreich wohnen die Handwerker und Händler nicht bei ihren Läden, da in der Nacht der Basar geräumt und die Tore verschlossen werden. Diebe lassen sich oft am Abend einschließen und flüchten dann am Morgen mit ihrer Beute, weshalb die Wächter gerne wilde Raubtiere in den Gasse frei lassen. In den großen Städten hingegen sind die Basare Tag und Nacht geöffnet, da die Händler sich hier Sklaven leisten können, die die Läden in der Nacht betreiben, und

Öllampen, die sie beleuchten.

Offene Marktplätze gibt es nur in den Höfen der Karawansereien und vor den Toren der Stadt, und sie sind zumeist Jahrmärkten oder sehr großen Karawanen vorbehalten. Auch Anbieter von sperrigen, übelriechenden oder gefährlichen Waren dürfen nicht auf die Basare, sondern müssen vor der Stadt Handel treiben. Metropolen haben oft mehrere Basare, von denen jeder einer bestimmten Volksgruppe zugewiesen ist. Ansonsten wird der vorhandene Basar lieber vergrößert und durch immer mehr Straßen geführt als mehrere kleine Basare zu schaffen - was die ohnehin enge und verwirrende Gestalt der Städte noch undurchdringlicher macht. Generell haben die Städte kaum öffentliche Plätze oder gar Grünflächen.

**Regel:** Feuerwaffen, Feuerpulver, Armbrüste, Plattenrüstungen, Mechanische Apparate, Glas und vergleichbare Waren sind 50 bis 100% teurer als im Nordreich.

Obst, Gemüse, Fleisch, Milchprodukte, Parfum, Teppiche, Handschriften und andere typische Waren des Südreiches sind 10 bis 25% billiger.

Ansonsten entscheidet der SL (wie immer).

### Sklavenhandel

Einer der wichtigsten Gründe für den moralisch gefestigten Nordreicher, auf das Südreich herab zu schauen, ist die Sklaverei - genauer gesagt die Versklavung von Menschen, Elfen, Zwergen und Trolen - denn Tiermenschen dürfen natürlich auch im Nordreich als "Vieh" gehalten werden... Große Teile der Bevölkerung im Südreich leben als Sklaven, ganze Völker wurden versklavt - und die meisten von ihnen führen ein ganz normales Leben als arme obrigkeitshörige Kleinbauern, wie auch die meisten Hörigen im Nordreich.

Gehandelt werden vor allem Kriegsgefangene, Sträflinge, Schuldner und exotische Lustsklaven, also die erste Sklavengeneration. Sklaven, die schon im Dienste eines Herren geboren wurden, werden selten verkauft - und wenn, dann zumeist zusammen mit Land und Haus. Ansonsten werden sie eher vererbt oder als Mitgift vergeben, einem Freund geschenkt oder als Buße abgegeben. Wie eine Waren oder Vieh verkauft man sie jedenfalls nur selten, wenn sie sich als treue Diener bewährt haben. Derartig gefühllose Grausamkeiten sind eher eine Sache von Geschichten - allerdings ist es durchaus legal auch Sklaven zu verkaufen, die sich gut benommen haben. Die meisten "Bestände" werden aber nur dann verkauft, wenn Geldnot dazu

zwingt oder der Sklave sich als renitent erwiesen hat - oder ein mächtigerer Herr sein Begehren nach einem bestimmten Sklaven kund tut. Ansonsten gilt es als unanständig, treue Diener einfach zu verhöckern!

Der Preis eines kräftigen gesunden Sklaven richtet sich nach dem, was er als Freier verdienen würde - etwa ein bis drei Jahreslöhne je nach Konjunktur. Besonders begehrte Berufe bringen wie auch besonders schöne Lustsklaven oft ein Vielfaches, während direkt nach einem erfolgreichen Krieg der Sklavenpreis mitunter in den Keller fällt und ein kräftiger Sklave nur noch eine Hand voll Silber bringt. Besonders begehrt sind dabei Kinder und Jugendliche, die noch viele Jahre lang arbeiten können und sich leicht "erziehen" lassen. Kleinkinder werden nur mit der Mutter verkauft (ansonsten lohnt sich der Aufwand sie großzuziehen auch nicht), ab dem 40. Lebensjahr sinken die Preise massiv. Es ist aber verboten und gilt als Schande, einen alten Sklaven freizulassen um sich das Gnadenbrot im Alter zu sparen! Daher finden sich in den meisten reichen Haushalten auch greise Sklaven, die zumeist als Türhüter oder Fächerzieher in einer stillen Ecke hocken und so bis zu ihrem Tode noch Dienste leisten. Das Bild des reichen Herren, der einen treuen alten Diener vor die Tür setzt, findet sich in vielen Märchen des Südens als abschreckendes Beispiel - erleiden diese harten Herren doch zumeist ein grausames Schicksal, während gütige Mächte die treuen alten Freigelassenen belohnen. Im Märchen halt.

Echte Sklavenmärkte gibt es fast nur in den Metropolen sowie den Handelsstädten der Korsaren und Molugu. Hier werden "Frischfänge" aus Nordland oder der Savanne gesammelt und in üblen Kerkerzellen gefügig gemacht. Das Leben wird gezielt sehr hart gestaltet, bei wenig Essen, Peitschenhieben und täglicher Demütigung müssen die Sklaven den ganzen Tag schufteten und werden beim kleinsten Widerstand grausamst bestraft. Nach einigen Monaten sind ihren Reihen dann gelichtet: Die schwachen und rebellischen sind tot, die reichen wurden von ihren Familien freigekauft, die schönsten und talentiertesten schon an exklusive Kunden verkauft. Für den Freikauf gibt es besondere Maklerdienste und strenge Regeln, insbesondere AlArossara an der Küste Soldales ist ein beliebter "Freikaufmarkt", aber auch die Korsarenstädte halten jeden Fang wenigstens 3 Monate und schicken wöchentlich Listen der Neuzugänge ins Nordreich.

Wer nicht stirbt oder freigekauft wird und auch nicht durch einzigartige Talente besticht, der

wird auf den quartalsweise stattfindenden Märkten erst einige Tage lang öffentlich vorgeführt und dann versteigert. Dabei bemühen sich die meisten Sklaven von alleine, sich gut darzustellen, denn wer nicht verkauft wird, muss weitere 3 Monaten in der Hölle der Kerker vegetieren - da erscheint jedes andere Schicksal begehrenswert! Die meisten Sklaven werden als Feldsklaven oder für andere einfache Arbeiten gekauft, während die übelsten und gefährlichsten Steinbrüche und Minen rebellischen, kriminellen oder flüchtigen Sklaven vorbehalten sind. Per Schiff oder Karawane werden sie dann weiter transportiert, oft noch ein oder zwei mal verkauft, bis sie endlich ihrem endgültigen Herren übergeben werden.

Die Behandlung von Sklaven schwankt natürlich je nach Wert des Sklaven und Persönlichkeit des Herren, aber da es üblich ist, gute Sklaven zu belohnen (eigene Familie, eigene Hütte, bessere Arbeit) und auch Sklaven Eigentum besitzen dürfen, fügen sich die meisten in ihre Rolle und versuchen eher, durch Fleiß aufzusteigen als gegen ihren Herren eine Revolte zu wagen. Die besten Karrieren haben dabei die Wesire der mächtigen Adelligen und des Kalifen gemacht. Diese wichtigen und lukrativen Posten werden nämlich nur an Sklaven vergeben, nie an Freie, die womöglich eigene Ambitionen haben und ihren Herren ablösen wollen. Auch andere gute Karrieren stehen Sklaven offen und halten die Masse der armen einfachen Sklaven gefügig, die es nie zu mehr als einer kleinen Hütte bringen wird.

#### Regel:

##### Preistabelle für Sklaven

Kleines Kind oder Greis:	1 bis 50 D
Jugendlicher Sklave:	50 bis 200 D
Dienerin / ungelernter Arbeiter:	100 bis 400 D
Schöne Tänzerin / Handwerker:	$\frac{1}{2}$ bis 5 Talente
Gelehrte(r) / Künstler(in):	2 bis 20 Talente

## Kapitel 8

## Das Leben im Südreich

## Familienstruktur

Die meisten Völker des Südreichs haben eine patriarchalische Familienstruktur, bei der ein zumeist älterer Mann Herr über einen großen Familienklan ist, zu dem neben seiner Frau und den Nebenfrauen, den Kindern, verheirateten Söhnen und jüngeren Brüdern sowie deren Familien und den anderen abhängigen Verwandten auch Sklaven gehören. In den kleinen Teilfamilien der Sippe, den Ehegemeinschaften der älteren Söhne, Brüder und Sklaven, findet sich ein kleineres Patriarchat wieder, das sich zumeist nur auf eine Ehefrau und deren Kinder beschränkt. Die Männer haben also das Sagen, die Frauen sind unfrei und auf den Haushalt beschränkt, bei den reichen Familien werden sie sogar in einen Harem gesperrt, was bei armen Familien mit großem Arbeitskräftebedarf nicht möglich ist.

Der **Harem** ist weniger ein Privatbordell für den Patriarchen, in dem sich schöne Frauen lasziv und nackt am Brunnen von stundenlangen Liebesspielen ausruhen. Diese Vorstellung findet sich nur in den Palästen des Adels und dort auch nur in einem Teil des Harems. Denn zum Harem gehören außer der Ehefrau und den Nebenfrauen des Hausherrn immer auch seine Töchter und kleinen Söhne sowie andere weibliche Verwandte, die oft alt und weniger ansehnlich sind. Und auch im Harem muss gearbeitet werden, hier werden die Mahlzeiten zubereitet, Textilien hergestellt, die kleinen Kinder unterrichtet und allerlei andere Arbeiten verrichtet. Es geht also eher alltäglich zu hinter den Mauern eines Harems. Die im Nordreich stets angeprangerte "Versklavung" der Frauen durch den Harem hält sich auch in Grenzen, denn die Hauptfrau des Hausherrn darf den Harem, über den sie herrscht, nach Belieben verlassen und auch andere Frauen mitnehmen, um einzukaufen oder Verwandte zu besuchen. Eingesperrt werden nur Frauen vor der Geburt des ersten Kindes (da sie bis zu dieser Geburt noch nicht wirklich an die neue Familie gebunden sind) und verlobte Töchter bevor sie zu ihrer neuen Familie gebracht werden. Für fremde Männer ist das Betreten allerdings streng verboten und kann vom Hausherrn nach Belieben bestraft werden! Für nötige Besuche gibt es ein Gitter, durch das die Frauen auch mit Fremden sprechen dürfen.

Durch die Großfamilien sind auch die Häuser im

Südreich meist deutlich größer als im Norden, denn zu einer normalen Familie gehören 20 bis 50 Personen. Die verheirateten Männer, die noch nicht Herr eines eigenen Hauses sind, haben hier eigene Kammern für sich und ihre Ehefrauen, die aber meist im großen Harem leben. Der Hausherr hat natürlich den besten Raum des Hauses und damit oft das einzige private Zimmer für sich, denn sonst sind in jeder Kammer mehrere Personen untergebracht. Die Quartiere der Sklaven sind natürlich die schlechtesten, und oft werden sie in eigenen kleinen Hütten bei den Feldern und Herden untergebracht, wo sie auch arbeiten müssen. Die Dörfer bestehen daher oft aus nur 1 bis 5 großen Sippenhäusern, zu denen noch etliche kleine Hütten gehören.

Die Familie ist für die Bewohner des Südreichs sehr wichtig, vielleicht noch wichtiger als für das ebenfalls familiär geprägte Nordreich, denn dort sind die entfernteren Verwandten tatsächlich auch räumlich oft entfernter, als im Südreich, wo alle unter einem Dach leben. Die Herrschaft in den Familien ist streng und starr geregelt, Hausherr und Haremsherrin haben das Sagen, die Nebenfrauen und erwachsenen Söhne müssen gehorchen. Auch die Kinder werden ungleich behandelt, die Söhne der Haremsherrin erhalten die beste Behandlung, dürfen ihren Geschwister das Essen zuteilen und müssen nicht arbeiten, auch erhalten sie meist eine bessere Ausbildung. Die Töchter der Neben- und Sohnesfrauen haben dagegen die schlechteste Stellung, sie erhalten wenig Essen und müssen hart arbeiten, bis sie irgendwann an einen unbekanntem Mann in einer fremden Familie verheiratet werden.

## Der Tagesablauf

Im Südreich steht man früher auf als im Norden, meist schon vor Sonnenaufgang, und betet zum ersten Propheten um Weisheit und Erkenntnis. Die Männer und Söhne gehen auf die Felder oder in die Werkstädten, arbeiten bis zum Vormittag, während die Frauen und Töchter Brot backen, das Essen kochen und andere Arbeiten im Haushalt verrichten. Am Vormittag gibt es dann nach dem Gebet an den zweiten Propheten um Mäßigung und Selbstkontrolle die erste einfache Mahlzeit des Tages, nach der dann erst einmal eine längere

Pause eingelegt wird, während der man die heißen Stunden des Tages verdöst, Rauschharz raucht oder etwas liebt. Am Nachmittag dann geht es wieder an die Arbeit, und zwar bis zum Sonnenuntergang, den man mit einem Gebet an den dritten Propheten um Macht und Erfolg beschließt. Vor dem reichhaltigeren und längeren Abendessen badet man gerne, wenn es die Möglichkeit dazu gibt, oder wäscht sich zumindest den Staub ab – eine Sitte, die im Norden längst nicht so häufig gepflegt wird. Mit dem verlöschenden Licht der Öllampen dann geht es ins Bett, nachdem man noch gemeinsam Musik oder Geschichten gelauscht hat.

### Kleidung und Schmuck

Die meisten Teile des Südreichs haben ein heißes Klima, das enge und allzu warme Kleidung verbietet. Natürlich hat jedes Volk und auch jeder Stamm des Südreichs eine eigene Tracht, die bei den einzelnen Beschreibungen näher ausgeführt wird.

Die Kleidung eines normalen Mannes besteht im Wesentlichen aus einem Lendenschurz, Sandalen oder Stoffschuhen, einem Kopftuch oder Turban und einem weiten knöchellangen Gewand, das mitunter um eine bunt bestickte Weste, eine weite Pluderhose und eine breite Bauchbinde erweitert wird. Bei schlechtem Wetter trägt man dazu einen Umhang aus Ziegenfell oder Wolle. Die Männerkleidung ist selten verziert, lediglich Weste, Stoffschuhe und Bauchbinde, die unter dem Obergewand verborgen sind, werden mitunter reich mit bunten Seidenfäden, Golddraht und kleinen bunten Perlen bestickt. Auch der krumme Dolch eines Freien Mannes gehört zu seiner Tracht und wird nur im Haus abgelegt, Sklaven dürfen natürlich keine Waffen tragen (zumindest keine Dolche oder Schwerter, oft haben sie aber Speere und Schleudern um sich gegen Raubtiere zu schützen). An Schmuck tragen Männer außer Eheringen (aus Gold für die Hauptfrau und Silber für die Nebenfrauen) nur verzierte Scheiden aus Silber und oft eine Metallbrosche an der Stirn des Turbans, die die Sippenzugehörigkeit anzeigt.

Art und Größe der Kopfbedeckung sind ein wichtiges Zeichen für den Rang eines Mannes, es gibt dutzende Wicklungen für den Turban, der aus einem einzigen Stück Stoff gewickelt wird, das 2 bis 7 m lang ist, aus Wolle, Baumwolle, Mischgewebe oder Seide besteht und mitunter mit Federn, Broschen und Stickereien verziert wird. Der Kalif darf einen Turban aus 9 m purpurner goldbestickter Seide mit 5 Federn von

Zaubervögeln und einem beinahe faustgroßen Edelstein tragen, alle anderen Würdenträger des Reiches entsprechend kleinere und andersfarbige Kopfbedeckungen. Die komplizierteren Wicklungen erfordern oft die Hilfe von 1 bis 2 Dienern, daher werden einfache Turbane mitunter heimlich genäht. Übrigens sind Turbane auch sonst recht nützlich, man kann sie als Seil benutzen, Sachen in das Tuch wickeln, sie zu einer Umhängetasche formen oder in ihren Falten Briefe, Kleingeld oder einen Dolch verbergen.

#### Regel: Tabelle für Kopfbedeckungen

**Sklave:** Graues, braunes oder schwarzes Tuch.

**Freier Mann:** Farbige Wolle oder Baumwolle, als Krieger auch mit Quasten.

**Hausherr:** Bestickte Baumwolle, Mischgewebe oder Seide.

**Scheich:** Weiße bestickte Baumwolle oder Seide.

**Sultan:** Weiße mit Gold bestickte Seide.

**Pascha:** Farbige bestickte Seide mit Federn.

**Aklabam:** Farbige bestickte Seide mit Quasten.

**Moukba:** Farbige bestickte Seide mit Edelsteinen.

**Emir:** Schwarze Baumwolle oder Seide mit einer Feder nach Rang.

**Wesir:** Schwarze Seide mit Edelsteinen und einer Feder nach Rang.

**Großwesir:** Schwarze goldbestickte Seide mit Edelsteinen und Sturmvogelfeder.

Die Kleidung der Frauen besteht stets aus einem farbigen Untergewand mit Pluderhose und langem Hemd, über dem ein langes weites Obergewand aus dunklem Stoff getragen wird, das bis über Hände und Füße reicht, Kopf und vor allem die kunstvoll geflochtenen Haare aber unbedeckt lässt. Durch seinen weiten Schnitt verbirgt das Obergewand die Figur der Frau und allen Schmuck, den sie trägt. Die Haare dürfen mit Stoffbändern und Metallringen oder Kämmen versehen werden, bei reichen Frauen funkeln sie vor Edelsteinen und Gold. Die Hände werden oft mit komplizierten Mustern bemalt, an den Armen klingeln unsichtbar aber gut zu hören die Goldringe – oder billiges Messing. Auch Halsketten, Geschmeide, Knöchelkettchen, Bauchketten und Nabelstöpsel werden gerne getragen, und schöne reiche Frauen tragen bevorzugt bauchfreie Untergewänder aus leichter durchsichtiger Seide, mit der sie im Harem auch frei herumlaufen. In Sachen reizvoller Unterwäsche sind die Frauen des Südreiches denen des Nordens klar überlegen, dafür sind ihre weiten

Obergewänder wenig ansehnlich. Die wenigen Männer aus dem Nordreich, die bislang einen Harem von innen sehen konnten, waren jedenfalls hinreichend beeindruckt. Prostituierte und Dienerinnen tragen mitunter auch in den öffentlichen Teilen der Häuser nur leichte Unterkleidung, was den Besuchern mehr in Erinnerung bleibt als die vielen verhüllten Frauen in den Gassen.

### Wohnung und Möbel

Die Einfachen Sklavenhütten wie auch die Räume ärmerer Sippenhäuser sind kärglich, zumeist bestehen sie aus Lehm und haben nur winzige Fenster. In reicheren Häusern sind Boden, Decke und Wände mit kunstvollen Mosaiken eingelegt, es gibt große Fenster zum Innenhof, die mit reich geschnitzten Gittern verschlossen sind, oft auch mit leichten Stoffen, die heiße Sonnenstrahlen und Insekten fernhalten. Die Räume werden hoch gebaut, oft 4 m, um die Hitze an der Decke zu halten, dazu gibt es hohe Windschächte, die die heiße Luft nach oben ableiten und unten kühle Luft ansaugen. Wasserbecken und Springbrunnen gibt es in fast jedem Hof, mitunter auch in den Räumen, um durch Verdunstung die Temperatur weiter zu senken. Eine Aufteilung in Wohn- und Schlafräume gibt es nicht, lediglich Küche und Werkstätten sind abgetrennt.

Möbel sind im Südreich Mangelware - unter anderem, weil es in den meisten Gegenden wenig Holz gibt. Die wichtigsten Einrichtungsteile sind die dicken Wollteppiche und bestickten Kissen, die tagsüber als Sitzgelegenheit, nachts aber als Matratzen genutzt werden. Feuerbecken aus getriebenem Messing oder Ton wärmen an den kalten Tagen, an den heißen werden hingegen oft große flache Wasserschalen aufgestellt, in die man duftende Essenzen tröpfelt. Weiterhin gibt es noch kleine Tischchen für Wasserpfeifen und Teegesirr (nicht aber beim Essen, dann stellt man die Schüsseln auf den Boden) sowie Kisten für Kleidung und Hausrat. Ansonsten werden die meisten Sachen mit Brettern oder Wandhaken an den Wänden befestigt oder in Wandnischen gestellt, die in den dicken Lehmmauern leicht Platz finden.

### Haustiere

Neben dem diversen Nutztvieh hält man in den Häusern des Südreichs auch Haustiere. Außer den meist kleinen dünnen und gelben Hunden, die eher selten sind, und den verwöhnten Windhunden, die für die Hetzjagd benutzt werden, finden sich vor allem Katzen als Schmusetiere, die auch Ungeziefer fern halten. An den Wänden der Häuser sind immer Geckos unterwegs, die nach Insekten und Spinnen jagen, und einige Leute halten sich auch prächtig gefärbte Eidechsen mit glänzenden Schuppen, die in den Falten der Kleider leben. Ansonsten sind Vögel sehr beliebt, bei den Männern Falken, Milane und Adler für die Jagd, bei den Frauen Singvögel, die in Käfigen oder großen Volieren gehalten werden. Einige reiche Herren besorgen sich auch schwere Kampfhunde aus dem Nordreich, die sie für die Jagd nutzen und vor allem um die Sklaven einzuschüchtern. Bei den Dschabala und Molugu erfreuen sich auch größere Raubtiere einer erheblichen Beliebtheit, sie sind aber nur durch Magie zu bändigen.

### Speisen und Erbsitten

Die Nahrungsgrundlage des Südreiches sind Fladenbrote aus ungesäuertem Teig sowie gekochter Reis oder Hirsebrei, die zumeist mit einer scharfen Gemüesoße gegessen werden. Bei den Wohlhabenden und an Feiertagen auch beim Volk kommt geröstetes Hammelfleisch hinzu, während Hirten viel Jea essen, den harten getrockneten Ziegenquark, da echter Käse aufgrund der langen Reifungszeit nur von ortsfesten Bauern gemacht wird. Butter ist bei den Hirten der wichtigste Fettlieferant, während an den Küsten auch große Mengen Olivenöl produziert werden. Getrunken wird neben Milch, Buttermilch, Joghurt, diversen Säften und natürlich Wasser vor allem starker Tee oder Kaffee mit viel Zucker, während Bier und Wein fast nur an Festtagen genossen werden - immerhin sind Tee und Kaffee hier billig, und für den Rausch gibt es Rauschharz.

In den Häusern der reichen Familien wird natürlich nicht so einfach und eintönig gespeist, auch wenn große Schüsseln mit Reis, Soße und Hammelfleisch bei keinem Essen fehlen dürfen. Es gibt diverse Gemüsesorten und Salate vor allem als Mittagmahl, sehr viel Obst und als besondere Delikatesse geeiste Säfte oder Sorbet, für die unter großen Kosten Eis aus den Bergen geholt oder von Magiern erzeugt wird. Dazu gibt es alle erdenklichen Sorten Fleisch, Fisch und Geflügel, wobei sich diverse Singvögel, Echsen, Schlangen

und in Honig geröstete Heuschrecken besonderer Beliebtheit erfreuen. Bei größeren Festen werden auch Merkwürdigkeiten wie gerösteter Rongor mit lebenden Jungaalen gefüllt, angebrütete rohe Kiaklaeier oder ganzer gebratener Ogrifant am Spieß serviert. Gerade letzteres gilt als höchster Grad des Protzes, denn einerseits sind ausgewachsene Ogrifanten tranig und zäh, andererseits kann die Bratvorrichtung nur von den Mechanistikern der Rabasatri gebaut werden.

Beim Essen teilt sich die Gesellschaft zunächst in Männer und Frauen. Bei den Männern sind nur Tänzerinnen als Unterhaltung geduldet, bei den Frauen kleine Jungen und Eunuchen. Dann wird das Essen in großen Schüsseln auf dem Boden serviert. Es gibt weder Besteck noch Teller, stattdessen nimmt man das Essen mit einem Stück Fladenbrot oder der bloßen rechten Hand. Die linke bleibt die ganze Zeit im Schoß liegen, wer mit ihr isst oder auch nur das Essen berührt begeht einen Affront, der bestenfalls bei Kindern und Ausländern geduldet wird. Natürlich erhalten Gäste die fettesten Stücke Hammel, vor allem die Augen, und danach nehmen die Speisenden der Rangfolge nach reihum von den Schüsseln. Haben die Männer gespeist, wird das Essen von den Frauen abgetragen, die sich an den Resten bedienen dürfen. Bei reichen Familien gibt es natürlich mehr als genug für alle, bei den armen hingegen bleibt für rangniedere Töchter selten mehr als einige Körner Reis und kalte Soße (allerdings kochen die Frauen das Essen und zweigen dabei "zum Probieren" immer etwas ab, so dass sie selten hungern müssen).

Auch in Gasthäusern und Karawansereien wird das Essen allen Gästen zugleich aus einer großen Schüssel serviert, und der Rang bestimmt den Preis des Essens. Einzelportionen werden nur in den Städten serviert, in denen viele Händler aus dem Norden ankommen, und sie sind natürlich teurer. Bei den Getränken gibt es ebenfalls nicht für jeden Gast ein Gefäß, und es gilt als Unsitte, sie an die Lippen zu setzen – entweder, man lässt es sich ohne Berührung in den Mund laufen, oder man hat, wie viele Einheimische, immer eine eigene Trinkschale am Gürtel hängen. Auch das Ziehen von Messern und Dolchen um Fleisch zu schneiden ist verpönt, nur der Gastgeber darf das Fleisch, das noch nicht vorgeschnitten ist, tranchieren. Dafür wäscht man sich vor und nach dem Essen stets die Hände und rülpst ausgiebig, um dem Gastgeber zu zeigen, das man satt und mit dem Essen zufrieden ist.

### Rauschmittel

Der Genuss von aromatisiertem Tabak, oft mit Weihrauch, Kräutern, Obstschalen und Gewürzen versetzt, sowie von leichten Rauschharzsorten wie Khifkem ist im Südreich alltäglich. Geraucht wird manchmal einfach indem man das Räucherwerk in einem engen Raum oder Zelt auf die Glut des Feuers legt, oder mit kleinen aber reich verzierten Pfeifen aus Keramik oder Metall, die man sonst in die Falten von Bauchbinde oder Turban steckt. Vor allem aber wird mit Wasserpfeifen geraucht, in denen das Räucherwerk mit glühenden Kohlen verbrannt und der Rauch dann durch Wasser in die Schläuche der Rauchenden geleitet wird. Jeder Mann im Südreich hat ein eigenes Mundstück für die Wasserpfeifen, an denen oft 2 bis 8 Personen gleichzeitig rauchen. Alleine zu rauchen gilt als ungesellig und Zeichen vor Sucht und Charakterschwäche, ebenso vor der Mittagsruhe oder bei der Arbeit zu rauchen.

Außer Zöllen und gewissen Tabus gibt es keine Einschränkungen für den Drogenkonsum, und so gibt es im Gegensatz zum Nordreich im Süden viele Rauschharzsüchtige, die zumeist pünktlich nach dem Mittagessen vor ihrer Wasserpfeife zusammenbrechen und den Rest des Tages im Drogennebel verbringen. Während Sklaven natürlich arbeiten müssen und arme Freie durch Sucht ihre Familien ruinieren würden (was gelegentlich vorkommt), wird starker Drogenkonsum bei den Alten akzeptiert, die sich so ihre letzten Tage verschönern können. Junge Leute sollen ihren Rausch lieber in der Schlacht oder beim Liebespiel holen, darin stimmen alle 3 Propheten überein! Bei allen größeren Festen werden auch die starken Sorten geraucht, ohne Ansehen von Alter und Rang, selbst Sklaven und Kinder dürfen sich bei solchen Gelegenheiten heftig berauschen. Nur die stärksten Sorten wie Khiffada und Khifkamar sind besonderen Zwecken oder Personengruppen vorbehalten.

Alkohol wird wie gesagt selten konsumiert, wobei der Genuss von teuren importierten Weinen und Bränden bei den Reichen durchaus üblich ist, aber nur zum Essen und kaum für Besäufnisse. Das Volk braut sich eigenes Bier aus Hirse oder Weizen, das aber nordreichischen Standards keinesfalls stand hält, es wird nicht gehopft und die Hefe ist oft verunreinigt. Dass man mit verschiedenen oft giftigen Kräutern nachhilft, um die Rauschwirkung zu verstärken, verbessert den Ruf des Bieres nicht unbedingt, und so gelten Biertrinker im Süden als gewissenlose Säufer.

### Spiel und Sport

Aufgrund der Tageshitze sind viele Sportarten wie Langstreckenlauf wenig beliebt, und es gibt auch kaum organisierte Ballspiele wie Sonnenball. Dennoch erfreut sich Sport im Südreich durchaus einiger Beliebtheit, vor allem Kampfsport für die Jungkrieger werden vom dritten Propheten ausdrücklich gefordert! Bogenschließen und Fechten sind dabei am wichtigsten, aber auch Ringkampf wird allen Jungen beigebracht, selbst Sklaven. Die Sualadin üben sich in wilden Reiterspielen aller Art, vor allem "Schafsraub" ist beliebt - ein Spiel, bei dem zwei unbewaffnete Reitertruppen sich um ein (hoffentlich) totes Schaf streiten, das sie mit allen Mitteln in ihre Zielzone bringen wollen, wo es dann auch als Siegerpreis dient. Die Rabasatri lieben einige hochkomplexe Glücksspiele um viel Geld, die selbst erfahrene Spieler aus dem Norden kaum durchschauen. Die Khobrok üben sich natürlich in besonders wilden Kampfspielen, während die Dschabala es lieben, ihre Sklaven gegeneinander antreten zu lassen.

### Feste und Vergnügen

Gefeiert wird überall gerne, so auch im Südreich. Die Anlässe finden sich schnell, neben den Klassikern Geburt, Heirat und Beerdigung und einer Vielzahl lokaler Feiertage, die zumeist den lokalen Geisterkulten gewidmet sind, bieten auch die 3 Propheten Feiertage, die mit besonderem Aufwand gefeiert werden, und zwar jeweils eine ganze Woche lang - wobei dem Fest des zweiten Propheten eine Fastenzeit von 36 Tagen voraus geht. Der vierte große Feiertag ist der Krönungstag des Kalifen, der aber nur 5 Tage lang begangen wird, um nicht die Propheten zu überbieten.

Die Feste bestehen natürlich aus den üblichen Zutaten Menschenmenge, Festmahl, Musik, Tanz und kollektiver Rausch, der aber mehr mit Rauschharz als mit Alkohol herbeigeführt wird. Anders als im Nordreich verschieben sich die Feste aber zur Nacht, denn sie beginnen meist erst nach der Nachmittagsarbeit in der Kühle des Abends. Die Tänze und Festessen werden dabei mit großen Feuern erleuchtet, in die oft Rauschharz geworfen wird, und sie finden oft im Freien statt, was im Norden ja wetterbedingt seltener möglich ist. Für die Gäste werden oft Zelte aufgebaut, denn an einer Familienfeier nehmen oft 200 bis 500 Personen teil! Übrigens sind auch Sklaven nie von den Feiern ausgeschlossen.

### Namen im Südreich

Jedes Volk des Südreichs hat eigene Namen, doch es gibt auch gewisse Gemeinsamkeiten. So sind alle Namen aus **4 Teilen** zusammengesetzt (auch wenn die meisten einfachen Leute nur ihren Vornamen benutzen). Zunächst gibt es einen Vornamen je nach Volk, dann den Sippennamen, dem eine Vorsilbe zur Erläuterung des Familienrangs vorangestellt wird. Gefolgt wird der eigentliche Name vom offiziellen Titel, der den Rechtsstatus im Kalifat bestimmt. Vornamen und Sippennamen kann der Spieler oder SL nach Belieben wählen, sie sollten aber irgendwie orientalisch klingen.

#### Regel: Vorsilben und Rangnamen

**Ibn:** Sohn, Mann ohne eigenes Haus.

**Abu:** Vater, Hausherr.

**Iday:** Tochter, unverheiratete Frau.

**Ayday:** Ehefrau eines Ibn.

**Hamu:** Haremsherrin, Frau eines Abu.

**Onda:** Witwe.

**Slavu:** Sklave.

**Falach:** Bauer.

**Drainar:** Handwerker.

**Karwam:** Kaufmann.

**Kuruz:** Krieger.

**Fatay:** Magier.

**Emir:** Beamtenklave.

**Wesir:** Ministersklave.

**Scheich:** Adelige, Stammeshäuptling.

**Sultan:** Fürst, König.

**Pascha:** Adelige Dschabala, Richter/Diplomat.

**Aklabam:** Adelige Khobrok, General.

**Moukba:** Adelige Rabasatri, Monopolist.

**Impaira:** Verwandter des Kalifen.

**Kalif:** Beherrscher der Erleuchteten etc.

Die Tochter eines Kaufmannes könnte also z.B. **Scharysa IdayKuru Karwam** heißen (Scharysa, Tochter der Sippe Kuru aus dem Kaufmannsstand). Auch Ausländer verändern ihre Namen oft nach diesem Muster, indem sie ihrem Vor- und Familiennamen einfach Vorsilbe und Rangnamen hinzufügen. Wird dies nicht gemacht, sind die meisten Einheimischen etwas verwirrt wenn es um den richtigen Rang des Gastes geht und versuchen ihn anhand seiner Kleidung abzuschätzen.

### Höflichkeit und Umgangsformen

Die Umgangsformen im Südreich sind wesentlich blumiger und übertriebener als die im Norden, alleine eine normale Begrüßung unter Freunden kann Minuten dauern, die Annäherung an den Kalifen nimmt mehrere Stunden in Anspruch.

Bei der Begrüßung sollten SL und Spieler sich ein kleines Bisschen Mühe geben. Es heißt nicht "Tach auch!" oder "Hallo König, ich hätte da mal ein Anliegen...", sondern eher "Oh gepriesener Herrscher von 1000 Pferden, du dessen Söhne stark und dessen Töchter schön sind, weiser Diener des ersten Propheten, bescheidener Diener des zweiten Propheten und prachtvoller Diener des dritten Propheten, oh du Glanz unter den Kriegern des Kalifen und edelster unter allen Söhnen der Wüste, lasse dich herab zu mir unwürdigem Knecht und höre meine ungeschickten Worte!" Generell gilt völlig übertriebenes Lob bei gleichzeitiger Herabsetzung der eigenen Person als höflich, kompakte Redeweise aber als dumm und unhöflich. Problematisch wird es, wenn mehrere hochstehende Personen gleichzeitig begrüßt werden, dann hilft meist nur noch ein Wurf auf *Etikette*, um die richtige Rangfolge abzuschätzen und seine Worte gut zu wählen.

Auch bei den Gesten ist man komplizierter, statt einer kurzen Verbeugung oder bestenfalls noch einem Kniefall, mit dem man im Norden einen Höherstehenden oder Erhabenen begrüßt, sind im Südreich generell ein Kniefall und dreifacher Handkuss beim eigenen Scheich oder einem Pascha fällig, will ein Freier einen Sultan sprechen muss er sich dreimal vor ihm auf den Boden werfen und seinen Fuß küssen, und auf dem langen Weg zum Kalifen sind neun Bodenfälle mit Stirnaufschlag und neun überreichte Geschenke fällig. Unter Kriegern reicht eine kurze Verbeugung, bei der man Stirn, Lippen und Brust mit der Hand berührt und einem Höherrangigen den Gewandzipfel, einem Gleichrangigen die Hand zumindest angedeutet küsst. Wer aus Stolz eine entsprechende Begrüßung verweigert, der beleidigt damit seinen Gastgeber erheblich!

Als Gast sollte man immer ein Geschenk dabei haben, je nach Situation und Rang eine Kleinigkeit (etwas Weihrauch, Tabak oder Rauschharz sind typisch) bis hin zu erheblichen Schätzen (wenn ein in Ungnade gefallener Vasall seinen Sultan besucht wechseln ganze Dörfer den Besitzer). Außerdem muss man irgendeine Form der Unterhaltung beitragen, musizieren oder Neuigkeiten aus der Ferne berichten. Dafür gilt wie schon andern Orts

berichtet, das Gastrecht: Der Gastgeber muss seinen Gast 3 Tage lang unentgeltlich beherbergen und verpflegen, ihn beschützen und aufmerksam behandeln - oft essen und schlafen die Gäste im gastfreundlichen Süden besser als der Hausherr und erhalten den Gegenwert ihrer Geschenke doppelt bis dreifach zurück. Besonders liebe Gäste werden zum Abschied reich beschenkt oder gar in die eigene Sippe aufgenommen, vor allem wenn sie bei der Verteidigung der Sippe geholfen haben. Wer hingegen gegen das Gastrecht verstößt, der wird geächtet und verstoßen oder gleich grausam hingerichtet.

### Verbrechen und Sünden

Neben den Klassikern an Eigentums- und Körperdelikten sind auch Sittenverstöße im Süden zum Teil höchst strafwürdig. Wer in einen Harem eindringt, der wird vom Hausherrn nach Belieben bestraft! Auch Ehebruch und Unsittlichkeit werden mit dem Tode bestraft, und Beleidigungen lösen meist Sippenfehden aus, die oft erst nach vielen Toten mit einer Heirat und teuren Blutgeldern enden. Jede Beleidigung des Kalifen wie auch seiner Diener wird besonders hart bestraft, wie auch Rebellion und Verrat. Bei der Auswahl der Strafen ist man sehr kreativ, neben Geldstrafe, Stockschlägen auf die Fußsohlen und Versklavung als häufigste Strafen sind mehr als 100 Formen der Todesstrafe bekannt: Klingenrutsche, Honig und Ameisen, in der Wüste aussetzen, Sandgrab, 10 000 Nadelstiche, lebendig mumifizieren, Hirnquetsche, Ogrifantenfuß, Rongorfutter, Käfig im Wüstenwind, Spinnentanz...

Dafür sind etliche Taten, die im Nordreich mit hohen Strafen belegt werden, hier Bagatellen oder Straffrei. Gift wird frei gehandelt, wie auch alle Drogen und Medikamente. Duelle sind legal, Sklaven dürfen für kleine Vergehen grausamst bestraft werden, der Mann herrscht über die Frau. Pferdediebstahl gilt in einigen Gegenden als Kavaliersdelikt, wie auch Körperverletzung bei einem Pferdediebstahl. Auch Betrügereien im Handel sind sehr üblich und werden höchstens mit einfachem Schadenersatz belegt. Schließlich ist die Anbetung von Teufeln und Dämonen nur ein mäßiges Delikt, bei bestimmten Dämonen Pevisas und Mammons sogar völlig legal, während Götter der Reichskirchen nicht öffentlich angebetet werden dürfen.

## Kapitel 9

## Geheimorganisationen

## Der Gelbe Skorpion

Im ganzen Reich, in jeder Teestube und auf jedem Basar, in jedem Sklavenpferch und auf jedem Platz der Verkündung sind die Spitzel und Spione, Informanten und Agenten des *Gelben Skorpions* unterwegs, der Geheimpolizei des Kalifen. Offizielle Vertreter dieser Organisation tragen an ihrem Turban stets eine Brosche in Form des namengebenden Tieres, weniger offizielle haben sie in den Falten ihrer Kleidung verborgen. Diese Brosche ist gleichbedeutend mit einer Vollmacht des Kalifen, jeden Verdächtigen zu verhaften und Hilfe von allen Amtsträgern zu verlangen. Offen sind die Agenten des Gelben Skorpions vor allem als Beobachter und Boten des Kalifen unterwegs, und sie unterhalten in den größeren Städten und in den Palästen der mächtigen Adligen Büros und Poststellen. Auch die offiziellen Bodendienste, die Reiterstaffetten, Taubentürme und Signalfeuer unterstehen ihnen.

Besonders gefürchtet ist aber das Heer von Spionen und Spitzeln, das der Gelbe Skorpion unterhält. Dabei kommt auf jeden professionellen Agenten, zumeist ausgebildete Assassinen des örtlichen Volkes oder Finsterelfen, wenigstens 10 bis 30 einfache Zuträger, die in ihrer Nachbarschaft die Augen und Ohren offenhalten und alles auffällige an ihren Agenten weiterleiten, wofür sie jeweils in bar bezahlt werden. Die vielen kleinen Spitzel, die verdeckten Agenten, die Postmeister und die offiziellen Beobachter machen eindeutig den Großteil der Organisation aus.

Hinzu kommen aber noch die gefürchteten "Klingen des Kalifen", die verdeckten Henker, die in seinem Auftrag und ohne Verhandlung Verräter, Staatsfeinde und persönliche Konkurrenten des Kalifen ermorden. Ein Kommando dieser harten und sehr gut geschulten Meuchelmörder mit Vollmacht besteht in der Regel aus 6 bis 10 Mann auf edlen Pferden, die in der Nacht ankommen, sich mit ihrer Vollmacht den Weg bahnen oder heimlich eindringen und nach offizieller Verkündung des Urteils es gleich vor Ort mit Erdrosseln durch eine seidene Bogensehne vollstrecken. Die meisten Opfer wehren sich gar nicht, sondern ergeben sich und dürfen dafür noch beten und einen Brief an ihre Familie schreiben. Die wenigen Delinquenten, die rechtzeitig fliehen oder gar die Klingen töten, sind ab dann geächtete Flüchtlinge, die nur noch in

der tiefsten Wildnis oder maskiert und unter falschem Namen als gehetzte Flüchtlinge den Rest ihres wertlosen Lebens fristen müssen.

Ein einmal gefällttes Urteil muss nämlich auf jeden Fall vollstreckt werden, und auf jeden Flüchtling wird ein eigenes Kommando angesetzt, das bei Bedarf Hilfskräfte rekrutieren und hohe Kopfgelder aussetzen darf - es beginnt bei einem Talent und endet mitunter bei 1000 Talenten Silber für einen rebellischen Sultan oder Sohn des Kalifen. Da es aber höchstens 30 Kommandos gibt, hält sich die Zahl der heimlichen Vollstreckungen in Grenzen - immerhin ist derzeit die Hälfte der Kommandos auf der Jagd nach Flüchtlingen, von denen die meisten nur wenige Wochen bis Monate durchhalten, einige aber schon etliche Jahre auf der Flucht sind, so der gefürchtete *Räubersultan*, dessen Räuberbanden ganze Landstriche unter ihrer Kontrolle halten, und die üble Magierin *Suliad "Die silberne Spinne"*, der wenigstens 20 Tode von reichen Adligen zu Lasten gelegt werden, die sie mit ihrer Magie verführte, zu allerlei Schandtaten trieb und am Ende ohne einen Dirham und mit ruiniertem Ruf zumeist in den Selbstmord trieb.

## Die Schwarze Schlange

Viel kleiner und weniger aktiv aber noch ein wenig mehr gefürchtet ist die *Schwarze Schlange*, eine Gruppe fanatischer Meuchelmörder, die scheinbar keinem Herren untersteht und für sehr viel Geld oder aus eigenem Antrieb durch Erpressung und Mord von sich Reden macht. Vergleichbar ist sie am ehesten mit einer Mischung aus sehr großer Casmal und Teufelskult, denn die Mitglieder sind in Zirkel eingeteilt und durch Masken geschützt, müssen üble Rituale und Prüfungen durchstehen, sind aber in erster Linie an Geld, Macht und Luxus interessiert. Alles in allem mögen 1000 bis 3000 Mitglieder zu dieser Verbrecherbande gehören, die fast nur in den größeren und reichen Städten aktiv ist. Bekannt ist, dass schon mehrere Emire und Wesire gute Kontakte zu ihr unterhielten, nie aber Adelige. Somit versucht sie, die sonst im Süden allgegenwärtigen familiären Bindungen zu vermeiden, durch die sie angreifbar würde.

Nur wenige Leute kennen die verschwiegenen Orte, an denen man den Meuchelmördern einen

Auftrag geben kann. Viel mehr aber zahlen jedes Jahr einen Tribut an die Meuchlerbande, um sich und ihre Familien zu schützen, insbesondere reiche Adelige und Großhändler werden häufig um 5 bis 20% ihres Einkommens erleichtert. Andere leisten Widerstand, und mitunter konnten sie auch schon erhebliche Erfolge erzielen und ganze Landstriche von der Mörderbande befreien. Doch in den meisten Fällen führt eine Weigerung, die hohen und demütigenden Tribute zu zahlen, zu einigenden abschreckenden Morden an Dienern und Verwandten, nach denen dann doch gezahlt wird - denn auch wenn die Effizienz der Mörder gar nicht so hoch ist, ihre Mordmethode ist überaus grausam und abschreckend!

Die typische Waffe der Schwarzen Schlange ist nämlich der "Giftzahn", ein Spezialdolch, mit dem sie ihren Opfern den "Hauch des Jenseits" in den Körper spritzen, ein Gift, dass sie bei lebendigem Leibe verfaulen lässt (siehe auch im Kapitel *Wissen, Künste und Magie: Alchimie*). Ein weiterer wirksamer Trick ist die Verwendung von Frauen als Köder und Mörderinnen, denn Frauen traut man im Süden generell wenig zu, schon gar keinen brutalen Mord. Ansonsten sind die Mörder zwar brutal, geschickt und erfahren (sie müssen 3 Morde an Unschuldigen begehen, um in die Organisation zu kommen) aber auch etwas verweichlicht und nicht sehr kampfstark - daher halten sie sich sowohl von der Wildnis als auch von starken Kämpfern fern und suchen sich lieber leichtere Opfer.

### Die Häuser der Finsterelfen

Grundsätzlich ist jedes einzelne Haus der Finsterelfen als Geheimorganisation aufgebaut. Näheres dazu im entsprechenden Kapitel weiter unten.

### Die Derwischbruderschaften

Die fanatischen Anhänger des dritten Propheten schließen sich zu Bruderschaften zusammen, die im wesentlichen einer Mischung aus Orden und Loge gleichen. Religiöse Übungen, Tänze, Rituale und Gebete wechseln sich mit wilden Feiern und vor allem Absprachen ab, in denen man sich gegen Emporkömmlinge, Rebellen und andere Feinde verbündet. Generell sind fast alle Machthaber auch Derwische oder haben gute Kontakte zu ihnen, und erst der Eintritt in eine Bruderschaft ebnet den Weg zu hohen Ämtern oder wirklich guten Geschäften. Wie Orden und Logen sind die Bruderschaften an sich gut bekannt, haben offizielle Vertreter und Räumlichkeiten. Was aber

während ihrer geheimen Rituale stattfindet ist Außenstehenden verboten, und jeder unerwünschte Beobachter wird von ihnen hart bestraft oder ermordet. Und da sie offizielle Deckung von oben haben, müssen sie auch keine Strafverfolgung fürchten.

### Rebellen und Verschwörer

Die offenen Feinde des Kalifen oder des Kalifats sind die erklärten Hauptziele des Gelben Skorpions und der anderen Polizeimächte wie auch der Derwische.

Die meisten Rebellengruppen im Süden sind wenig mehr als Räuberbanden, die gelegentlich einen Sklavenaufstand auslösen oder einige Vertreter der Staatsmacht ermorden. Dennoch werden sie mit sehr großem Aufwand bekämpft, nicht zuletzt, weil sie bequeme und schwache Feinde sind - viel angenehmer als das Nordreich oder gar die echten Staatsfeinde. Von abgelegenen Berg-, Wald- oder Grenzregionen abgesehen, die faktisch von den Rebellen beherrscht werden, sind vor allem noch die Exilgruppen von Bedeutung, die auch im Nordreich aktiv sind, den intellektuellen Teil übernehmen, Waffen besorgen und Agenten in das Kalifat schicken. Ohne Hilfe anderer Staaten haben sie keine Chance, die lange ersehnte Veränderung des Kalifates und die Befreiung ihrer Völker herbei zu führen.

Denn die gefährlichsten Feinde des Kalifen sind die ewigen Verschwörer in seinem Umfeld. Fast ein Drittel der Sultane, Wesire und Verwandten des Kalifen sind in solche Verschwörungen verwickelt, mal eher passiv und indirekt, mal aktiv und mit hohem Einsatz. Kern der Verschwörungen sind fast immer die direkten Verwandten des Kalifen, die älteren Söhne oder die Mütter der kleinen Söhne, die durch die Verschwörung an die Macht gebracht werden. Wird eine solche echte oder angebliche Verschwörung aufgedeckt, kommt meist der Gelbe Skorpion zum Einsatz, wenn der Kalif sich nicht in Einzelfällen mit einer Verbannung begnügt oder im Gegenteil eine besonders grausame öffentliche Hinrichtung befiehlt. Aber in den letzten 100 Jahren sind wenigstens 4 Kalifen durch Verschwörungen ums Leben gekommen, sie sind also deutlich gefährlicher als Rebellen. Doch keine Verschwörung hat bislang versucht, die Verfassung des Südreichs wesentlich zu ändern.

### Sektierer und falsche Propheten

Während Ketzer und Sektierer von den Kirchen des Nordens vehement verfolgt werden, sieht es im Süden nicht ganz so intolerant aus. Vor allem die Verkünder haben sehr viele Splittergruppen und zum Teil erheblich abweichende Ansichten, ohne dass mehr als ein Bruchteil von ihnen von der offiziellen Kirche verfolgt würde. Lediglich einige Anhänger von Göttern, Teufeln oder besonders üblen Dämonen wurden offiziell verboten und werden verfolgt, zumeist aber nicht intensiver als andere Sittlichkeitsverbrecher oder Räuber.

Viel übler ergeht es aber falschen Propheten, und die gibt es alle paar Jahre im Südreich. Wer sich als vierter Prophet darstellt und nicht den strengen Prüfungen stand hält, der wird schnell zum Staatsfeind erklärt und mit allen Mitteln verfolgt, ebenso die angeblichen Reinkarnationen der 3 bekannten Propheten. Dennoch haben einige dieser falschen Propheten erheblichen Mengen an Anhängern, und Gerüchte halten sich, dass der echte 4. Prophet aus Versehen hingerichtet wurde, bevor er seine neuen Regeln verkünden konnte. Die Diener der 3 Propheten sind sich aber weitgehend einig, das bislang kein Kandidat auch nur in die engere Wahl kam.

## Kapitel 10

# Die Dschabala - Mystiker

### Aussehen und Landestracht

Dschabala sind Menschen, die ursprünglich als Nomaden mit ihren Herden umherzogen und auch als magische Gaukler bekannt waren, bis sie eine Magie entwickelten, mit der sie selbst große Kreaturen kontrollieren konnten. Inzwischen hat die üppige Lebensart ihnen alle nomadische Härte genommen, sie sind durchgehend beleibt und für Südreicher hellhäutig, auch die Männer schminken sich und tragen an 1 bis 3 Fingern ihrer Hände die gepflegten Nägel sehr lang. Ausnahmslos alle Männer haben den arroganten Schnurrbart des dritten Propheten, während asketisch lange Haare sehr selten sind. Auch Schmuck aller Art lieben sie, während sie als einzige Waffen einen krummen Schmuckdolch und als Zeichen ihrer Macht eine Geißel tragen, mit der sie gestikulieren, Fliegen verschrecken und ihre Diener motivieren.

Die Kleidung der Dschabala entspricht weitgehend der allgemein üblichen Kleidung des Südreiches (die tatsächlich erheblich von ihnen geprägt wurde), allerdings mit einigen Besonderheiten. Zunächst einmal tragen alle Männer einen besonders gewickelten Turban mit im Nacken herabhängendem Ende und einem auf die Stirn herab baumelnden Anhänger, der ausschließlich von ihnen getragen werden darf, die sogenannte "Perle der Dschabala". Auch tragen sie anders als die meisten anderen Völker auch gemusterte Stoffe als Oberkleidung, was sonst ranghohen Personen vorbehalten ist. Außerdem sind die Dschabala zumeist recht wohlhabend und daher eher in feine Tuche und Seide gekleidet als in derbe Wolle.

### Weltansicht und Rolle

Die Dschabala haben ihre Zeit als ärmliche Nomaden und Gaukler längst hinter sich gelassen und sehen sich als edelstes und mächtigstes Volk der Welt, dazu auserkoren, alle anderen Völker zu beherrschen - mit Ausnahme vielleicht der beiden anderen Herrenvölker, die sie als (untergebene) Verbündete betrachten, denen man spezielle Machtbereiche überlassen sollte. Wer will schon in den Krieg ziehen oder sich mit endlosen Zahlen

befassen? Nein, von allen Völkern der Welt haben es die Dschabala nicht nur am weitesten gebracht, sondern auch noch am ehesten verdient! Dass es im fernen Nordreich Völker gibt, die sich als nicht weniger edel und mächtig ansehen und die in den letzten Jahrzehnten zunehmend expandierten wo das Südreich verfiel, wird von ihnen nach Kräften ignoriert - für sie sind die Nordreicher immer noch die kriegslüsternden Barbaren, die sie im ersten Imperialkrieg waren.

### Sitten und Bräuche

Da kaum eine Sippe der Dschabala sich noch mit alltäglichen Arbeiten beschäftigen muss, sondern alles von Sklaven erledigen lässt, haben die Dschabala eine ausgeprägte Freizeitkultur entwickelt. Sinnlose Rituale und Höflichkeitsfloskeln sind ihnen sehr wichtig, für Körperpflege und Mahlzeiten geht der halbe Tag drauf, Drogenkonsum und das Drangsalieren der Sklaven kostet einen Großteil der anderen Hälfte. Besonders lieben Dschabala aber jede neue Form der Dekadenz, besonders die teuren und nutzlosen. Die nötigen Tätigkeiten, um das Volk bei der Stange zu halten oder mit ihrer Magie sinnvolle Arbeiten zu verrichten, sehen sie als lästigen Zwang an und überlassen sie so weit wie möglich ihren rangniederen Verwandten. Die einzige sinnvolle Tätigkeit, der sie einige Aufmerksamkeit widmen, sind die ständigen politischen Intrigen und diplomatischen Aktivitäten im Reich und an seinen Grenzen, die sie als "das große Spiel" bezeichnen und mit einiger Begeisterung betreiben.

### Magie und Religion

Die Dschabala sind natürlich eifrige Anhänger des dritten Propheten und verehren auch den ersten, während die asketischen Regeln des zweiten als mehr für das Volk geeignet angesehen werden. Es gibt auch einen regen Ahnenkult, immer wieder werden untote Vorfahren oder Feinde beschworen und die Gräber der Familie ausgiebig gepflegt. Andere Erzgeister oder gar Götter werden selten

verehrt, es gibt aber viele halboffene Kulte für die Dämonen Pevisas und Mamos.

Die Mystiker der Dschabala sind das Rückgrat ihrer Herrschaft, sie bändigen die riesigen Bestien, auf denen sie in den Krieg ziehen, und sie halten das Volk unter Kontrolle. Nur Dschabala werden in dieser Magie ausgebildet. Nekromanten sind ebenfalls noch einigermaßen verbreiten, da sie dem Ahnenkult nutzen, andere freie Schulen sind aber sehr selten. Dafür sammeln viele reiche Dschabala Artefakte, mit denen sie ihr magisches Potential erheblich erweitern.

### Wirtschaft und Handel

Die Sippen der Dschabala besitzen das beste Land und lassen es von zahlreichen Sklaven bearbeiten, auf jeden Dschabala kommen mindestens 3 direkt abhängige Sklaven. Dazu kassieren die Paschas oft noch Gelder aus den Staatseinnahmen und für die Vergabe von Schutzbriefen, während sich junge Dschabala als Magier anwerben lassen. Andere Wirtschaftsbereiche interessieren sie kaum, und bei ehrlicher harter Arbeit hat man in den letzten 500 Jahren keinen einzigen Dschabala gesehen.

### Siedlungen und Wohnkultur

Die großen Sippenhäuser der Dschabala ähneln oft mehr Palästen als einfachen Häusern, auch nach außen haben sie mehr Schmuck als die meisten anderen Gebäude. Dazu sind sie immer von einem Garten und einem Wassergraben umgeben, der sie von den Hütten ihrer Sklaven und den Häusern ihrer freien Nachbarn trennt. Die meisten Häuser, vor allem auf dem Land, sind zumindest leicht befestigt.

### Kunst und Unterhaltung

Dschabala lieben Kunst, Musik, Tanz, Akrobatik und sportliche Wettkämpfe. Da sie dazu aber weder Talent noch Lust haben, lassen sie ihre Sklaven den anstrengenden Teil übernehmen. Zu jedem Haushalt gehören etliche Künstler, die vor allem bei den vielen Festen auftreten oder in ihren Werkstätten Kunstwerke herstellen. Die Dschabala lieben auch die Jagd, mit Bögen oder Feuerwaffen vom Rücken riesiger Tiere aus schießen sie auf die Tiere, die ihre Sklaven ihnen zutreiben - oder auf die Sklaven, wenn die nicht genügend Tiere finden... Und schließlich schätzen sie auch blutige Kämpfe mit oder ohne Waffen, in denen sich die besonders wilden und gefährlichen

Sklaven gegenseitig zerfleischen. Hierfür gibt es in den Städten mitunter besondere Arenen, meist finden sie aber einfach in den Innenhöfen der großen Häuser statt, so dass man ihnen bequem von den Fenstern der Säle und Kammern aus zuschauen kann. Auch wilde Tiere und Ungeheuer treten in diesen Kämpfen oft an, die in den Kellern oder besonderen Menagerien im Garten gehalten werden und sonst unter der Kontrolle der Mystiker als Wachtiere dienen. Auch in den Schaukämpfen werden die Bestien meist von den Mystikern kontrolliert, die damit "persönlich" in der Arena kämpfen, ohne ihr eigenes Leben zu riskieren. Ansonsten wetten sie große Summen, und wenn ihre Sklaven gewinnen, gewinnen damit die Besitzer erheblich an Prestige!

### Politik und Verwaltung

Die Dschabala sind die eigentlichen Herren des Reiches, sie treffen alle wichtigen Entscheidungen, sie stellen den Kalifen und sie haben ihre Paschas an allen Höfen des Südreichs sitzen, um ein waches Auge auf ihre Vasallen zu haben. Neben ihrer Magie ist die Diplomatie auch ihr einziges echtes Talent, sie können sich sehr gut in die Pläne und Ziele, Ängste und Schwächen ihres Volkes wie auch anderer Herrscher einfühlen. Für die lästigen Details vertrauen sie auf die Talente der Rabasatri oder den Fleiß ihrer gebildeten Sklaven, die sie als Schreiber, Emire und Wesire mit erstaunlich großer Verantwortung ausstatten.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die Streitkräfte der Dschabala bestehen nur aus Gigakavallerie, also Ogrifanten, Boromba und Rongor mit Schützen und Magiern in den Reitgestellen. Sie steigen nur höchst ungern ab und scheuen den Nahkampf, außer ihren Dolchen tragen sie auch nur Bögen, Feuerwaffen und Wurfgeschosse. Sowieso überlassen sie Kampf und Taktik am liebsten den Khobrok, die sich für solch blutige Geschäfte besser eignen. Jede Sippe von Dschabala hat zumindest einige Leibwächter, manchmal gut bezahlte Khobrok oder aus dem Ausland geholte Söldner, meist aber Sklaven, die eher zahlreich als kampfstark sind.

### Wichtige Regionen und Orte

**Khuras** ist mit über 400 000 Einwohnern die größte Metropole des Reiches und zugleich seine Hauptstadt, in ihr gibt es die Goldene Stadt, den gewaltigen Palast des Kalifen, und ein Dutzend Stadtviertel, die jeweils eine komplette Großstadt abgeben würden. Eine genaue Beschreibung findet sich im Anschluss.

**Avokia** in den Bergen südöstlich der Hauptstadt ist die zweite wichtige Stadt der Dschabala. Anders als im kosmopolitischen Khuras leben hier außer den Dschabala nur Sklaven und wenige Khobrok und Rabasatri, denn die massiv befestigte Stadt dient vor allem als Fluchtburg der Dschabala für den Fall, dass es endlich den lange gefürchteten großen Aufstand gibt. Hinter den doppelten Festungswällen lagern deshalb auch neben reichlich Vorräten für mindestens 3 Jahre auch riesige Schätze in geschützten Kammern. Im Zentrum der Stadt, auf einem steilen Felsen, steht der Festungspalast des Kalifen, die letzte und stärkste Bastion der Stadt.

**Nefotara** ist die dritte Stadt der Dschabala, sie liegt fern der Kernlande in den kargen felsigen Bergen, in denen die Dschabala einst lebten, bevor sie das Südreich eroberten. Doch in der Stadt leben außer einigen Nekromanten und ihren Sklaven keine Menschen mehr, denn es ist die Nekropole der Dschabala, die Totenstadt, in der sie alle wichtigen Ahnen in prachtvollen Mausoleen und Grüften beisetzen. Fremde, die in diese Stadt eindringen, werden hingerichtet und zu untoten Wächtern gemacht, von denen die unterirdischen Teile der Stadt nur so wimmeln. Dennoch sind hier jedes Jahr Grabräuber aktiv, die die reichen Gräber der verhassten Dschabala ausrauben.

**Der Wald aus Glas** ist ein legendärer Ort in der goldenen Wüste, eine Ansammlung bizarrer und messerscharfer "Bäume" aus Glas, über der stets eine finstere und von Blitzen durchzuckte Wolke kreist. Gerüchten zufolge haben die Dschabala hier im Zentrum des Waldes einen Palast oder eine Festung errichtet, doch kein Außenstehender kann das bestätigen, denn es ist schlicht unmöglich, den von Blitzen durchzuckten Glaswald zu durchqueren. Dennoch ist das Betreten streng verboten, und immer wieder werden geheimnisvolle Reisende auf fliegenden Teppichen gesichtet, die in die tödliche Wolke fliegen oder sie verlassen.

**Mystiker**

Aus harmlosen magischen Gaukeleien und kleinen Manipulationen haben die Mystiker der Dschabala eine einzigartige Magie entwickelt, mit der sie nicht nur andere Sterbliche, sondern auch große Tiere kontrollieren und für sich kämpfen lassen können. Diese Macht sichert ihrem Volk die Herrschaft und ihnen Reichtum und persönliche Macht.

**Rolle:** Nur wenige Dschabala schließen sich einer Gruppe von Abenteurern an - und wenn, dann sind es meist Rebellen oder Verbrecher, die von ihrem Volk verstoßen wurden. Nützlich ist ihre Magie ganz sicher - aber das Mitführen von Ogrifanten kann zuweilen gewisse Probleme mit sich bringen...

**Voraussetzung:** Nur Dschabala mit dem Vorteil *Blaues Blut*!

**Berufstalente:****Gigantendominanz (Spezialtalent)**

**Grad 1 (50 EP):** Der Mystiker ist in der Lage, einem großen Tier (bis Boromba) durch Berührung seinen Willen aufzuzwingen. Er erhält +5 auf den Umgang mit diesem Tier. Voraussetzung ist, dass der Mystiker wenigstens einen Monat lang mit dem Tier trainiert hat.

**Grad 2 (100 EP):** Bis zur Größe eines Ogrifanten.

**Grad 3 (200 EP):** Das Talent wirkt auf bis zu 300 Schritt Entfernung bei direkter Sichtlinie.

**Grad 4 (400 EP):** Das Talent wirkt auf fremde Tiere, ggf. gibt es eine Konfliktprobe auf WK, wenn zwei Mystiker sich um ein Tier streiten.

**Grad 5 (800 EP):** Das Talent wirkt auf bis zu (CHR des Mystikers) Tiere.

**Kräfte und Rituale:**

*Pfad des Wissens (wie Nekromanten)*

*Pfad der Hölle (wie Nekromanten)*

**Berufsfertigkeiten:** Abrichten, Einschüchtern, Führung, Reiten, Schusswaffen, Tierkunde, Tierpflege, Zauberei (Pfad des Wissens und der Hölle).

**Basisausrüstung:** Teure Kleidung, Schmuck im Wert von  $2W6+3 \times 10$  Diram, verzierter Krummdolch, ein Boromba oder Rongor samt Sattel, Zaumzeug und Tierpfleger (Sklave), Schminkzeug, Geißel, unentbehrliche Luxusgüter im Wert eines Talent Silber.

**Mitbringsel von der Familie (1W6):**

1. Der Mystiker müffelt nach Ogrifant. Und zwar so penetrant, dass die meisten Tiere vor ihm panische Angst haben und flüchten.
2. Ein notorisch frecher und eigensinniger Sklave, den man als alten Familienbesitz aber auch nicht einfach so verkaufen oder erschlagen kann.
3. Ein Kompositbogen von bester Qualität mit 24 passenden Kriegspfeilen und prächtig verziertem Köcher.
4. Ein kostbarer, mit Gold und Edelsteinen reich verzierter Prachtsattel.
5. Ein eigener Ogrifant, den der Mystiker seit seiner Kindheit kennt und daher bereits auf Grad 1 kontrollieren kann. Fragt sich nur, wie man den dicken durchfüttert...
6. Anders als andere kann der Mystiker mit seiner Gigantendominanz auch kleine Tiere kontrollieren - und zwar Insekten, Skorpione und Spinnen, auf bis zu 10 Schritt Entfernung.

# Khuras

## Kalifenstadt des Südreichs

### Lage der Stadt

Khuras liegt im Norden des Kernlandes an den Ufern des Flusses Molok, gut 1 bis 2 Tage von der eigentlichen sumpfigen Mündung entfernt. Auf zwei Seiten ist die Stadt vom Fluss und einem großen Brackwassersee geschützt, auf der dritten liegen üppige Gärten, reiche Felder und tausende Sklavenhütten zu ihrer Bewirtschaftung.

### Bevölkerung

Mit über 400 000 Einwohnern ist Khuras die weitaus größte Stadt des Südreichs und damit vermutlich auch die größte Stadt der Welt! Von allen Völkern des Südreichs gibt es Gemeinden in der Stadt, etwa 60 000 entfallen auf die drei Herrenvölker, 40 000 auf Korsaren, 30 000 sind Sualadin, Molugu und Finsterelfen und gut 50 000 gehören zu den kleineren Sklavenvölkern, während über 200 000 Felachun sind. Außerdem sind noch wenigstens 30 000 Ausländer in der Stadt fest ansässig, davon gut 20 000 aus dem Nordreich. Es wird gesagt, dass es kein Volk auf der Welt gibt, das nicht in dieser Stadt zu finden ist.

### Regierung

Die Goldene Stadt, der Palast des Kalifen, hat auch über diese Stadt das Sagen, in ihm gibt es einen Gouverneur und mehrere Vizegouverneure sowie eine Vielzahl von Schreibern und Emiren zu ihrer Verwaltung. Allerdings sind die einzelnen Viertel, von denen es fast 2 Dutzend gibt, sehr eigenständig und weitgehend unabhängig. So hat jedes Viertel eigene Gerichte und eine eigene Wache, stellt eigene Truppen für die Miliz und kann eigene Steuergelder verwalten, über die eine eigene Regierung bestimmt. Die Stadtviertel sind aber sehr unterschiedlich organisiert, meist gibt es eine Oligarchie reicher Kaufleute, Adelige oder anderer Notablen, die die Macht unter sich aufteilen, manchmal Mitbestimmung des Volkes, manchmal auch eigene Sultane, die hier über ihr winziges Reich herrschen. So lange die Tribute fließen, die Goldene Garde respektiert wird und der Kalif das letzte Wort hat, dürfen sie tun und lassen was sie wollen.

### Stadtbild

Die Stadt ist ein wahrer Moloch, ein Häusermeer mit finsternen Gassen und prächtigen Parks, vor Leben berstenden Basaren und stillen Innenhöfen. Durch wenige breite Straßen und vor allem ein Netz aus Kanälen verbunden ist sie eng bebaut und überaus heterogen, meist dominieren die typischen Sippenhäuser des Südreichs mit lokalen Details, dann gibt es immer wieder auch Baustile, die eher in einer Stadt des Gomdlandes oder den Dörfern der Savanne angemessen wären. Jedes Viertel hat eine eigene Sprache, einen eigenen Klang, eigene Trachten und einen eigenen Geruch. Es gibt Orte, an denen man selbst mit Dschabalaya nicht weiter kommt, bizarre Siedlungen von schnatternden Tiernischen und Paläste, in denen edelste bourbonische Lebensart gepflegt wird. Wahrlich, es gibt wenig, das man in Khuras nicht finden kann!

### Verteidigung

Die ganze Stadt ist von einer soliden Mauer mit vielen Türmen umgeben, hinter der sich eine zweite noch höher erhebt. Auf der Landseite gibt es einen breiten doppelten Graben, ansonsten kommt man nur per Boot oder Schiff dicht genug an die Stadt heran. Mehrere Viertel dürfen sich mit eigenen Mauern gegen die Nachbarn abschirmen, meist sind es nur dünne Mauern ohne Brustwehr, die "Herrenviertel" wie auch die "Goldene Stadt" und die lagunatische Enklave haben aber echte wehrhafte Mauern, vor denen es eine freie Zone als Schussfeld gibt. Auch haben in der Stadt etliche Sultane, Scheichs, Paschas, Aklabam, Moukbas, reiche Bürger und ausländische Kaufleute ihre Häuser mehr oder weniger stark befestigt, denn in der Stadt geht es nicht unbedingt ruhig zu. Und so gibt es zusätzlich in vielen Straßen und Gassen Tore, die man gegen Feinde verschließen kann, und kaum ein Haus hat im Erdgeschoss Fenster. Manche Brücke lässt sich mit wenigen Handgriffen zum Einsturz bringen und unter den Häusern gibt es nicht nur Keller und Kanäle, sondern auch Geheimkammern und Tunnels für eine heimliche Flucht. Lediglich die Armen und Sklaven dürfen sich nicht verschanzen und mit mehr als dünnen Lehmwänden vor den internen Kämpfen schützen.

In der Goldenen Stadt ist die Goldene Garde stationiert, eine Elitetruppe aus 2000 Khobrok in vergoldeten Rüstungen, die aber zum größten Teil im Palast dient oder den Kalifen, seine Familie und seine Wesire und Emire bewacht. Tatsächlich hat der Stadtgouverneur kaum 200 Mann für die eigentliche Wach- und Polizeiarbeit in der riesigen Stadt zur Verfügung, die von ungefähr 500 bis 700 bewaffneten Sklaven unterstützt werden – die aber ebenso schlecht ausgebildet wie motiviert und bezahlt sind. In der Regel begnügen sie sich mit Wachdienst an den Toren, dem Kassieren von Bakschisch und gelegentlichen sehr lauten und wenig zielgerichteten Festnahmen angeblicher Diebe. Des weiteren haben die Khobrok in der Stadt an die 6000 Mann gute Infanterie, die von etwa 2000 berittenen Söldnern und 30 Ogrifanten unterstützt werden. Doch der Algar-Aklabam ist entschieden der Meinung, die Stadt nur gegen äußere Feinde schützen zu müssen. Und so bleiben sie meist in ihren Festungskasernen, wenn sie nicht gerade die Wälle und Türme besetzen.

Die eigentliche Militärmacht untersteht den einzelnen Vierteln, von denen jedes eine eigene Wache unterhalten darf – der aber das Tragen der meisten Waffen verboten ist, um nicht den Kalifen zu gefährden. Und so sind auch sie wenig mehr als mit Knüppeln patrouillierende Sklaven, die für Ordnung sorgen und Kleinkriminelle verhaften. Auch die zahlenmäßig starken Milizen müssen ihre Waffen in gesicherten Zeughäusern lagern, und wie die über 100 000 Mann auch nur teilweise sinnvoll trainieren sollen weiß niemand. Somit bleiben nur noch die privaten Leibwächter – von denen in der Stadt wenigstens 10 000 im Dienst sind und die dank der Privilegien ihrer meist adeligen Herren durchaus Waffen tragen dürfen. Mehrere hundert Gruppen sind in der Stadt aktiv, sie reichen von einzelnen Beschützern eines Kaufmannes bis hin zu mehreren hundert Mann Garde eines Sultan, der in der Stadt residiert.

Diese privaten Milizen, ebenso wie die eigentlich nicht privilegierten Söldner und bewaffneten freien Bürger, die kriminellen Banden und die Selbsthilfegruppen der Nachbarschaften und Sippen bilden den brodelnden Kern der Gewalt in der Stadt. Fast täglich kommt es zu Kämpfen und Fehden, meist auf kleinem Maßstab und nur mit einigen Verletzten und ein oder zwei Toten, doch gelegentlich brechen echte heftige Kämpfe aus, an denen hunderte Bewaffnete beteiligt sind und die tagelang toben, bei denen es sogar Belagerungen und Artilleriegefechte geben kann. Doch so lange sie ihr Viertel nicht verlassen und dessen Herren nicht den Stadtgouverneur um Hilfe bitten, wird

weder die Goldene Garde noch das Militär eingreifen. Und selbst wenn, die Stadtverwaltung ist so korrupt und in so viele politische Ränke verstrickt, dass sie meist die Kämpfe lieber ignoriert als einzugreifen und bei einem Versagen womöglich den Zorn des Kalifen auf sich zu ziehen – denn nichts zu tun ist immer sicherer als das falsche zu tun!

Was in anderen Städten undenkbar wäre, hier ist es fast schon Alltag. Die meisten Einwohner fühlen sich recht sicher und gehen ihren Geschäften nach, während wenige Straßen entfernt Blut fließt. Vielmehr gelten die Straßenkämpfe vielen als gute Unterhaltung, die Ergebnisse werden an großen Tafeln verkündet, Wetten abgeschlossen und einige rabiate Jugendbanden schließen sich nur zum Spaß oder um Wetten zu manipulieren einer der Parteien an, was die ganze Konstellation über den Haufen wirft. Außerdem werden einige strenge Regeln akzeptiert: Keine Kämpfe in der Nacht, während der Gebete, auf Basaren und in Heiligtümern, Frauen und Kinder bleiben verschont, es werden keine Feuer gelegt und man bleibt in seinem Viertel. Aufsehen erregen daher nur die wirklich großen Kämpfe und solche, die gegen die Regeln verstoßen – was nicht selten dazu führt, dass sich die Gruppen des Viertels verbünden und den Übeltäter gemeinsam vernichten.

### Wirtschaft

Die Größte Stadt der Welt hat vermutlich auch den größten Handelsumsatz – auch wenn große Teile der Bevölkerung, insbesondere die Sklaven, recht ärmlich leben. In der Stadt wird alles gehandelt und fast alles produziert, was das Südreich zu bieten hat, und hier ist man auch immer gut mit Waren aus dem Norden versorgt, die vor allem Lagunata liefert. Der Fluss Molok, der durch die reichen Kornfelder des Landes fließt, und die Getreidespenden des Kalifen sorgen dafür, dass die hohen Mieten ausgeglichen werden und ein einfaches Leben kaum mehr kostet als auf dem Lande. Die Zentren des Handels sind der große Hafen mit seine vielen Lagerhäusern, die großen Handelshäuser, in denen Geschäfte nicht in Dirham oder Gulden sondern in Talenten berechnet werden, und natürlich die Basare, in denen der Kleinhandel blüht und in denen Tag und Nacht gefeilscht wird. Hat man Zeit zum Suchen, findet man sicherlich alle Waren, die sich erträumen kann!

### Sitten und Bräuche

Die Stadt ist wie gesagt kosmopolitisch und es gibt Sitten und Bräuche aus allen Ländern des Südreichs und seiner Umgebung. Daher kann man wenig allgemeines Sagen, doch drei Faktoren sind für die meisten Bewohner prägend:

Die ständige Gefahr von Überfällen, Raub und Straßenkämpfen hat dafür gesorgt, dass alle Bewohner sich unter dem Schutz von Patronen organisieren, ständig ihre Schutzbriefe dabei haben oder nur in bewaffneten Gruppen auf die Straße gehen. In den Häusern hingegen fühlt man sich recht sicher.

Dann ist oft der Kalif in der Stadt, und er wie auch seine mächtigen Untergebenen verlangen stets Unterordnung und Respekt. Daher achten die Bürger genau auf die Anzeichen nahender Autoritäten (blecherne Musik, Ogrifanten, Sklaven die die Straße reinigen und mit Duftwasser und Blüten bedecken) und werfen sich ergeben zu Boden oder flüchten in die nächste Gasse. Bekannt wurde eine Diebesbande, die mit einem Spezialinstrument das Trompeten eines Ogrifanten nachahmte und dann schnell alles mitnahm, was die flüchtenden oder zu Boden starrenden Leute fallen ließen.

Und schließlich ist die Stadt so multikulturell, dass man sich stets wie im Ausland verhält, zugleich aber auch alles schon mal gesehen haben will. Dolmetscher bieten ihre Dienste an jeder Ecke und vor allem den Toren der Basare an, es gibt am Hafen Reiseführer und selbst Einheimische sind sich nicht zu fein, in fremden Vierteln nach dem Weg zu fragen. Auch schätzt man die in zahlreichen Garküchen angebotenen Spezialitäten aus aller Welt. Wer hier etwas exotisches sehen will, der reist nicht in ferne Länder, kauft keine teuren Bücher und lauscht auch nicht den vielen Geschichtenerzählern, er geht einfach mal auf einem anderen Basar einkaufen als sonst.

### Geschichte

Khuras ist tatsächlich eine der ältesten Städte des Südreichs - und das hat einige alte Städte! Schon im zweiten Zeitalter gab es hier die erste feste Siedlung, und im dritten Zeitalter eine große und reiche Provinzhauptstadt des tideonischen Imperiums. Im Laufe der Zeitalter wurde die Stadt sicher ein Dutzend Mal zerstört, einzelne Viertel noch viel häufiger. Der Untergrund ist mit Mauern, Gewölben und Schutt durchsetzt (und dadurch endlich fest und nicht mehr der lose Schlamm, auf dem die Stadt anfing). In den

meisten Häusern wurden auch Fundsteine aus dem Boden verbaut (nicht selten beschriftet oder mit Relieffs, auch Statuenköpfe wurden schon als simple Ecksteine genutzt, und so mancher Keller eines armen Hauses hat ein Mosaik erster Güte als Boden, das einst das Wohnzimmer eines reichen Nautarchen zierte). Und die Führung der Straßen hat wenig mit Stadtplanung und viel mit Tradition zu tun - sie ist der reinste Irrgarten!

### Besondere Orte und Institutionen

**Die Goldene Stadt** liegt im Herzen der Stadt. Wie eine Stadt der Götter sieht dieser Palast aus, in dem der Kalif mit seiner Familie, seinem Harem und einem Großteil seiner Verwaltung lebt. Nach und nach gebaut und auf gewaltige Größe gewuchert sind die vielen Flügel und Höfe, Kuppeln und Türme inzwischen ein Labyrinth, in dem sich nur wenige Menschen wirklich auskennen - zumal er in mehrere Bereiche geteilt ist und nur wenige Bewohner das Recht haben, alle Teile zu betreten. Alle Dächer und Kuppeln sind mit vergoldetem Kupfer gedeckt, auch die marmornen Wände sind mit goldenen Schriftzügen bedeckt, und die Mosaik der Böden sind mit zigtausenden Steinen aus poliertem Messing eingelegt, so dass der Palast wirklich in der Sonne wie Gold strahlt.

Die inneren Bereiche des Harems und der privaten Räume des Kalifen sind verschlossen und werden von Eunuchen bewacht, aus diesen Teilen hört man nur Gerüchte, die sich kaum bestätigen lassen. Sicherlich gibt es hier mehrere der schönsten Gärten, Springbrunnen mit baumhohen Fontänen, prachtvolle Bäder und einen riesigen Saal unter einer goldenen Kuppel, dazu hunderte kleinerer Räume. Mehrere Durchreichen werden benutzt, um den Eunuchen und Dienerinnen des inneren Bereiches Vorräte und kostbare Waren zu überreichen, doch nur eine kleine Hand voll Obereunuchen, älteren Haremsdamen und Kinder des Kalifen dürfen die Gitterschleusen ohne die Genehmigung des Kalifen passieren.

Der "Fürstenpalast" um diesen inneren Kern ist viel bekannter und für die Adligen des Reiches wie auch erwünschte Diplomaten und ranghohe Emire frei zugänglich, dennoch sind etliche Räume, vor allem die Büros der Wesire, die Archive und Schatzkammern sowie die Privatquartiere der wichtigen Höflinge, streng gesichert. Überall stehen bewaffnete Eunuchen oder Gardisten und es gibt angeblich auch etliche Fallen, Gucklöcher

und geheime Türen, die nicht selten heimlich ohne das Wissen der Hausherrn installiert wurden. Niemand kennt jeden Winkel dieses Gewirres, in dem jeder Höfling sein Revier eifersüchtig absteckt und in dem mitunter die blutigen Kämpfe der Gassen vor den Toren nicht weniger brutal forgeföhrt werden - freilich mehr mit Lügen und Anschuldigungen, Gift und versteckten Dolchen als mit der blanken offenen Klinge.

Mehrere vorgelagerte Flügel und Höfe des Palastes schließlich sind der öffentliche Teil, hier gibt es große Audienzsäle, Festhallen, Bäder, Schulen, Bibliotheken, Wunderkammern, Tiergärten, einen Großteil der Wirtschaftsräume des Palastes und hunderte Schreibstuben, in denen die rangniedereren Emire und ihre Schreibsklaven die Bürokratie des Reiches am Laufen halten. Jeder Bürger des Reiches und jeder angesehene Gast kann hier vorsprechen, auch wenn an vielen Türen erst einmal gierige Hände mit Silber gefüllt werden müssen und jeder kleine Schreiber sich aufföhrt, als sei er der Großwesir persönlich, wenn man ein wichtiges Anliegen und keine mächtigen Gönner hat. Geschützt wird der Palast durch eine Mauer, vor und hinter der ein langer schmaler Garten angelegt ist.

**Die Stadtfestung** des Algar-Aklabam ist das tatsächliche militärische Hauptquartier des Reiches, auch wenn das offizielle natürlich in der Goldenen Stadt liegt. Doch hier, mit gutem Blick und Schussfeld über den Hafen, konzentriert sich der Generalstab des Reiches, die geheimen Archive des militärischen Nachrichtendienstes und vor allem der Algar-Aklabam selbst, der nur einen Stellvertreter in die Goldene Stadt schickt, um wichtige Entscheidungen abwinken zu lassen. Als Herrscher der Khobrok hat er es nicht nötig, persönlich beim Kalifen um Erlaubnis zu bitten! Der Generalstab ist dann auch in seinem Palast untergebracht, in dem nebenbei seine Familie und seine Sklaven leben. Ein großes Nebengebäude dient als Militärschule für die Offiziere der Khobrok und teilweise auch begabter Offiziere anderer Völker, die hier eisenharten Drill erdulden müssen. Der dritte Gebäudekomplex hinter den dicken Mauern dient als Arsenal, Vorratslager und Schatz- wie auch Trophäenkammer der Festung, und im Rest sind Quartiere für sicherlich 3000 Mann überschwere Trollinfanterie verteilt, die die Hauptstadt bewachen.

**Die 3 Herrenviertel** um die Goldene Stadt sind noch einmal mit einer eigenen Mauer vor dem Volk geschützt, das den Rest der Stadt bewohnt. Und

obwohl hier mit 50 000 Menschen kein Achtel der Bevölkerung lebt, nimmt es doch fast ein Drittel der Stadtfläche ein! Denn die Dschabala, Khobrok und Rabasatri, die hier mit ihren Sklaven leben, bilden die reiche Oberschicht der Stadt. Natürlich leben nicht alle Mitglieder der Herrenvölker in diesem Viertel, tatsächlich bevorzugt mehr als die Hälfte andere Quartiere - teils weil sie sich die teuren Grundstücke nicht leisten können, teils weil sie eine andere Nachbarschaft bevorzugen. Denn in diesem Viertel, das von sauberen Straßen, gepflegten Büschen und marmornen Mauern geprägt wird, konzentrieren sich die arrogantessten, aggressivsten und herablassendsten Notablen, die selbst auf weniger erfolgreiche Vertreter ihrer eigenen Völker herab schauen.

**Die Lagunatische Enklave** ist ebenfalls mit einer eigenen Mauer geschützt, und das seit fast 200 Jahren. Denn lange Zeit hatte Lagunata exklusiv das Handelsmonopol mit der Hauptstadt und dem ganzen Südreich, kam zu enormen Reichtum und wurde daher von den anderen Händlern gehasst und beneidet. Tatsächlich gilt in der Enklave sogar lagunatisches Recht, die Stadt schickt jedes Jahr neue Beamte und Richter vom Rat der 1000 und vom Rat der 100 hierher, die für Ordnung und gute Geschäfte sorgen. Bis auf einen jährlichen Tribut handelt Lagunata als einzige fremde Macht zollfrei, was gute Renditen garantiert. Doch wurde das Viertel bewusst klein gewählt und ist mit 4000 Bewohnern völlig überfüllt. Mehr als die Hälfte der lagunatischen Händler muss in anderen Vierteln leben und daher Zoll zahlen. Während ein Besuch des Viertels für Südreicher eine Prise nordreichischer Exotik bedeutet, haben es die Bewohner geschafft, im Inneren der Mauer ein Stück Lagunata samt Kanälen, Marktplatz und Bogenbrücken nachzubauen.

**Das Nordreicher Handelsviertel** beherbergt den Großteil der anderen Händler aus Lagunata und dem Norden. Es riegelt sich zwar nachts und bei Unruhen durch einige Mauern und Tore ab, ist aber keine Festung wie die Enklave. Dafür ist es deutlich größer und hat noch Platz zum wachsen. Im inneren ist es noch einmal in mehrere Viertel der einzelnen Handelsmächte eingeteilt, die soldatischen Städtebünde, der wendische Bund, die Niederen Marschen, Bourbon, Albion und sogar Kavernik haben hier noch einmal einzeln ihr Revier abgesteckt. Jedes dieser Quartiere hat einen eigenen Marktplatz und ein eigenes Rathaus, doch man teilt sich die beiden großen Tempel der Mond- und Sonnenkirche. Zusätzlich gibt es ein Dutzend

Kapellen und kleine Abteien, und für Händler wie auch Südreicher hat sich eine "Fressmeile" mit etlichen Gasthäusern und Herbergen etabliert - auch wenn die Gerichte hier oft ein wenig an den lokalen Geschmack und die lokalen Zutaten angepasst wurden. So gibt es im "Gomdischen Brauhaus" wöchentlich frisch gebrautes Dün-, Lager- und Starkbier - aus Hirse. Wer nordische Federbetten und Butzenscheiben, Kachelöfen und Sitzmöbel den südlichen Herbergen vorzieht, der findet hier für etwas überhöhte Preise leicht Quartiere, in denen die Sprachen des Nordreiches gesprochen werden. Wichtig sind auch die vielen Wechselstuben, in denen man Gulden, Taler und Schuldscheine gegen hiesiges Silber tauschen kann wie auch umgekehrt.

**Das Korsarenviertel** ist dem des Nordreiches direkt benachbart und etwas größer, was oft zu Anfeindungen und Streit führt. Erst letztes Jahr drangen einige Abenteurer aus dem Nordreich in das Korsarenviertel ein und befreiten mehrere Dutzend Sklaven, was zu einem Gegenangriff der Korsaren und tagelangen Straßenkämpfen führte, bis sogar Geschwader beider Seiten sich im Hafen ein Gefecht lieferten, bei dem mehrere Schiffe sanken und wochenlang den Schiffsverkehr erheblich behinderten. Die Kämpfe endeten erst, als beiden Parteien vom Stadtgouverneur mit der Ausweisung gedroht wurde.

Grund für den ständigen Streit ist der große **Sklavenmarkt** der Korsaren, der wichtigste der Stadt, auf dem überwiegend Nordreicher zum Kauf angeboten werden - nie aber zum Freikauf, denn der ist in der Stadt verboten. In den finsternen Kerkern schmachten bis zu 800 Sklaven bis zu den quartalsweisen Versteigerungen, während ihre Landsleute hilflos zusehen müssen, dürfen sie doch keinen Sklaven aus dem Norden hier kaufen. Damit soll der Druck erhöht werden, Sklaven schnell und zu überhöhten Preisen in den Korsarenstädten freizukaufen, und gleichzeitig den Nordreichern klar gemacht werden, wer die Küsten des Südreiches beherrscht. Der Rest des Viertels ähnelt einer typischen Korsarenstadt, mit Sippenhäusern, Sklavenpferchen und etlichen schnellen Aldarras und Ruderschiffen im Hafen.

**Die Viertel der Tiernmenschen** erscheinen den Nordreichern generell als herausragend exotisch, findet man im Nordreich doch Tiernmenschen kaum außerhalb der soldalischen Arenen oder wilder abgelegener Bergregionen. Das Viertel der Quisilifes mit den Holzbauten und kleinen Gärten ist noch am ehesten gewöhnlich zu nennen, die hohen

schlanken und treppenlosen Türme der Intikles wie auch die riesigen Seidenzelte der Araknoi hingegen erscheinen wie aus einem Märchen oder aus einer anderen Welt. So sind Nordreicher hier auch eine gaffende Plage, während die meisten Südreicher die primitiven Sklaven einfach verachten und bestenfalls noch einen Aufstand fürchten. Vor allem weiß man hier nie, ob die Tiernmenschen mit ihren schwer zu lesenden Gesichter überhaupt Dschabalaya verstehen, und ihre Antworten sind so verzerrt, das kaum jemand sie versteht. Und so ignoriert man die dummen aber nutzlosen Tiere so weit wie möglich, die sich wiederum von den gefährlichen Menschen fern halten.

**Der Basar der Finsterelfen** ist einerseits der kleinste ordentliche Basar der Stadt, andererseits mit seinem exotischen Angebot einer der besten und bekanntesten. Zwei Drittel der Läden führen vor allem Seidenstoffe und Kleidung aus Seide, der Rest eine Auswahl der exotischsten Waren aus finsterelfischer Produktion und Gebieten, die so weit entfernt sind, das kein anderer Händler sie erreichen kann. Erschreckend ist für Nordreicher vor allem der offene Verkauf von Drogen und Giften aller Art, die ohne weiteres an jeden Kunden abgegeben werden, der das nötige Silber hat. Auch die Dienste von Spionen und Meuchlern kann man hier erlangen, jede Teestube und jede Rauchkammer hat ein stilles Hinterzimmer, in dem man mit den Vertretern der einzelnen Häuser der Finsterelfen konspirativ verhandelt.

**Die große Arena** ist eines der wichtigsten Zentren der Unterhaltung, in dem mächtigen ovalen Bau werden wenigstens einmal pro Woche blutige Schaukämpfe, wilde Reiterspiele oder aufwändige Schauspiele veranstaltet, die vor den reichen Paschas und einigen Sultanen finanziert und vom Volk begeistert besucht werden. Durch Wetten und Garküchen kommt ein guter Teil der Ausgaben wieder herein, denn die Veranstalter dürfen von jedem Einsatz und jedem Verkauf 10% verlangen - und die vielen illegalen Buchmacher, die bessere Quoten bieten, verschwinden nur zu oft mit dem Einsatz spurlos, wenn man die Gewinne einfordern will - die illegalen Essenhändler leider nicht, an deren Waren hat man noch Stunden nach den Kämpfen in den überfüllten Scheißhäusern zu kämpfen...

**Die Rennbahn** ist viel länger und nicht ganz so hoch gebaut, insgesamt kann sie aber eben so viele begeisterte Zuschauer aufnehmen, die sich in den Pferde- und Wagenrennen berauschen, die hier

stattfinden. Tatsächlich sind nicht nur die Sualadin fanatische Anhänger der 6 offiziellen Ställe, auch viele Sklaven sehen lieber Rennen als Todeskämpfe ihrer Standesgenossen. Und so sind in der Arena eher die Reichen zu finden, das Volk aber drängt sich in die Rennbahn.

**Die erste Akademie der Verkündung** ist das größte von über 50 Heiligtümern der Propheten in der Stadt, hier werden die besten Verkünder ausgebildet und hier betet auch einmal die Woche der Kalif öffentlich um Weisheit. Obwohl es an organisierten Fakultäten und Spezialisten fehlt, ist die Akademie die wichtigste Hochschule des Südreiches und daher auch immer wieder Ziel für Gelehrte aus dem Nordreich. Die 3 gewaltigen Türme sind sicher über 120 m hoch und Wunder der Technik.

**Die Unterwelt der Stadt** ist ein Gewirr aus Kellern, Katakomben und vor allem Kanälen, die das sumpfige Stadtgebiet entwässern und die meiste Zeit des Jahres auch einigermaßen gut die dreckigen Abwässer entsorgen. Ausnahmen gibt es nur bei Hoch- oder Niedrigwasser des Flusses. Steigt das Brackwasser im Fluss, werden oft auch die Kanäle geflutet und die Straßen versinken im Schlamm, die Stadt stinkt und einige Viertel sind lahmgelegt. Fällt hingegen der Fluss trocken, wird der Gestank immer schlimmer und schlimmer, bis Seuchen ausbrechen und die Reichen die Stadt fluchtartig verlassen. Aber meistens sind beide Extreme so kurzfristig, dass sie nur ein wenig lästig werden.

Wer sich auskennt, eine Schaufel und eine Hacke hat, der kann unter der Erde fast jedes Haus der Stadt erreichen. Etwa 50 Staatsklaven sollen die Kanäle sauber halten, doch es reicht gerade für die Hauptkanäle und die feinen Viertel. Im Rest der Stadt müssen die Hausherrn eigene Leute anwerben oder sich damit abfinden, dass die krumm und schief durch den Untergrund getriebenen Kanäle immer wieder verstopfen oder durch einen Rückstau überlaufen. Angeblich leben auch etliche Rebellen und Banditen im Untergrund, und auch die Finsterelfen sollen hier geheime Schleichwege und Verstecke haben. Unter den Südreichern ist aber die Theorie am beliebtesten, dass die bekanntermaßen heimtückischen Zwerge des Nordreiches hier einen geheimen Stützpunkt unterhalten, um die Stadt im Kriegsfall von unten anzugreifen...

**Der Hafen** der Stadt ist riesig, nicht nur können bis zu 300 Schiffe vom Meer her anlegen, es gibt

auch etliche Becken und Kanäle für die kleineren und flach gehenden Flussboote, von denen bis zu 1000 gleichzeitig be- und entladen werden können. Mehrere Viertel, so auch die lagunatische Enklave, das Nordreicherviertel und das Korsarenviertel, haben eigene Hafenabschnitte unter ihrer Kontrolle, während die Herrenvölker sich wenig um die Seefahrt kümmern. Die schiere Größe, die nicht vorhandene Planung und der Mangel an einer einheitlichen Hafenmeisterei haben aber dafür gesorgt, dass viele Schiffe lieber im Becken ankern und sich von Ruderbooten entladen lassen als sich ihren Weg an den richtigen Anleger zu bahnen und dabei womöglich etliche Gesetze und vor allem Zollgrenzen zu überschreiten, denn die Hafenbesitzer verlangen meist Straf gelder von allen fremden Schiffen. Auch als Verkehrsweg ist der Hafen wichtig, etliche kleine Boote bringen für wenige Shekel Passagiere von einem Ort zum anderen. Übrigens sind an den wenigen Tagen, an denen irgendwie das schlammfarbene Wasser im Hafen aufklärt, etliche Ruinen am Grund des Hafens zu sehen, und immer wieder hört man Gerüchte von Geistern und Untoten, Kobolden und Sirenen, die zwischen den Ruinen leben sollen.

**Die „Oase der Glückseligen“** ist der Name des wohl mit Abstand größten Badehauses des Reichs, ein umfassender Komplex aus nicht weniger als sechs Bädern, vier Gärten, einer Sportanlage und einem Theater. Der Zutritt zu den beiden größten Bädern ist für das Volk kostenlos, hier lassen sich die Freien und selbst viele Sklaven nach ihrer Arbeit nach allen Regeln der Kunst einweichen und abschrubben, kneten und einseifen. Schon diese Hallen sind prächtig verziert, hunderte Springbrunnen und erlesene Mosaiken aus Halbedelsteinen erfreuen das Auge - und ein Gewirr tausender Stimmen quält das Ohr, denn trotz ihrer Größe sind die Bäder gerade früh morgens und spät abends stets überfüllt, nur gegen Mittag nimmt der Ansturm etwas ab. Dazu herrscht eine Stimmung, die eher an einen belebten Basar erinnert, denn dutzende Händler bieten hier Speisen und Getränke, Rauschharz und Kosmetika an, dazu suchen Wasserheiler und Barbieri lautstark nach Kundschaft.

Ruhiger und natürlich noch kostbarer sind die beiden „Bäder der Edlen“, denn ein Eintrittsgeld von einem Dirham hält schon die meisten lästigen Störenfriede ab, und auch die kräftigen Eunuchen schmeißen jeden raus, der die Ruhe des Ortes stört. Hier besprechen die Reichen und Mächtigen der Stadt wichtige Angelegenheiten, denn im Bad ist niemand bewaffnet und so ist auch kein Atten-

tat und bei Streit kein Blutvergießen zu befürchten. Die meisten Gäste haben hier wenigstens einen eigenen Diener dabei, dazu bieten aber auch die besten Wasserheiler, Barbieri, Ärzte und Liebediener der Stadt ihre Dienste an. Und da auch Speisen und Getränke hier nicht billig sind, kommt man nach zwei oder drei Stunden der Entspannung schnell auf 10 Dirham - ein Vergnügen, das sich wahrlich nicht jeder leisten kann.

Die kleinsten und prächtigsten Bäder sind dem Kalifen und seiner Familie vorbehalten. Zumeist werden sie aber von den mächtigen Emiren und Wesiren sowie den treuesten Staatsdienern besucht, die dieses Privileg nutzen, um ihren Rang darzustellen. Außerdem sind diese Bäder eine der wenigen Möglichkeiten, sich dem Kalifen abseits des strengen Protokolls zu nähern und so an seiner Karriere zu arbeiten.

Die Gärten des Bades dienen nicht nur der Erholung in der Natur, sie sind auch beliebte und eindrucksvolle Vergnügungszentren, denn neben exotischen Blumen und duftenden Obstbäumen findet man hier auch exotische Tiere und sogar Ungeheuer in soliden Käfigen. Einer der Gärten dient den kaiserlichen Ogrifanten als Gehege (und ihr Dung als Dünger der drei anderen Gärten). Der spektakulärste Garten ist aber weder der Blumen- noch der Tiergarten und auch nicht das Gehege der Ogrifanten - es ist der Nachtgarten der Finsterelfen unter der Erde, eine künstliche Grotte aus Kristallen, in der auch allerlei Kreaturen aus der Unterwelt gehalten werden.

**Akrabaks Teppichdienst** ist das bekannteste und spektakulärste Fuhrunternehmen der Stadt, denn es betreibt mit verzauberten oder von Magiern kontrollierten Teppichen einen fliegenden Taxidienst über den Dächern der Stadt. Es gibt über hundert öffentliche Plattformen, an denen man mit Hilfe eines kleinen Signalmastes einen Teppich rufen kann. Jeder Transport in der Stadt kostet zwei Dirham, längere Flüge sind entsprechend teurer. Aber um den lästigen Staus (und noch viel lästigeren Hinterhalten) in den Gassen der Stadt zu entgehen, nutzen viele wohlhabende Bürger die Teppiche als schnelles, spektakuläres und leidlich sicheres Transportmittel. Die wirklich Reichen haben ohnehin eigene verzauberte Teppiche oder mächtige Leibmagier.

### Tipps für Abenteurer

Die Hauptstadt des Südreichs ist ein Moloch, ein unüberschaubar großes, verwirrendes und nicht zu kontrollierendes Gewirr aus Häusern und Gassen, Mächten und Interessen, in dem sich selbst die Einheimischen kaum zurecht finden. Im Vergleich zu der Vielzahl von Gesetzen und Grenzen die es hier gibt, wirkt selbst Broadborough homogen und geordnet. Daher ist es leicht, sich zwischen den einzelnen Mächten hindurch zu schlängeln und stets einen Schlupfwinkel zu finden, in dem man vor seinen Verfolgern sicher ist - außer, man legt sich mit dem Kalifen oder seinen Getreuen an. Denn das Wort des Kalifen ist Gesetz und überwiegt jeden Vertrag und jedes Asyl.

## Kapitel 11

# Die Khobrok - Kriegstrolle

### Aussehen und Landestracht

Khobrok sind Trolle, und als solche natürlich groß und massig, mit soliden Hauern und nicht kleinen Wampen versehen. Allerdings sind sie nicht so haarig wie die Thursen des Nordreiches und haben eine sehr dunkle Haut, denn sie stammen von den gefürchteten Schwarz trollen der Knochenküste ab. In der Regel rasieren sie alle Haare bis auf einen Zopf am Hinterkopf ab, den sie sorgsam flechten und durch ein Loch in ihrem Helm oder ihrer Kopfbedeckung führen. Auch pflegen sie die Kunst der Schmucknarben, ihre dunkle Haut ist mit wulstigen Narbenmustern bedeckt, die auch als militärische Rangabzeichen dienen - bei jeder Beförderung ist auch ein blutiges Ritual fällig, bei dem sie sich mit Kaktusstacheln oder Steinsplittern die Haut aufschneiden. Zusätzlich treiben sie gerne kleine goldene Stifte durch ihre Narben und Hautfalten, mit denen sie Muster legen.

Bei der Kleidung weichen die Khobrok oft von der üblichen Tracht des Südreiches ab, so tragen sie statt Turban entweder Helme oder einfache Kopftücher und sie verzichten auch meist auf das lange Obergewand. Statt dessen zeigen sie, wenn sie keine Rüstung tragen, viel Haut und kleiden sich nur mit Pluderhose, offener Weste und einem breiten Gürtel, dazu legen sie breite lederne Bänder um die Oberarme, die mit Mustern aus goldenen Nieten verziert sind. Diese Tracht hat sich auch bei anderen Kriegerern verbreitet, vor allem bei den Eunuchen, die die Harems der großen Paläste bewachen, aber auch bei Leibwächtern und Söldnern.

### Wertsicht und Rolle

Einst waren die Khobrok nur einer der vielen primitiven Barbarenstämme der Knochenküste, die gelegentlich in die Länder des Südens einfielen und mit ihrem geraubten Gut in die wilde Heimat zurückkehrten, wo sie dann von ihren noch wilderen Nachbarn beraubt wurden. Doch als die Dschabala mit ihrer neuen Magie die Angriffe der Khobrok abwehren konnten, wagten sie einen einzigartigen Schritt: Sie verbündeten sich mit

den alten Opfern und dienten ihnen fortan als starke und tapfere Krieger. Bis heute sind sie wild und kriegerisch, ihre ganze Kultur wird vom Krieg geprägt. Während die Dschabala in Luxus und Dekadenz schwelgen und die Rabasatri sich in ihre Eisentürme einschließen, genießen die Khobrok ihr Kriegerdasein in vollen Zügen. Sie sind die Herren des Schlachtfeldes, das Rückgrat der Armee, die standhaften und tapferen, denen am Ende immer das Schlachtfeld gehört. Dass die anderen Herrenvölker Politik und Wirtschaft dominieren ist ihnen egal, sie bekommen ihren Anteil und den Ruhm des Sieges!

### Sitten und Bräuche

Mit wenigen Ausnahmen sind alle männlichen Khobrok Krieger, entweder sie gehören zu den Sippen, die die Gardeeinheiten stellen, oder sie dienen als Söldner, Leibwächter und Polizisten den Adligen anderer Völker. In der Regel beginnen sie als Polizisten und Wächter, nehmen dann als Söldner an einigen Gefechten teil und werden, wenn sie sich bewährt haben, in die Garden oder die Offiziersränge aufgenommen. Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen sie mit Sport, Training, Wettkämpfen und Streifendienst, um sich auf angenehme Art und Weise fit zu halten. Die hohen Verluste und das gnadenlose Aussondern schwacher Kinder sorgt dafür, dass es bei ihnen einen großen Frauenüberschuss gibt. Ihre Frauen sind übrigens wesentlich friedlicher und kümmern sich vor allem um Kinder und Hausarbeit, während für die Feldarbeit Sklaven da sind.

### Magie und Religion

Nur sehr wenige Khobrok werden Magier, und diese gelten fortan als Außenseiter. Auch in den Reihen der Verkünder und Asketen sind selten Khobrok zu finden, dafür haben sie eine gewisse Affinität zur Schule der Derwische. Religiös sind sie wenig ambitioniert, zumeist hängen sie dem dritten Propheten an, führen aber auch ihre alten Geisterkulte fort, bei denen sie Naturgeister der

Berge verehren. Außerdem haben sie einen Kult für ihre Ahnen, die im Gefecht gefallen sind, doch sie schätzen Nekromanten nicht sehr und begnügen sich mit Grabpflege und alten Geschichten.

### Wirtschaft und Handel

Seit sie nicht mehr rauben müssen und Sklaven ihre Herden bewachen, haben sie sich aus der Wirtschaft weitgehend ausgeklinkt. Jede Sippe hat Land und Sklaven, außerdem erhalten die meisten Männer Sold und Beute.

### Siedlungen und Wohnkultur

Khobrok haben zwei parallele Siedlungsformen. Ihre Familien leben in normalen Sippenhäusern, in denen sie auch Teile ihrer Freizeit verbringen, vor allem bei schlechtem Wetter. Die Männer leben aber die meiste Zeit lieber in Feldlagern, in denen sie in einfachen Lederzelten hausen. Diese Lager wechselten früher mit dem Zug der Herden ihren Standort und heute noch wenn die Heere in den Krieg marschieren, ansonsten liegen sie aber meist ortsfest in in bequemer Nähe zu ihren Häusern.

### Kunst und Unterhaltung

Von feinen Künsten halten sie wie andere Trolle auch wenig, dafür lieben sie laute Musik mit vielen Trommeln und lauten Hörnern. Vor allem aber kennen sie etliche Sportarten, denen sie täglich nachgehen, von gymnastischen Tänzen über Schieß-, Wurf- und Fechtübungen bis hin zu barbarischen Abhärtungsübungen, bei denen immer wieder Khobrok den Tod finden. Auch lieben sie Wettrennen, bei denen sie meist zuschauen, nicht ganz so schnelle Wagenrennen, bei denen sie mitmachen, und mitunter auch Schaukämpfe gegen Sklaven oder Bestien. Einige Khobrok sind berühmte freie Gladiatoren, die in den Arenen der Paschas antreten.

### Politik und Verwaltung

Rang und Einfluss der einzelnen Sippen hängt vor allem davon ab, wie viele Krieger sie in welche Positionen bringen konnten und wie viel Ruhm ihre Vorfahren gesammelt haben. Während Politik und Diplomatie sie nicht interessieren, kämpfen sie doch mit harten Bandagen um gute Plätze in der Armee und den besseren Söldnertruppen. In den Sippen gibt es ein einfaches Patriarchat, die Patriarchen bilden außerdem einen informellen

Ältestenrat, der vor allem über alle Beförderungen bestimmt und nicht einmal vom Kalifen überstimmt werden darf.

### Waffen, Truppen und Taktik

In Sachen Kampf kann man den Khobrok nur noch wenig neues beibringen. Aufgrund ihres Körpergewichtes kämpfen sie meist zu Fuß, auch wenn einige Einheiten zusammen mit Dschabala auf deren riesigen Reittieren ins Gefecht ziehen. Die mit Abstand wichtigste Waffengattung ist aber die schwere Infanterie, und kaum eine ist besser als die der Khobrok. Die Ausrüstung eines Kriegers besteht zumeist aus einem vollen Kettenpanzer mit zusätzlichen Messingplatten, offener Helm, Dolch, Säbel, Streitkolben oder Axt und runder Schild aus Eisen und Messing. Gefürchtet sind die Spezialwaffen, vor allem die Schwertlanzen und Klingenketten, mit denen sie feindliche Formationen aufbrechen, während sie für den Fernkampf Wurfspeere, Trollbüchsen und teilweise auch Granaten und Haftfeuer mit sich führen. Trotz der schweren Ausrüstung sind die Khobrok kaum in ihren Bewegungen behindert und leisten erstaunliche Gewaltmärsche.

Reine Infanterietruppen der Khobrok sind dabei nur in rauem Gelände allen Feinden gewachsen, in offenem Terrain müssen sie vor spezialisierten Fernkämpfern und vor allem Reiterei unterstützt werden, auch haben die Khobrok zwar einige gute Sappeure und Sturmtruppen für den Festungskrieg, aber keine nennenswerte Artillerie oder technische Unterstützungseinheiten. Daher sind sie am besten, wenn sie von den anderen Völkern und ihren Hilfstruppen unterstützt werden. Auch wenn die Khobrok wenig intellektuell sind, geben sie durchaus gute Feldoffiziere ab, die mit allen gängigen Taktiken vertraut sind, schnell und mutig entscheiden und lediglich bei feinem Manövrieren und Hinhaltetaktik manchmal die Geduld verlieren.

**Regel: Waffen der Khobrok****Տրուբուրաղի ("Klingenkette")**

Eine 3 bis 5 Schritt lange Eisenkette, an deren Ende eine Eisenkugel befestigt ist und bei der einige der Kettenglieder mit kleinen gekrümmten Klingen versehen sind. Getroffene Gegner werden nicht nur verletzt sondern auch noch die getroffene Zone gefesselt, so dass man den Gegner aus den Reihen seiner Kameraden ziehen kann. Statt den Gegner zu fesseln kann man ihn auch ohne Abzüge *auf Distanz halten*. Erfordert wenigstens 1 m Platz in jede Richtung!

Schaden W6+2, PB -2, QW 15, 2 H, 5 kg, 20 Dirham.

**Դագուրաղի ("Schwertlanze")**

1 m Griff mit 1½ m gekrümmter Klinge, ähnelt einer Kriegssichel, wird aber eher wie ein Schwert denn wie eine Stangenwaffe benutzt. Wirkt besser gegen leicht gepanzerte Gegner und kann Gegner ohne Abzüge *auf Distanz halten*.

Schaden W6+2/4, PB +2, QW 12, 2 H, 4 kg, 30 Dirham.

ri, die sich gerne isolieren, leben die Khobrok also im ganzen Südreich verstreut.

Das ewige Heerlager ist eine aus Sicht der anderen Herrenvölker sehr merkwürdige Einrichtung. In mehreren Teilen des Reiches treffen sich die Khobrok jedes Jahr, in dem es keinen Krieg gibt, zu einem "Heerlager", bei dem sie ihre Zelte aufschlagen, gemeinsam Manöver durchführen und vor allem sportliche Wettbewerbe durchführen, in denen sich die jungen Krieger auch in Friedenszeiten bewähren können. Manchmal reisen auch Dschabala und andere Zuschauer an, die die spannenden Kämpfe beobachten wollen, doch die Khobrok veranstalten alles für ihren Ruhm und um sich zu prüfen, nicht um ein gutes Spektakel zu veranstalten. Die Heerlager, meist 3 bis 5 pro Jahr, finden immer an anderen Orten statt, um in allen Teilen des Reiches Präsenz zu zeigen.

**Wichtige Regionen und Orte**

Die Sippenbluthöhlen in den Ausläufern des Windgebirges waren einst das Stammesgebiet der Khobrok und sind inzwischen völlig uninteressant, ohne wirtschaftlichen oder strategischen Wert. Dennoch verteidigt eine kleine Garnison von Khobrok sie gegen wilde Kriegstrolche und andere Bergstämme, denn bis heute sind diese zugigen Löcher in schroffen Felswänden für den Ahnenkult der stolzen Krieger essenziell. Daher unterhalten sie auf eigene Kosten einen Außenposten des Südreiches in einer Region, die es ansonsten schon lagen aufgegeben hat.

Die Zwingburgen sind Teil des Systems der Herrenvölker zur Unterwerfung ihrer zahlreichen Untertanen. In allen wichtigen oder potentiell rebellischen Gegenden wurden Sippen von Khobrok angesiedelt, sie wohnen in besonders stark befestigten Sippenhäusern, die fast schon Burgen gleichen. Diese preiswerte Kombination aus ziviler Ansiedlung und militärischem Posten bietet eine einfache aber wirksame Möglichkeit, auch die abgelegenen Regionen zu sichern. Anders als die Dschabala, die die wohlhabenden und zivilisierten Regionen bevorzugen, und mehr noch die Rabasat-

## Kapitel 12

# Die Rabasatri - Mechanistiker

### Aussehen und Landestracht

Die Rabasatri gehören zu den Völkern der Zwerge, auch wenn die Bergzwerge des Nordreiches das meist bestreiten. Von der Größe her gleichen die Rabasatri ihnen, und auch ihre Augen sind dunkel und mit Nachtsicht begabt. Ansonsten sind sie viel schwächer und dünner, auch ihr Haarwuchs ist recht spärlich und fällt mit seiner meist grauen Farbe deutlich auf der faltigen dunklen Haut auf. In der Regel rasieren sie sich die Köpfe und lassen nur einen relativ kurzen Kinnbart stehen, der zu mehreren dünnen Zöpfen geflochten wird. Ihre Kleidung besteht aus einfacher und zumeist in Grautönen gehaltener Unterkleidung (wie Zwerge können sie Farben nur schlecht unterscheiden) mit vielen Taschen und Ausrüstungsgurten, über der sie einen weiten dunklen Kapuzenumhang tragen. Turbane tragen sie fast nur außerhalb ihrer Siedlungen, und für Schmuck haben sie wenig übrig. Dafür lieben sie es, Werkzeuge und etliche kleine mechanistische Spielereien dabei zu haben. Den krummen Dolch sehen sie als reines Standeszeichen, dafür tragen sie sehr oft Brillen mit mehreren klappbaren Linsen, Filtern und Blenden.

### Weltsicht und Rolle

Schon im 3. Zeitalter waren die Rabasatri als Meister der Mechanistik, der magisch unterstützten Mechanik, bekannt. Doch damals hausten sie misstrauisch und isoliert in ihren Türmen in den Bergen, hatten wenig mit anderen Völkern zu tun und waren damit auch glücklich. Erst als Dschabala und Khobrok zusammen begannen, die Länder in ihrer Nachbarschaft zu erobern, und dabei mehrfach auch in die Territorien der Rabasatri eindringen, mussten sie ihr Interesse auch auf ihre Nachbarn richten. Sie schlossen sich den beiden aggressiven Völkern an, um Rohstoffe und vor allem Schutz zu gewinnen, denn seit je her waren sie eher Opfer als Täter, regten ihre Schätze immer die Gier anderer Völker an.

Heute haben sie als Monopolisten die lukrativste Rolle im Südreich, doch sind sie weder habgierig noch hedonistisch wie die Dschabala - nur ein

gewisser Geiz ist ihnen nicht abzusprechen. Und so organisieren sie die Ausbeutung der Sklaven, geben einen Großteil der Gewinne an die anderen Herrenvölker weiter und begnügen sich mit dem Rest. Sowieso sind sie immer noch in erster Linie an ihrer Ruhe und Sicherheit und dem Bau neuer mechanistischer Konstruktionen interessiert und verlassen ihre Eisentürme nur wenn nötig. Sie lieben weder Gewalt noch Macht, anders als ihre Verbündeten, doch sind sie so kalt, verschlossen und misstrauisch, dass sie keine Sympathien bei den Sklaven erlangen konnten. Denn Maschinen sind ihnen wichtiger als Menschen.

### Sitten und Bräuche

Generell ist nur wenig über die Sitten der Rabasatri bekannt, denn sie halten sich sehr zurück und bleiben lieber unter sich. Vermutlich haben sie auch kaum erwähnenswerte Sitten, denn sie geben sich in erster Linie mit ihren Maschinen ab. Alle Rabasatri sind von den Möglichkeiten der Technik fasziniert und versuchen, sie für alle möglichen und unsinnigen Zwecke einzusetzen.

### Magie und Religion

Auch wenn nur wenige Rabasatri wirklich religiös sind halten sie sich doch weitgehend an die Regeln der Propheten. Ansonsten haben sie wenig für Kulte übrig, weder der Ahnenkult noch die Verehrung von Naturgeistern sind bei ihnen verbreitet. Dafür haben die Rabasatri eine einzigartige Schule der Magie entwickelt, die nur bei ihnen gelehrt und vor allen anderen Völkern streng abgeschirmt wird: Die Mechanistik. Mit diesen Zaubern können sie ihre komplizierten Maschinen quasi mit Intelligenz versehen, ein Vorgang, den sie als "Programmieren" bezeichnen und der ebenso komplex wie fehleranfällig ist. Was für diese Magie aber essenziell ist, ist das Zusammenspiel von Magie und Technik - ohne ihre Maschinen ist die Magie nutzlos und ohne ihre Magie sind ihre Maschinen nicht mehr als dumme Automaten.

### Wirtschaft und Handel

Von allen Herrenvölkern sind die Rabasatri die wirtschaftlich aktivsten wie auch erfolgreichsten, vor allem ihre zahlreichen Monopole spülen ihnen Unmengen Geld in die Kassen. So beherrschen sie den Salzhandel, den Bergbau, die Weberei in großem Maßstab und etliche Handelsrouten, auf denen nur ihre Agenten und Karawanen handeln dürfen. Auch sind sie mit Kapital und Fachleuten an den meisten größeren Handelsunternehmen beteiligt, ihre Buchhalter und Logistiker sind mit ihren mathematischen Fähigkeiten, ihrer Logik und völligen Phantasielosigkeit unübertroffen. Auch im Bereich der Produktion mit Hilfe ihrer Maschinen haben sie einige Erfolge - wenn auch die meisten derartigen Projekte eher schleppend laufen oder zu hohe Kosten nach sich ziehen. Denn so genial und einzigartig ihre Maschinen auch sind, so unzuverlässig und teuer sind sie auch.

Übrigens handeln sie fast nie mit ihren Maschinen, und wenn, dann entweder nur solche Spielereien, wie sie auch aus dem Nordreich importiert werden können, oder völlig übertriebene Maschinen mit versteckter Selbsterstörungsautomatik. Schon mehr als ein mechanischer Diener oder Wächter ist seinem Besitzer nach einem kleinen Schaden plötzlich in einer "produktsichernden Autodeformation" ins Gesicht explodiert! Daher stammt ein erheblicher Anteil der gehandelten Automaten aus Diebstählen oder Pfändungen. Die Rabasatri selbst sind übrigens recht genügsam und geben einen Großteil ihres Einkommens, das sie nicht in gut gesicherten Kammern horten, für neue Rohstoffe, hochwertige Metallteile aus dem Norden und Reparationszahlungen aus. Denn auch wenn die Rabasatri Meister der Mechanik sind, ihre Metallurgie und Schmiedekunst ist in den Augen der Bergzwerge ungeduldig, unverständlich und schlampig.

### Siedlungen und Wohnkultur

Die Traditionelle Wohnung der Rabasatri sind die "Eisentürme", so benannt nach den zahllosen metallischen Einbauten und teilweise vorhandenen metallenen Verkleidungen. Tatsächlich sind es einfache Wohntürme aus Stein, in denen die recht kleinen Sippen mit samt ihren Maschinen leben, während die meisten Sklaven sie nicht betreten dürfen. In den Eisentürmen gibt es zahllose sehr... nützliche Geräte. Ankleideautomaten, Kochautomaten, Putzautomaten - im Grunde müsste ein Rabasatri nichts mehr selber machen. Wenn er denn auch einen Reparaturautomaten hätte... Für

Gäste sind all diese Maschinen lebensgefährlich, denn von Sicherheitsvorkehrungen halten ihre Erbauer wenig. Und so klirren, rascheln, knarren und quietschen rostige Metallarme, glotzende Edelsteinaugen und unverkleidete Räderwerke durch die intimsten Wohnräume, ein Zustand der die meisten Menschen erschrecken würde, für die Rabasatri aber höchsten Luxus bedeutet.

### Kunst und Unterhaltung

Sehr ästhetisch sind die südlichen Zwerge nicht veranlagt, allerdings lieben sie mechanistische Spielzeuge aller Art, mit denen sie sich Stundenlang beschäftigen können. Spieluhren, laufende kleine Ogrifanten oder bunte Springbrunnen, alles sammeln sie in ihren Kammern, um es vorzuführen, zu reparieren und immer wieder zu verbessern, bis sich gar nichts mehr bewegt. Ansonsten schätzen sie noch Logikspiele aller Art und sind auch dem Glückspiel nicht abgeneigt, wobei sie komplizierte Regeln bevorzugen, erschreckend oft gewinnen und ohne große Regung verlieren. Denn dass eine nichtmechanische Systematik öfters Aussetzer hat, davon gehen sie stets aus.

### Politik und Verwaltung

Um unter den Rabasatri zu Rang und Namen zu kommen, muss man in seinem Fachbereich gute Leistungen bringen und öffentlich vorführen. Doch von der Möglichkeit, mehr Material und Gehilfen zu bekommen abgesehen sind ranghohe Posten bei ihnen nicht sehr begehrt. Es ist üblich, dass sich mehrere Rabasatri einen Posten teilen, damit jeder Zeit für seine Passion hat. Wer aber Fehler macht, wird durch Zwangsarbeit bestraft, und bei den analytischen Fähigkeiten der anderen sind Fehler kaum zu verbergen.

### Waffen, Truppen und Taktik

Rabasatri kämpfen nicht gerne. Gar nicht gerne. Sie sind, kurz gesagt, die jämmerlichsten Feiglinge im ganzen Südreich! Ein einzelner entschlossen angreifender Mensch mit einem Knüppel kann ein Dutzend gepanzerte und schwer bewaffnete Rabasatri in die Flucht schlagen, so sehr hängen sie an ihrem Leben und so wenig Vertrauen haben sie in ihre körperlichen Fähigkeiten. Und das nicht ganz zu Unrecht, denn auch wenn sie nicht schlecht mit Armbrüsten und Feuerwaffen sind, kann doch kaum ein einziger Südzwerg auch nur rudimentäre Kenntnisse im Nahkampf aufbieten!

Daher verzichten sie gleich auf Waffen und die meisten Rüstungen und verlassen sich lieber auf ihre bizarren Kampfmaschinen, während sie sich in ihren fahrbaren Eisentürmen verschanzen und auf den Feind schießen. Und ihr chronisches Misstrauen sorgt dafür, dass sie auch kaum mit anderen, besseren Kämpfern sinnvoll zusammenarbeiten können.

### Wichtige Regionen und Orte

**Die Stadt der Eisentürme** in den Ausläufern der Wolkenfresserberge ist das Zentrum der Kultur der Rabasatri - und damit ohne Zweifel einer der seltsamsten, lautesten und ungastlichsten Orte des Südreichs. Zwischen den aus Stein und Eisen gebauten Türmen liegen nur schattige Gassen, über denen an rostigen Eisenschienen quetschende Maschinen entlang rattern, Waren und Rabasatri umher befördern oder offenkundig unsinnige Arbeiten verrichten. Überhaupt begegnen einem in der Stadt mehr Kreaturen aus Eisen und Magie als aus Fleisch und Blut. Die Sklaven und immer wieder auch Gäste werden nicht selten Opfer von Unfällen, bei denen die seelenlosen Maschinen der grauen Zwerge sie einfach überrollen. Und über der ganzen Stadt, die Tag und Nacht von fahl flackernden Lichtern erhellt wird, liegt stets eine Glocke aus Rauch, Staub und seltsamen Gerüchen, die aus den Schornsteinen und Abluftschächten der Türme quillt. Im Zentrum der Stadt steht der „Turm der Berechnung“, ein gigantischer Apparat ohne jedes Leben, in den die Rabasatri durch ein System aus Röhren tausende Schriftrollen mit magischen Texten schicken. Diese Maschine, so sagt man, ist der eigentliche Herrscher dieses Volkes, denn sie nimmt alle Nachrichten entgegen, speichert sie und berechnet aus ihnen die zu treffenden Maßnahmen. Doch ob dies nur ein Märchen oder die Wahrheit ist, weiß außerhalb des Volkes der Rabasatri niemand, denn die dulden kaum einen Gast in ihrer Stadt und schon gar niemanden in ihrem heiligen Turm.

**Die Drehsteinfelder** irgendwo in den Bergen sind ein noch viel geheimere Ort, denn nur diese wenigen verstreuten magischen Orte, an denen die magischen Drehsteine vorkommen, halten all die Technik der Rabasatri am Laufen. Fremde, die auch nur in ihre Nähe gelangen, werden ohne jede Gnade getötet, Schmuggler oder Diebe dazu auf eine besonders grauenhafte Weise.

**Der Tanzende Palast** des Kalifen ist ein Geschenk der Rabasatri an den Herrscher des Südreichs, schon vor über 200 Jahren gemacht, aber nie wirklich fertig gestellt. Täglich arbeiten hier hunderte Rabasatri und tausende Sklaven, denn in dem kostbar verzierten Palast wird alles eingebaut, was dem Herrscher Freude bereiten oder das Leben erleichtern könnte. Wenn man sich überlegt, wie viele Dutzend Sklaven nötig sind, um einen mechanistischen Diener zu bauen und am Laufen zu halten, und wie viele echte Singvögel man für einen aus Gold und Edelsteinen kaufen könnte, erscheint dieses riesige funkelnde Spielzeug noch dekadenter und unsinniger. Aber so lange es den Kalifen erfreut und den Rabasatri seine Gunst sichert, werden sie es auch weiterhin mit allem nötigen Aufwand ausschmücken und verbessern.

**Anmerkung für den Spielleiter:** Mit ihrer hoch entwickelten Magie-Technik bilden die Rabasatri eine Steampunk-Komponente, die sicher nicht jeder Gruppe gefällt. Nun, sie ist ziemlich selten und lässt sich daher leicht umgehen. Vor allem aber besteht die Gefahr, dass die Spieler früher oder später Maschinen der Rabasatri missbrauchen oder sich fragen, warum dieses oder jenes Problem nicht technisch gelöst wird. Dies lässt sich zum einen mit der griesgrämigen, misstrauischen und verschlossenen Kultur der Rabasatri erklären, zum anderen mit den Tücken der Technik und dem Mangel an Drehsteinen, ohne die gar nichts geht. Die Maschinen fallen häufiger aus als dass sie funktionieren. Das Südreich zieht tatsächlich nur geringen Nutzen aus dieser Technik, die zwar der des frühen 20. Jahrhunderts nahe kommt (und sie in einigen Bereichen deutlich übertrifft), die aber immer mehr Spielzeug und Mysterium bleiben wird als nützliches Hilfsmittel oder gefährliche Waffe. Im Wesentlichen ist es nicht viel mehr als eindrucksvolles teures und unzuverlässiges Spielzeug.

**Mechanistiker**

Die Magier des Volkes der Rabasatri sind seltsam verschrobene kleine Kerle, die den ganzen Tag lang mit bizarren Maschinen spielen, sie bauen oder neue entwickeln. Ansonsten sind sie an wenig interessiert, schon gar nicht an anderen Sterblichen.

**Rolle:** Die meisten Rabasatri arbeiten lieber gegen als mit Abenteurergruppen, aber einige wurden aus ihren Türmen vertrieben und haben sich auf die Gegenseite geschlagen - sie sind wahre Meister der Schlosserei und Fallenentschärfung.

**Voraussetzungen:** Nur Rabasatri!

**Berufstalente:**

**Mechanistik**

**Grad 1 (25 LZ):** Der Rabasatri hat +1 im Umgang mit mechan(ist)ischen Apparaten.

**Grad 2 (50 LZ):** Der Rabasatri kann Mechadrak in der halben normalen Zeit schreiben.

**Grad 3 (100 LZ):** Der Rabasatri hat +2 im Umgang mit mechan(ist)ischen Apparaten.

**Grad 4 (200 LZ):** Der Rabasatri kann Mechadrak in einem Viertel der normalen Zeit schreiben.

**Grad 5 (400 LZ):** Der Rabasatri hat +3 im Umgang mit mechan(ist)ischen Apparaten.

**Fallengespür (Gilt auch für Apparate...)**

**Grad 1 (25 EP):** Bei jeder Falle kann der Charakter mit *Ausweichen* +3 den Effekt vermeiden, selbst wenn er die Falle nicht bemerkt hat.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Fallenkunde und WN, um eine Falle zu bemerken und zu entschärfen.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter kann sämtliche Hohlräume und mechanischen Teile in 10 m Umkreis spüren, wenn er sich eine Minute konzentriert und eine Probe auf WN gelingt.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf Fallenkunde und WN, um eine Falle zu bemerken und zu entschärfen.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter kann sämtliche Hohlräume und mechanischen Teile in 100 m Umkreis spüren, wenn er sich eine Minute konzentriert und eine Probe auf WN gelingt.

**Kräfte und Rituale:**

**Pfad der Mechanistik**

**Kraft: Stein drehen** (Wie Fertigkeit)

Reichweite: 10 m. AP-Kosten: 1 bis 10.

Mit dieser Kraft kann ein Mechanistiker einen Drehstein „aufziehen“. 1 AP reicht für einen winzigen Stein, 3 für einen kleinen, 5 für einen mittleren. Große brauchen mindestens 5 AP pro 5% Aufladung, riesige 10 AP pro %.

**Grad 1 (25 LZ):** *Apparat animieren*

Dauer: 1 Tag, Reichweite: Berührung.

AP-Kosten: Je nach Komplexität 1 bis 12 AP.

Mit Hilfe dieser Kraft können Mechanistiker der Rabasatri eine Schaltrolle in der Schrift Mechadrak beschreiben und so einen Apparat mit einem Minimum an „Verstand“ ausstatten. Je komplexer die damit vermittelten Fertigkeiten sind, desto aufwändiger ist dieses Ritual (rudimentär = 1 AP, Komplex = FW x 2 AP).

**Grad 2 (50 LZ):** *Tastauge herstellen*

Dauer: 1 Tag, Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro Karat

Macht aus einem Edelstein ein Tastauge.

**Grad 3 (100 LZ):** *Verbessertes animieren*

Wie Grad 1, aber bis zu 24 AP.

**Grad 4 (200 LZ):** *Niederer Drehstein erzeugen*

Dauer: 1 Tag, Reichweite: Berührung

AP-Kosten: Winzig = 10 AP, klein = 50 AP.

Verwandelt einen Halbedelstein in einen niederen Drehstein (Qualität normal).

**Grad 5 (400 LZ):** *Perfektes animieren*

Wie Grad 1, aber bis zu 36 AP.

**Berufsfertigkeiten:** Fallenkunde, Handelskunde, Mechadrak, Mechanistik, Rechnen, Schlösser öffnen, Verwaltung, Zauberei (Pfad der Mechanistik).

**Basisausrüstung:** Krummdolch, Werkzeug und Ersatzteile für 2W6+3 x 50 Dirham, gute Dietriche, Brille mit Vergrößerungsgläsern.

**Mitbringsel (1W6):**

1. Der Mechanistiker hat die unschöne aber nicht seltene Angewohnheit, beim Basteln und Schreiben zu essen. Dadurch sind seine Apparate zu 25% von Käfern befallen.
2. Nutzloses Mechanistisches Spielzeug.
3. Kleiner mechanistischer Apparat.
4. Großer mechanistischer Apparat.
5. Mechanistische Kampfmaschine (groß & böse).
6. Die Apparate des Mechanistikers leiden nur halb so oft wie sonst an unerklärlichen Defekten! Damit sind sie fast schon brauchbar...

**Regeln: Exklusive Fertigkeiten**

**Mechadrak** ist eine exklusive Schrift/Sprache, die nur dazu dient, mechanistische Apparate zu programmieren. Rabasatri lernen sie wie eine normale Schrift - für alle anderen, sofern sie überhaupt an Lehrmaterial kommen, Kosten x 4.

**Mechanistik** ist eine exklusive Handwerksfertigkeit, die den Bau, die Wartung und Bedienung (nicht aber Programmierung) von mechanistischen Apparaten abdeckt. Nicht-Rabasatri haben doppelte Lernkosten.

**Regel: Mechanistische Apparaturen**

Die mechanistischen Apparate bestehen im Kern aus 4 Bauteilgruppen:

Zentrale Kraftquelle ist ein **Drehstein**, ein magischer Stein, der wie eine Feder aufgezogen werden kann und sich immer wieder in seine ursprüngliche Position zurück dreht - je nach Qualität kann er 100 bis 1000 Umdrehungen speichern und hat eine Kraft, die seinem 10fachen Eigengewicht entspricht. Man vermutet, dass es sich um Teile der Knochen des Weltendrachen handelt, die durch starke Elementarmagie in Position gehalten werden.

Ebenso wichtig sind die **Schaltrollen**, Zahnradwalzen, in denen die schriftlichen Anweisungen des einzelnen Programms in einer einzigartigen an das Drakonische angelehnten arkanen Sprache gespeichert werden. Einfache Apparate kommen mit einer Schaltrolle aus, komplexere Systeme hingegen benötigen wenigstens eine Rolle für jeden Manipulator und jedes Tastauge sowie eine Zentralrolle zur Steuerung des Gesamtverhaltens. Die Zahl der Rollen, die in einen Apparat eingebaut werden kann, ist durch den Grad des Mechanisten x 3 begrenzt.

Die nötigen Reize erhalten die Schaltrollen durch einen Golddraht an der Narbe aus den mit ihr verbundenen **Tastaugen**, verzauberten Edelsteinen, die je eine Sinneswahrnehmung haben und in lesbare Impulse umwandeln können (Feueraugen tasten Wärme, Himmelsaugen Schall, Erdaugen Druck, Wasseraugen Geschmack, Sonnenaugen Bilder und Nachtaugen Unsichtbares). Jedes Tastauge kann nur eine Schaltrolle ansteuern, je mehr Sinne ein Apparat also hat, desto mehr teure Schaltrollen braucht er auch. Wird ein Tastauge entfernt, zerspringt es durch die

starken magischen Verzerrungen. Je größer sie sind, desto besser wirken sie.

So ziemlich alle anderen Teile eines Apparats werden als **Manipulatoren** bezeichnet, also vor allem Arme, Beine, Waffen, Räder, Flügel, Werkzeuge, Instrumente, Schriftkästen und andere Geräte, aber auch die gepanzerte oder verzierte Hülle des Apparats. Die Vielfalt an Manipulatoren ist unübersehbar - und leider sind sie auch die Schwachstellen der Apparate, denn während sich Programmfehler meist beheben lassen, führen Materialschwäche oder Verschleiß an den Manipulatoren zu den meisten Defekten.

**Materialkosten: Drehsteine** werden pauschal in 5 Größen und 4 Qualitäten eingeteilt: Winzig (Kiesel, reicht nur für ein Spielzeug oder etwas, das in die Tasche passt) = 10 Dirham, Klein (Faustgroß, STR 3) = 50 D, Mittel (Kopfgroß, STR 15) = 250 D, Groß (Findling, STR 100) = 1000 D und Riesig (Monolith, STR 500) = 3000 D. Ihre Qualität bestimmt die Anzahl der "Anwendungen" nach dem Aufziehen, was je nach Manipulator sehr unerschiedlich berechnet wird (Schlecht = 1 Anwendung, halber Preis. Normal = 3 Anwendungen. Gut = 10 Anwendungen, Preis x 2. Sehr gut = 30 Anwendungen, Preis x 5. Jede **Schaltrolle** kostet ca. 10 Dirham zuzüglich der aufwändigen Programmierung. Für diese wird pro Arbeitstag wenigstens 1 bis 5 Dirham gerechnet. **Tastaugen** werden wie andere Edelsteine auch berechnet, ihre Größe bestimmt die WN des Sinnes (Größe 1 = WN 5, 2 = 8, 3 = 10, 4 = 11, pro Größe über 4 WN +1 bis maximal 18). **Manipulatoren** schließlich sind in 4 Qualitätsgraden erhältlich (Schlampig = halber Preis, QW 7. Normal = QW 10. Gut = QW 15, Preis x 3. Sehr gut (nur Bergzwerge) = QW 18, Preis x 10). Ihre Basiskosten lassen sich an folgender Liste abschätzen:

Greifarm, STR 15, GES 8: 50 Dirham.

Laufbein, STR 15, Klettern 12: 50 Dirham.

Rad, STR 15, bis 40 km/h: 10 Dirham.

Waffenarm, STR 15, FW 12, 2W6: 25 Dirham.

Selbstladearmbrust, FW = WN: 50 Dirham.

Schalter, löst Programm aus: 5 Dirham.

Kleines Instrument: 10 Dirham.

Schriftfeld, je 10 Zeichen: 10 Dirham.

**Qualitätsproben** für die Manipulatoren sind bei jeder außergewöhnlichen Belastung fällig, im Kampf wenn der Apparat eine 18 bis 20 würfelt sowie immer dann, wenn Dreck in den Apparat gelangen könnte...

## Kapitel 13

# Die Felachun - Feldsklaven

### Aussehen und Landestracht

Unter den Menschenvölkern des Reiches sind die Felachun sicher die am schlechtesten gekleideten. Männer tragen in der Regel nicht mehr als einen Lendenschurz, ein einfaches Kopftuch und Strohsandalen, dazu bei kaltem Wetter einen knielangen Kittel aus ungefärbtem Wolltuch. Die Frauen tragen ein ähnlich geschnittenes Kleid, das bis zu den Knöcheln reicht. Die wenigen wohlhabenden Felachun tragen die Kleidung anderer Völker, vor allem der Dschabala, auch wenn sie viele Teile der Tracht nicht imitieren dürfen. Dass sie einst auch eine eigene Modekultur hatten, ist nur noch auf wenigen alten Felsbildern zu erahnen.

Männliche Felachun müssen sich den Kopf völlig rasieren, mitunter sogar die Augenbrauen. Ihre Frauen flechten die Haare zu 2 bis 4 Zöpfen, deren Enden sie wieder in die Haare flechten. An Schmuck können sie sich zumeist nur Messingringe und einfache Amulette aus gebranntem Ton leisten, die alte Glückssymbole, Geister, Ahnen oder Skaal zeigen, das heilige Tier der Felachun. Kaum ein Felachun hat silbernen oder gar goldenen Schmuck, lediglich alte Erbstücke aus kunstvoll geschnittenen Schmucksteinen stellen einen gewissen Wert dar. Dafür schminken sich alle Felachun die Augen, auch Männer und kleine Kinder tragen schwarze Linien auf, die angeblich vor Krankheiten, Flüchen und bösen Geistern schützen. Wichtiger ist aber, dass die giftige Schminke die lästigen Schlammfliegen fern hält.

Da die meisten Felachun arme Feldsklaven sind, gehören auch noch einige andere Attribute zu ihrer "Tracht": Zunächst einmal sind die meisten Felachun dürr, ausgemergelt und klein, die harte Arbeit hat ihre Hände schwierig und ihre Gesichter faltig gemacht. Echtenbalsam färbt ihre Haut grau, sonst ist sie von der Sonne verbrannt und ledrig. Manche Felachun tragen auch Ketten oder zumindest einen eisernen Sklavenring um den Hals, auf dem der Name des Besitzers eingeschnitten ist, oder ihre Handgelenke und Hälsen zeigen die Narben dieser Fesseln. Und nicht wenige Felachun haben ein Geflecht aus älteren und neueren Narben auf dem Rücken, wenn sie einen harten

Herren haben oder für kleine Vergehen bestraft wurden.

### Weltansicht und Rolle

Die Felachun waren einst die Herren der fruchtbaren Ebene um den Fluss Molok, sie hatten ihre eigenen Könige und Fürsten, Priester und Händler. Doch schon im 2. Zeitalter wurden sie von ihren übermächtigen Gottkönigen so geknechtet, dass sie sich irgendwann einfach mit allem abfanden, was sie ereilte. Felachun haben keinen Ehrgeiz, sie streben nicht nach Reichtum und Macht, denn beides gehört anderen Völkern. Sie lehnen sich auch nicht gegen ihre Herren auf, denn diese sind stärker und grausam. Im Grunde sind sie ziemlich zufrieden, wenn sie genug zu Essen haben und in ihren Dörfern in Ruhe gelassen werden. Anderen Völkern erscheinen sie träge und dumm wie Ochsen, oder als wenn sie ständig unter dem Einfluss von Sklavenharz stünden.

Im Südreich haben sie weder Macht noch Prestige, sie werden zumeist einfach ignoriert und als Teil des Hintergrundes betrachtet, nicht als irgendwie bedeutende Akteure. Dennoch sind sie das wichtigste Volk des Reiches: Nicht nur stellen sie die größte Bevölkerungsgruppe und fast die Hälfte der Gesamtbevölkerung, sie leisten auch den Großteil der Feldarbeit und ernähren den Rest des Reiches. Fast alle Felachun sind Bauern und fast alle Bauern Felachun, so dass die beiden Worte oft synonym verwendet werden. Und sie sind Sklaven, ergebene und widerspruchslose Diener, die den Großteil aller anfallenden Arbeiten übernehmen.

### Sitten und Bräuche

Ob die Felachun überhaupt irgendwelche Sitten und Bräuche haben, ist den anderen Völkern des Südreiches kaum bekannt - niemand interessiert sich für die Felachun und was sie machen, wenn sie nicht gerade auf dem Feld schufteten. Bekannt ist ihr Ahnenkult, bei dem sie ihre Toten den Skaal übergeben oder diese böartigen Raubtiere mit Opfern und Musik anlocken, um sie wie Götter-

boten anzubeten. Ansonsten nutzen sie jede sich bietende Gelegenheit, kleine Feste zu feiern und bei Musik und Tanz das Leben zu genießen, wenn es gerade keine Arbeit gibt.

### Magie und Religion

Den Felachun ist jede Ausübung von Magie streng verboten, und so gibt es auch nur eine Handvoll Magier im Untergrund. Offiziell sind sie alle Anhänger der 3 Propheten mit einer Prämisse zum Asketentum, tatsächlich ist ihnen aber ihr alter Ahnenkult wichtiger - sie lassen ihre Toten von Skaal fressen und hoffen, so zu ihren Ahnen in ein Totenreich zu kommen, in dem die Armen reich und die Schwachen stark sind. Mitunter opfern sie sich gar selbst, ritueller Suizid durch Skaal ist eine der häufigsten Todesursachen älterer Felachun. Auch sorgen sie dafür, dass die "Ahnentore" nicht von den anderen Völkern übermäßig gejagt werden - fast alles ertragen die Felachun, nicht aber die Ausrottung ihrer einzigen Hoffnung auf ein besseres Leben nach dem Tode!

### Wirtschaft und Handel

Die allermeisten Felachun sind Landarbeiter oder Kleinbauern, die für ihre Herren die Felder und Gärten bearbeiten. Professionelle Handwerker gibt es kaum, aber durchaus nebenberufliche Produktion von einfachen Fertigwaren wie Leinen, Keramik oder geflochtenen Matten. Auch am Handel sind sie selten direkt beteiligt, höchstens als Lastenträger oder Krämer. Etwa 80% der Felachun sind arm, vielleicht 17% können zum unteren Mittelstand gerechnet werden und höchstens 3% sind leidlich wohlhabend, während es insgesamt kein Dutzend reiche Felachun gibt. Die meisten der wohlhabenden und alle reichen Felachun sind Emire oder Wesire und somit trotz ihres Wohlstandes immer noch Sklaven.

### Siedlungen und Wohnkultur

Die Häuser der Felachun sind kleiner als die großen Sippenhäuser und aus Lehm gebaut, meist haben sie ein Dach aus Papyrus oder Stroh, das jedes Jahr erneuert werden muss, und nur einen Raum. Dafür haben die Familien oft mehrere kleine Häuser um einen gemeinsamen Hof, und mehrere Höfe bilden ein Dorf, in dessen Nähe die großen Häuser ihrer Herren stehen. Das einzige größere oder verzierte öffentliche Gebäude ist das Skaalhaus, in dem die Leichen für ihren "Übergang"

aufgebahrt werden und das einen Steg bis in den Fluss hat. Haus und Steg zusammen erinnern an die Gestalt eines Skaal.

### Kunst und Unterhaltung

Für höhere Kunstformen fehlt den Felachun einfach die Zeit, in der Regel haben sie nur billige kleine Papyrusflöten, Panflöten und Handtrommeln. Bildende Künste sind noch seltener, lediglich die Herstellung kleiner Tonfiguren als Amulette ist halbwegs entwickelt.

### Politik und Verwaltung

Die Felachun haben keinerlei Selbstverwaltung oder politische Macht, die über dörfliche Angelegenheiten hinausgeht. Der einzige Weg für sie, zu Macht zu gelangen, ist die Karriere vom Schreiber über dem Emir zum Wesir. Als solche haben sie zwar einigen Einfluss und Luxus, doch werden sie oft von den eigenen Leuten verachtet und schon bei kleinen Fehlern, Pech oder Wutanfällen ihres Herren bestraft, abgesetzt oder hingerichtet.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die Felachun gelten, gleich nach den Rabasatri, als zweitjämmerlichste Kämpfer des Reiches. Wenn die Felachun zu Milizdiensten gepresst werden, dann erhalten sie in der Regel einfach einen großen Flechtschild, einen Speer und ein leichtes Beil und werden in großen Mengen gegen den Feind gehetzt. Nur die hinter ihnen drohenden Offiziere sorgen dafür, dass sie nicht bei den ersten Verlusten die Flucht ergreifen.

### Wichtige Regionen und Orte

**Das Schwemmland des Molok** ist das wichtigste Siedlungsgebiet der Felachun, ein einziger auf beiden Seiten des Flusses sich ewig hin ziehender Acker, der von einem Netz kleiner Dämme und Kanäle durchzogen ist. Hier reihen sich auch die namen- und gesichtslosen kleine Dörfer auf ihren flachen Erdhaufen aneinander.

**Die Felsen von Ahun-Thafar** am oberen Molok sind eines der letzten bekannte Bauwerke der alten Hochkultur der Felachun. Die Felseninseln zwischen den Stromschnellen sind unbewohnt und schwer zu erreichen, außerdem gibt es dank starker Überschwemmungen in der Umgebung

auch keine Siedlungen. Die wenigen Nomaden, die auf der Suche nach Futter und Wasser für ihre Tiere durch die Berge hierher gelangen, berichten aber von riesigen Bildnissen der uralten Gottkönige, die hier auf den Fluss schauen. Einst wurde hier der Wasserstand gemessen und in einem Tempel den Flussgeistern geopfert. Heute sind außer wilden Tieren wohl nur Geister hier zu finden.

**Kschema-Skaal** ist das letzte große Heiligtum der Felachun, das sie noch in Eigenregie unterhalten dürfen. Der Komplex aus Tempeln, Leichenhäusern und großen Becken voller Skaal liegt an einem Seitenarm des Molok und wird jedes Jahr von mehreren Zehntausend Pilgern besucht - von denen nicht wenige die Leichen ihrer Verwandten auf Booten mitbringen. Fremde sind hier nicht gerne gesehen, werden aber geduldet.

**Die Skallsümpfe des oberen Molok** sind seit jeher die Grenze des Territoriums der Felachun, ein riesiges Labyrinth aus Papyrus, treibenden Inseln aus Wasserpflanzen und sich ständig verschiebenden Wasserwegen. Während der Regenzeit schwillt das Gebiet fast auf das zehnfache an, in den trockenen Monaten weicht das Wasser zurück und gibt fruchtbares Land frei. Dennoch gibt es hier weder Bauern noch Viehzüchter, denn in dem Gebiet wimmelt es vor giftigen Schlangen, blutgierigen Mückenschwärmen, tückischem Sumpffieber und natürlich den namensgebenden Skaal, die bei Trockenheit in ihren Höhlen unter der Erde lauern. Angeblich gibt es in dem Sumpf einige Stämme tückischer Bootsnomaden und die letzten freien Dörfer der Felachun. Aber niemand macht sich die Mühe, in dem tödlichen Labyrinth nach ihnen zu suchen. Jedes Jahr fliehen Tausende Sklaven in die Sümpfe - von denen kaum einer sie je lebend verlässt.

## Kapitel 14

# Die Sunnekro - Totendienere

### Aussehen und Landestracht

Die Sunnekro fallen unter allen anderen Menschen des Südreichs schnell auf, denn ihre Kleidung ist doch recht eigenartig. Männer tragen einen bis zu den Knien herabreichenden Lendenschurz, dazu oft derbe Beinlinge aus Ziegenleder zum Schutz vor Dornenbüschen und einen Umhang aus langem zotteligen Ziegenfell an kühlen oder regnerischen Tagen.

Ansonsten bedecken sie ihren Oberkörper nicht, legen jedoch stets einen obskuren Brust- und Halsschmuck aus zahllosen mit mystischen Symbolen versehenen Tafeln an, die sie vor der Unzahl von bösen Geistern ihre Heimat schützen soll. Je nach Wohlstand und Rang sind sie aus Holz, Knochen, Elfenbein oder gar Drachenknochen, immer aber aus organischem Material, das mit metallischen und kristallinen Einlagen versehen wird. Dieser Schmuck wird vererbt oder an Verwandte verschenkt, nie aber verkauft, und er darf auch nicht gepfändet werden.

Weiterhin tragen die Männer breite Armbänder aus Leder oder Metall um die Oberarme und an den Unterarmen Ringe aus Messing oder Gold, wie sie andernorts von Frauen getragen werden. Auch die Sitte, sich das Gesicht zu schminken, wirkt bei den Männern befremdlich, was ihnen in anderen Ländern den Ruf eingebracht hat, weibisch zu sein. Außer dem vor Fliegen schützenden Lidstrich, der auch bei den Felachun verbreitet ist, schätzen sie auch eine weiße Grundschminke, die mit roten und schwarzen Streifen und einfachen Symbolen (Pfeile, Dreiecke, Kreise oder dergleichen) recht merkwürdig verziert wird.

Die Kopfbedeckungen schließlich sind in den meisten Fällen kleine Filzkappen, an denen seitlich vor den Ohren bunt gewebte Streifen bis zu den Schultern herab hängen und die aus modischen Gründen oft mit einem Turban kombiniert werden. Im Ausland wechseln Sunnekro oft zu der dort üblichen Kleidung, lassen aber weder von ihrem Brustschmuck noch der Gesichtsbemalung ab. Zu der Kleidung tragen alle freien Männer einen nach innen gebogenen Dolch (eher ein kleines Hausmesser, das auch als Sichel taugt) hinten am

Gürtel, der gerne reich verziert und in einer silbernen Scheide getragen wird.

Kleidung und Schmuck der Frauen unterscheiden sich erstaunlich wenig von dem der Männer, nur tragen sie an den Seiten ihres Lendenschurzes weitere Stoffstreifen, die ihn in eine Art geschlitzten knielangen Rock verwandeln, und statt der Filzkappe einen in die Haare geflochtenen Schmuck aus farbigen Bändern und runden, mit Symbolen verzierten Scheiben aus mehr oder minder kostbarem Material. Auch bei gutem Wetter tragen sie dazu einen langen Umhang aus Ziegenfell oder leichterem Stoff, der sie vor den Blicken fremder Männer schützt, zumal ihre Brüste meist nur vom traditionellen Brustschmuck bedeckt werden. Diesen erweitern sie oft um ein Stoffband, um ihn stets in Position zu halten. Statt eines Krumdolches tragen sie nur ein einfaches Messer, dazu einen leichten Stock mit farbigen Bändern am Griff, mit dem sich gut nach lästigem oder giftigem Ungeziefer schlagen und stochern lässt.

Von Körperbau und Hautfarbe her ähneln die Sunnekro den Felachun und anderen Völkern des Südreichs. Ihre dicke Schminke sorgt dafür, dass ihre Gesichter oft recht blass sind und eher denen von Nordreichern ähneln. Ihre Arme und Schultern hingegen sind stets braun gebrannt.

**Regel:** Die zahlreichen Amulette der Sunnekro sind tatsächlich magisch wirksam, wobei jede der Tafeln nur gegen eine kleine Gefahr wirkt, der ganze Brustschmuck aber einen veritablen Schutz darstellt. Ähnlich eines Totembeutels müssen sie in der Jugend individuell für den Träger hergestellt werden, sind nicht übertragbar und bieten zumeist folgende Vorteile:

- Schutz vor magischen Alpträumen.
- WK +2 gegen magische Beeinflussung jeder Art.
- Begrenzter Schutz vor Geistern, diese erleiden in ihrer Nähe Unwohlsein und -1 AP pro Runde.
- Begrenzter Schutz vor Verdammten, PW +2 und Verteidigung +5 gegen ihre Angriffe.
- Auf jeden Versuch eine Illusion oder einen unkörperlichen Geist zu erkennen WN +2.

- Erhöhte Sensibilität gegenüber Magie, auf jeden Versuch diese wahrzunehmen WN +2.

### Weltansicht und Rolle

Das Land der Sunnekro ist hart und rau. Nicht wie die Wüste, die von Weite und den Elementen geprägt wird, sondern eher wie ein riesiges uraltes Schlachtfeld voller böser Geister und Flüche aus der Vergangenheit. Die meisten Teile sind karg, von Dornbüschen bewachsen und dünn besiedelt. Die Menschen hier sind seit vielen Generationen daran gewöhnt, nicht die Herren ihres Landes zu sein und es auch niemals zu werden, daher sind sie fatalistisch und neigen zum Zynismus. Anders als die Felachun werden sie aber nicht von anderen Sterblichen beherrscht (nun gut, formell schon, ihr Land gehört ja dem Kalifen), sondern von den Göttern und Geistern der Vergangenheit. Und so sind die Sunnekro zugleich stolz und arrogant, denn kaum ein Fremder hält es in ihrem Land lange aus.

Den Status eines Sklavenvolkes haben vor allem die Sunnekro, die als Arbeiter, Diener, Bestatter oder Nekromanten ihre Heimat verlassen haben um fremden Herren zu dienen. Bekannt sind sie auf der einen Seite für ihren Gehorsam, ihre Genügsamkeit und ihren gelassenen Fleiß. Sie sind weniger rebellisch als "Frischfänge" aus dem Ausland und viel brauchbarer und selbständiger als die gebrochenen Felachun. Auf der anderen Seite aber gelten sie als heimtückisch und hinterhältig, diebisch und vor allem respektlos. Denn sie pflegen einen beißend sarkastischen Humor, nehmen Befehle gerne voraus, verdrehen den Sinn ihrer Worte und haben für Drohungen und Strafen ihrer Herren nur ein spöttisches Lächeln übrig.

In ihrem Land aber werden sie nicht von fremden Herren geplatzt, sondern nur von den Mächten, die dort seit Zeitaltern herrschen. Sie entrichten (mäßig hohe) Tribute an die fernen "Landbesitzer" und regeln ihren Alltag völlig alleine. Unwillkommenen Besuchern verwehren sie Führung und Schutz, was diese recht schnell den Gefahren ihrer Heimat aussetzt und vertreibt. Haben sie genug von den Jahren der Dienerschaft in der Fremde, nehmen sie sich ihren gerechten Lohn und kehren in die Heimat zurück, wo niemand sie gegen ihren Willen wieder aufspüren kann.

Die meisten Dörfer und Kleinstädte in ihrem Land sind mehr oder weniger souverän, lediglich ihren fernen Grundherren schulden sie Tribute, und untereinander gibt es ein Netz von Bündnissen und Verpflichtungen, die vor allen aus den gemeinsam

genutzten Weideflächen und Bewässerungen herrühren. Es gibt aber immer noch 6 mächtige Städte, die von untoten Gottkönigen beherrscht werden und jeweils 3 bis 5 Tagesmärsche Umland umfassen. Diese Kleinkönigreiche sind völlig souverän und dem Kalifen nicht untertan, in ihnen herrschen oft sehr archaische und bizarre Sitten aus längst vergangenen Zeitaltern. Allerdings haben sie selten Kontakt mit der Außenwelt und erscheinen daher oft eher wie die Länder aus Legenden und Märchen denn wie politisch, wirtschaftlich und militärisch aktive Mächte.

### Sitten und Bräuche

Die Sunnekro sind im ganzen Reich für ihre Vielzahl bizarrer Sitten und Rituale bekannt. Fast ständig murmeln sie irgendeine Schutzformel, machen seltsame Handzeichen oder halten nach "bösen Omen" Ausschau, die sie dann abergläubisch meiden. Insgesamt scheinen sämtliche Sunnekro über wenigstens durchschnittliche Werte in Sagenkunde, Hellseherei und Magietheorie zu verfügen - in ihrem Land kaum weniger wichtig als Wildniskunde in der Wüste oder Klettern in den Bergen.

Weiterhin sind Sunnekro für ihr morbides Verhalten und ihre besondere Form der Furchtlosigkeit bekannt. Während große Höhen, die offene See oder giftige Tiere ihnen ebensoviel Angst machen wie anderen Völkern (tatsächlich haben sie fast alle Arachnophobie, da es bei ihnen vor giftigen Spinnen nur so wimmelt und fast alle als Kind mehrfach und sehr schmerzhaft gebissen wurden), empfinden sie kaum Angst vor dem Tod, Geistern oder weltlicher Macht. Wo andere sich vor Leichen mit Schauern abwenden, kennen Sunnekro keine Berührungängste, und mit Untoten wie auch Verdammten pflegen sie einen fast schon vertrauten Umgang. Ihre Resistenz gegenüber weltlichen Drohungen ist nicht ganz so hoch wie oft geraunt wird, aber Sunnekro haben dennoch einen Bonus von WK +2 gegen Drohungen und Folter jeder Art.

**Regel:** Arachnophobie ist ein zusätzlicher dem Volk eigener Nachteil, nicht so stark wie einer der als Hintergrund gewählten, aber dennoch recht lästig. Dafür haben sie WK +2 gegen Drohungen und Folter jeder Art, keinerlei Totenangst und ihre magischen Amulette als Sondervorteile.

Überhaupt sind Untote und Verdammte hier scheinbar einfach ein Teil der Gesellschaft. Jedes Dorf hat einen Ahnenschrein am Friedhof, in der Regel eine tief in den Boden gegrabene Höhle, in der mit den örtlichen Untoten Kontakt gehalten wird. Monatliche Blutopfer sind üblich (1 LP von jedem Erwachsenen), um die eigenen Vorfahren milde zu stimmen und fremde Untote fern zu halten. In der Nacht sind fahle Geister oder gar herum wandernde Mumien in den Straßen ein ganz normaler Anblick - wenn man denn wach ist. Was Sunnekro nicht sind, sie schlafen in der Nacht und halten ihre Türen mit Riegeln und Zauberzeichen geschlossen. Immer. Vom Nachtleben halten sie wenig bis gar nichts und fühlen sich unwohl, wenn sie nachts ihr Haus verlassen müssen. Kein Dorf der Sunnekro hat oder braucht Nachtwächter.

Der Totenkult der Sunnekro, bei dem alle Leichen einbalsamiert und in den Ahnenhöhlen gelagert werden, versorgt die Untoten stets mit guten soliden Körpern.

**Regel:** In den Siedlungen der Sunnekro kommt auf je 10 Bewohner 1 stärkerer und 2 bis 4 schwache Untote. Die schwachen sind zumeist friedliche Poltergeister oder nur fahle verlorene Seelen, die stärkeren Untoten hingegen aggressive Poltergeister oder mumifizierte Zombies, selten Skelettkrieger. Sie sind frei und werden nicht kontrolliert, lassen die Dorfbewohner aber immer und andere Sunnekro meist in Ruhe, während sie Fremde gerne als Feinde betrachten. Mumien sind etwas haltbarer als Zombies (PW +2, LP +5), dafür aber brennbar (dreifacher Schaden durch Feuer).

Ein kleiner Anteil der Sunnekro, höchstens 1%, besteht aus Verdammten. In der Regel sind sie nur Ghule, die eine eigene Subkultur bilden und abseits der Dörfer leben. Sie sind viel besser an die örtliche Kultur angepasst als andere Ghule, werden wie Untote mit Blutopfern versorgt und erhalten auch Kleidung, Waffen und andere Güter des täglichen Bedarfs. Dafür dienen sie als "Monsterjäger" und gehen in Gruppen auf die Jagd nach Kreaturen, mit denen Menschen nicht so einfach fertig werden. Gelegentlich werden sogar kleine Armeen dieser verdammten Söldner zusammengezogen, doch sorgen ihre Lichtallergie und die Furcht anderer Völker vor ihnen dafür, dass die Armee des Kalifen gerne auf sie verzichtet. Die meisten Sunnekro, die sich für diese "Karriere" entscheiden, sind alt oder schwer krank und wollen ihre letzten Jahre der Gemeinschaft

widmen. Stärkere Verdammte werden von den Sunnekro gefürchtet und von den Ghulen getötet.

### Magie und Religion

Sunnekro sind zugleich hervorragende und lausige Gläubige. Hervorragend, weil sie sehr schnell die nötigen Rituale und Gebete erlernen, regelmäßig die Tempel besuchen und sich auch an die meisten Regeln halten. Lausig, weil sie keine nennenswerte Liebe zu Überwesen empfinden, Fehler der Priester sehr schnell erkennen, die Dinge gerne selbst in die Hand nehmen, bei den Spenden knausern und vor allem keinerlei Loyalität kennen, sondern sich jeder erreichbaren Religion widmen. So sind die meisten Sunnekro formell Anhänger der Propheten und ihre Türme der Verkündung sehr reich mit magischen Symbolen verziert, doch oft ohne eigene Kleriker, die verzweifelt den Dienst quittiert haben.

Alle Sunnekro betreiben ihren Ahnenkult und opfern den eigenen Vorfahren (oder den Untoten, die halt ihr Dorf bewachen) monatlich Blut. Doch während andere Völker ihre Vorfahren verehren und verklären, werden sie bei den Sunnekro einfach als Teil der Gesellschaft betrachtet. Als schweigsamer, übelriechender und gefährlicher Teil der Gesellschaft. Andere Religionen werden wie Hobbys betrieben, und Sunnekro lieben es, über die Vor- und Nachteile ihrer "Hobbys" zu diskutieren, gerade mit den "Profis" (also den Klerikern, die das meist gar nicht so witzig finden, sind sie doch an Subordination und Verehrung gewöhnt, nicht an humorvolle Vorschläge, wie man die Religion interessanter gestalten könnte).

Fast alle Magier der Sunnekro sind Nekromanten, ansonsten finden sich noch einige Geistertänzer und Diener der Propheten. Die Nekromanten gelten denen der Finsterelfen als fast ebenbürtig und haben einen sehr guten (na ja, eher beeindruckenden) Ruf im Südreich. Sie widmen sich bevorzugt der Grabpflege und der Kontrolle lästiger Untoter, stellen die landestypischen Talismane her und vermieten untote Arbeiter. Sie bilden auch in den Streitkräften der Sunnekro eine wichtige Rolle und bieten ihnen einen ungewöhnlich großen Anteil an untoten Truppen.

**Regel:** Nekromanten der Sunnekro erlernen das Ritual 1. Grades "Schutztafel", mit dem sie den landestypischen Brustschmuck herstellen können.

### Wirtschaft und Handel

Die meisten Sunnekro leben in kleinen und meist recht einsamen Dörfern von einer Mischung aus Ackerbau und Viehzucht. Viehzucht bedeutet dabei fast ausschließlich Ziegenhaltung sowie die Zucht einiger Vogelrassen, die in den umliegenden Dornenbüschen nach Nahrung suchen. Die kleinen kargen Felder müssen mühsam von den Ranken des Blutdorns befreit werden, die sich oft über Nacht in die freien Flächen tasten und andere schwächere Pflanzen ersticken. Scharfer Käse und der besonders harte, Jea genannte Ziegenquart gehören zu den wenigen Exportartikeln, die die Landwirtschaft hier abwirft - neben Blutdornfasern, die zu zähen Seilen und Matten geflochten werden. Das hiesige Ziegenleder gilt als besonders zäh und robust, ist aber weder schön noch bequem. Schmackhafte Spezialitäten wirft das karge Land kaum ab, hingegen wird viel aus dem Ausland importiert.

Auch die wenigen kleinen Städte sind nicht gerade Zentren der Industrie, tatsächlich decken sie nur den lokalen Bedarf. Einzig einige Bergwerke und Steinbrüche liefern Überschüsse für den Export, insbesondere Kupfer und schwarzer, grau geädert Marmor für Gräber und Ornamente sind begehrte Exporte.

Den letzten und vielleicht wichtigsten Export bilden die Sunnekro selbst, die sich oft als "Sklaven auf Zeit" verdingen und zwischen 5 und 20 Jahre in der Ferne verbringen. Ihren Lohn schicken sie, oft in Form begehrter Waren, an ihre Familien in der Heimat. Außer durch die begrenzte Dienstzeit und eine gewisse Milde bei der Bestrafung von Respektlosigkeiten unterscheiden sich diese Zeitsklaven nicht von anderen Sklaven. Mehr als die Hälfte von ihnen dient in der Landwirtschaft oder arbeitet in Bergwerken oder einfachen Werkstädten. Besonders bekannt sind aber die Leibdiener und Nekromanten der Sunnekro, die in jedem besseren Haushalt zu finden sind. Nur als Verwalter und Handelshelfer sind sie bekanntlich ungeeignet, da sie nur allzu gerne ihre Belohnung für treue Dienste eigenständig erhöhen. Kaum ein Sunnekro kann seine Dienstzeit ohne Strafe wegen Unterschlagung oder Diebstahl beenden, allerdings stehlen sie auch selten mehr als das doppelte ihres daher schon gering angesetzten Vertragslohnes.

### Siedlungen und Wohnkultur

Dörfer und Städte der Sunnekro liegen immer auf einem Hügel, an dessen Hängen die Terrassenfelder mühsam mit Wasser aus Brunnen und Zisternen bewässert werden. Im Tal wuchert nämlich der Blutdorn und umgibt die Dörfer mit einem fast undurchdringlichen Dickicht. Befestigt sind daher weder Dörfer noch Städte. Am Rande der Dörfer ist immer der Eingang zur Ahnengruft, die unter dem Dorf liegt und nicht selten ebenso groß ist, da hier Generationen von mumifizierten Toten eingelagert werden - man lässt nur ungern gute Körper für die eigenen Untoten verkommen. Ebenso sind auch eventuelle Türme der Verkündung am Rand des Dorfes gelegen, nie im Zentrum.

Die eigentlichen Häuser bestehen fast immer aus Bruchstein, nur selten aus Lehm, und sind mit wenig geneigten Schieferdächern versehen. Reiche Sunnekro lieben den schwarzen Marmor ihrer Heimat und kombinieren ihn sparsam mit Streifen und Mustern weißer oder farbiger Steine aus dem Ausland. Ansonsten gleichen sie den normalen Sippenhäusern des Reiches. Nur der stets übelriechende Ziegenstall im Erdgeschoss und die magischen Zeichen an den Wänden zeigen eindeutig, wo diese Häuser stehen. Sunnekro schlafen übrigens nie alleine, was für den Fall von Alpträumen als zu gefährlich gilt. Die sind hier nämlich viel bösartiger als andernorts. Es gibt daher meist nur 3 große Schlafräume für Männer, Frauen und Kinder. Dem Liebesspiel gehen sie grundsätzlich nur am Tage nach, gerne im daher auch besonders gut eingerichteten Bad.

In der Nacht schlafen Sunnekro mit einer harten Kopfstütze immer auf dem Rücken liegend, damit ihr Brustschmuck nicht verrutscht. Sollte er es dennoch tun oder auch nur in Unordnung geraten, können die magischen Alpträume einen Weg in die Träume des Schlafenden finden, und damit Macht über ihn erlangen. Diese Träume sind seltsame Überbleibsel der getöteten Gottkönige, die mit ihnen immer noch die Sterblichen beherrschen wollen. Kann der Schlafende nicht mit WK Widerstand leisten (sofern er nicht durch den Schmuck geschützt ist) wird er im Schlaf zu einem Diener des Gottkönigs und muss seinem Willen folgen - meist nur um zu ihm zu Beten und einen Teil seines Blutes zu opfern, mitunter aber auch um andere Sterbliche zu töten.

Erwacht er nicht durch eine weitere Probe auf WK +5 am nächsten Morgen, bleibt er permanent unter Kontrolle des Gottkönigs, bis er per Magie von dem Einfluss geschützt wird, z.B. durch einen Brustschmuck oder in einem Tempel. Erfreulicher-

weise reden die so beherrschten Schlafwandler stets in uralten Sprachen mit sich selbst (also eigentlich der Gottkönig durch den Mund des Opfers mit eben diesem) und sind auch sonst gut zu erkennen. Dennoch gibt es jedes Jahr Verluste durch "Traumwandler", die ihre Familien töten oder spurlos verschwinden.

### Kunst und Unterhaltung

Sunnekro sind ein durchaus lustiges Völkchen, auch wenn ihre Witze und Geschichten bei anderen Völkern oft ein erhebliches Befremden hervorrufen. Die abendlichen Schauergeschichten vor dem Einschlafen werden gerne mit farbenfrohen Gesten und pantomimischen Tänzen untermalt, bei denen ihr Schmuck im Takt der Bewegungen klappert. Diese Geschichten arten gerne auch in regelrechte kleine Bühnenstücke aus, bei denen Elemente und Personen bekannter Geschichten beliebig neu kombiniert und in besonders makabere, peinliche oder tödliche Situationen gebracht werden. Generell sind am Ende einer solchen Geschichte die meisten Protagonisten tot.

Weitere Künste sind entsprechend eines eher ländlichen und praktisch veranlagten Volkes entwickelt, es sind die üblichen Instrumente bekannt, es werden Feste gefeiert und die magere Freizeit nach Möglichkeit amüsant gestaltet. Bei der bildenden Kunst scheinen sich die Sunnekro bei den Finsterelfen bedient zu haben, auch bei ihnen dominieren die Farben Weiß, Schwarz und diverse Grautöne, dazu werden aber gerne leuchtend rote Akzente gesetzt. Fast alle Gegenstände werden mit den uralten mystischen Zeichen der Sunnekro verziert, nicht nur als Dekoration, sondern auch als Schutz vor böser Magie. Welche der Zeichen wirksam und welche nur hübsch sind, wissen oft nicht einmal die Nekromanten der Sunnekro.

### Politik und Verwaltung

Die Dörfer und Kleinstädte der freien Sunnekro werden von einem "Rat der Lesenden" regiert, in dem außer den wohlhabenden älteren Mitgliedern der Gemeinde (beiderlei Geschlechts) vor allem die Nekromanten und anderen Magier den Ton angeben. Sinn der Räte ist es nämlich, neben der Organisation der täglichen Arbeiten, der Rechtsprechung und der Schlichtung von Streitigkeiten, die Absichten der zahlreichen gefährlichen Geister und anderen magischen Mächte des Landes zu ergründen und entsprechende Maßnahmen zu treffen. Vor allem die Organisation der Opfer, die

Aussonderung gefährlicher Untoter und der Kontakt zu den Ghulbanden des Umlandes liegt in ihren Händen.

Festes Personal ist ebenso wie ein Etat nur selten vorhanden, bei Bedarf müssen alle Mitglieder des Rates Geldmittel und Arbeitskräfte zur Verfügung stellen. Häufig werden auch Experten oder entbehrliche Idioten von außen angeworben, um schwierige oder gefährliche Aufgaben zu übernehmen. Es gibt zwar ein Netzwerk von Verträgen und Bündnissen unter den Siedlungen, und natürlich dominieren die Städte die Dörfer des Umlandes, aber ansonsten ist keine Form der überregionalen Macht erkennbar, es gibt keinen einzigen Sultan der Sunnekro oder auch nur mächtige Scheichs. Diesen Titel hält übrigens in der Regel einfach die reichste Familie eines Ortes, die damit auch einen Großteil der öffentlichen Lasten tragen muss.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die "Armeen" der Sunnekro sind zumeist nicht mehr als die Milizen einzelner Siedlungen oder Regionen, die bei Bedarf ausrücken um eine Gefahr zu beseitigen. Sie sind mit Schleudern, Speeren, nach innen gekrümmten Haumessern und großen Schilden aus Ziegenleder ausgerüstet. Es gibt weder nennenswerte Reiterei (in den felsigen Hügeln und dornenüberwucherten Tälern wäre sie auch wenig nützlich) noch irgendeine Form von Eliteeinheiten oder Kriegerkaste.

Ausgenommen natürlich die Ghulsöldner, eine den Sunnekro einzigartige Truppe. Diese starken und äußerst zähen Kämpfer sind ebenso wie die Sunnekro ungepanzert, nur tragen sie sämtlich eine ziemlich bösartige Waffe: Die Sraizang ("Ghulsense") ist eine kurze Stangenwaffe mit schwerer, nach innen gebogener Klinge, mit der man vor allem Arme und Beine abhacken soll. Sie ist plump in der Verteidigung, aber mörderisch im Angriff - ideal für Ghule, die nicht so auf ihre Deckung achten müssen, dafür oft gegen Monster, Untote oder stärkere Verdammte kämpfen.

Diese Ghulbanden sind in der Regel nur 5 bis 15 Mann stark, sehr mobil und für eine Region mit mindestens 10 Dörfern zuständig. Als Jäger treiben sie ihre Beute in die Enge, kesseln sie ein und hacken sie dann in Stücke, nachdem sie sie mit Steinen und Speerwürfen geschwächt haben. In den seltenen Fällen, in denen Ghule mit andren Banden oder den Milizen der Sunnekro zusammen kämpfen, kommt es oft zu erheblichen Problemen bei Führung und Disziplin.

Die letzte und wichtigste Truppe der Sunnekro, bekannter und gefürchteter als die Ghule, sind die Heere mumifizierter Untoter, die ihre zahlreichen Nekromanten mobilisieren können. Rechnet man wenigstens einen kompetenten Nekromanten pro Dorf und zusätzlich noch einmal 1 bis 2 freie Untote als Leibwächter des Nekromanten, die er nicht extra kontrollieren muss, kann die Miliz einer Kleinstadt samt Umgebung leicht eine starke Kompanie mumifizierte Zombies aufstellen. Eine zähe, furchtlose und furchteinflößende Truppe, die bedingungslos ihren Befehlen gehorcht und gerade in der Nacht und bei Überfällen die meisten Gegner, und seien sie noch so überlegen, in Panik versetzen kann. Rechnet man noch die anderen Kampfzauber der Nekromanten hinzu, die allerdings zumeist den Kampf scheuen, nehmen es die meisten regionalen Milizen notfalls durchaus mit einem Regiment regulärer Truppen auf.

Der Mangel an übergeordneter Organisation hat jedoch zur Folge, dass stärkere Armeen von den Milizen nicht aufgehalten werden können. Und so gelang es auch den Heeren der Kalifen, wenn auch unter bitteren Verlusten und dank des schweren Geländes erst nach etlichen Jahren, das ganze Land der Sunnekro ohne eine einzige ernsthafte Niederlage zu unterwerfen.

#### Regeln: Waffen der Sunnekro

##### Shinai ("Sichelmesser")

Die typische Waffe jedes Männlichen Sunnekro ist ca. 40 cm lang und nach innen gebogen. Es gibt keine Spitze, der Griff besteht immer aus Knochen und ist ebenfalls gebogen, der Knauf meist zu einem Tierkopf geschnitzt. Die Klinge ist aus einfachem Eisen, aber recht massiv und dank der Form gut zum Schneiden geeignet, vor allem Blutdornranken kann man damit abtrennen, zur Not aber auch Körperteile. Die Kürze, das hohe Gewicht und die fehlende Spitze sorgen allerdings dafür, dass sie nur bedingt für den Kampf taugt.

Schaden W6+1, PB -2, QW 15, 1 H, 1 kg, 6 Dirham.

##### Sraizang ("Ghulsense")

Wie ein überdimensioniertes Shinai an einem gut 1½ m langem Stab sieht die mörderische Waffe der Ghulsöldner aus, mit der sie Körperteile fliegen lassen ohne viel auf den eigenen Schutz zu achten.

Schaden W6+4, PB -4, QW 15, 2 H, 4 kg, 20 Dirham.

### Wichtige Regionen und Orte

**Die Städte der Monumentküste** unterscheiden sich von den beschriebenen Siedlungen doch recht erheblich, denn hier haben sich die Truppen, Beamten und Bürger des Kalifats festgesetzt. Alle Hafenzentren des Landes der Sunnekro können als "Reichsstädte" gelten, in denen Sitten und Gesetze des Südreichs in fast reiner Form gelten, nicht die der Sunnekro. Hier wird Handel getrieben und Sklaven gehalten, Schiffe aus allen Ländern des Südreichs legen an und in den engen Basaren lärmen dutzende Sprachen und Dialekte durcheinander. Doch weiter als 2 oder 3 Tagesreisen trauen sich die Siedler nicht in das makabere und gefährliche Land, erkennbar an den wuchernden Blutdornen, die die Landbesitzer der Küste von ihren Sklaven mit Feuer und Klinge beseitigen lassen, um den fruchtbaren Boden der Täler nutzen zu können.

**Die verlorenen Städte**, deren Ruinen überall im Land gefunden werden können, zeugen von der einst viel höheren und reicheren Kultur des Landes. Geborstene Mauern aus sauberen Quadern, umgestürzte Säulen von 15 Schritt Höhe, Fragmente monumentaler Statuen und vor allem eine Unzahl aufwändig in den Fels gehauener Gräfte zeugen davon, dass das Land einst dicht besiedelt und fruchtbar war, und dass seine Herren es groß und protzig liebten.

Mit wenigen Ausnahmen sind all diese Städte, Nekropolen, Tempel und Grabmäler heute verlassen, von Blutdornen überwuchert oder leere staubige Schauplätze für die Spiele der Untoten und Geister. Die gierigen Einwanderer aus dem Kalifat haben längst alle Ruinen an der Küste gründlich geplündert, mehrere von ihnen gar wieder besiedelt und die alten Tempel und Paläste zu opulenten Wohnhäusern renoviert. Aus anderen werden jedes Jahr von Sklavenkolonnen Säulen, Steinquadern und Statuen fortgeschafft, die bei den Paschas und Sultanen begehrte Zeichen von Reichtum und Macht sind.

Besonders gerne hört man aber in den Basaren der Küstenstädte die Geschichten von denen, die tief in das dunkle Hinterland vorgedrungen sind um dort noch versiegelte Königsgräber zu finden, in denen von Heerscharen untoter Diener bewacht Berge von Gold, Juwelen und Artefakten nur auf ihre tapferen Finder warten. Sunnekro hingegen lassen lieber ihre Finger von alten Gräbern. Nicht aus Pietät, die wurde noch nie bei Sunnekro als treibende Kraft nachgewiesen, sondern aus einer tief sitzenden und nicht unbegründeten Furcht vor

uralten Flüchen und übermächtigen Untoten, die die Eindringlinge heimsuchen. Auf jede Expedition, die mit Reichtümern an die Küste zurückkehrt und diese auch genießen kann, kommen wenigstens 3 die scheitern, verschwinden, sich gegenseitig abschlachten oder nach und nach von dunkler Magie dahin gerafft werden. Nichtsdestotrotz finden sich auf jedem Basar die typischen Amulette und Steinvasen, Totenmasken und Mumien, die in den Gräbern vergangener Zeitalter zu finden sind.

**Das Tal der Gottkönige** ist der legendärste aller Orte des verfluchten Landes, ein abgelegenes und schwer erreichbares Tal, in dem dutzende wenn nicht hunderte Gottkönige einst ihre letzte Ruhestätte fanden. Bewacht wird es von fliegenden Bestien und untoten Heerscharen, steile Wände verwehren seitlich ein Betreten wie auch jegliche anzuratende Flucht, während am Eingang ein Tempel mit 7 monumentalen Wächterstatuen nur den passieren lässt, der die nötigen Opfer bringt und die vergessenen Rituale durchzuführen weiß. Mehrere Legenden, auch aus anderen Ländern, berichten von den wenigen, die das Tal betreten und auch noch lebend verlassen konnten. Niemand aber zählt die Hundertschaften von Narren, die beim Versuch es seiner unermesslichen Schätze zu berauben ein jämmerliches Ende fanden.

**Die schwarze Pyramide** ist kaum weniger mysteriös und von Legenden umrankt, auch wenn sie, keine 5 Tagesreisen von der Provinzhauptstadt entfernt an einem Fluss gelegen, leicht zu finden ist. Flankiert von 4 turmhohen schwarzen Obeliskern an den Ecken und einem kleinen Eingangstempel mit einem magischen Portal hat sie sich sogar zu einer regelrechten Touristenattraktion gemausert, in deren Schatten dekadente Paschas rauschende Feste feiern. An deren makaberen Höhepunkten werden schreiende und flehende Sklaven in den dunklen Wirbel des Portals gestoßen, aus dem noch niemand zurückkehrte. Auch Versuche, mit Magie oder harter Bergarbeit in die Pyramide einzudringen, sind jämmerlich gescheitert, nicht zuletzt durch die dunklen magischen Blitze, die von den Obeliskern aus jeden Teil der Umgebung bis auf das Portal in eine Todeszone verwandeln. Wer in der Pyramide begraben wurde, wo all die unglücklichen Portalopfer enden, und was für Schätze ein Überlebender bergen könnte, regt die Dichter zu den wildesten Spekulationen an, findet aber bislang keine echte Antwort.

**Das Tal der Schatten** ist eine zerrissene vulkanische Region an der Grenze gen Osten, geprägt von dampfenden Schwefelschlünden, heimtückischen Geysiren und bunt schillernden Säureseen. Sofern kein Wind die giftigen Dämpfe vertreibt, liegt über weiten Teilen des Tales eine meist unsichtbare, stets aber deutlich zu riechende Schicht aus vulkanischen Dämpfen, die allen Sterblichen die Sinne verwirren. Trotz der Reichtümer an Schwefel und anderen Alchemikalien, die hier von den unglücklichsten Sklaven der gierigen Paschas abgebaut werden, ist das Tal einer der einsamsten Orte des Landes, denn nur bei günstigen Winden kann man es leidlich gefahrlos betreten. Sonst aber bildet es eine natürliche Barriere ebenso für flüchtige Sklaven wie für einfallende Feinde.

**Der Blutbaum** ist eine der zahlreichen Legenden des Landes, ein gigantischer Dornenbaum, aus dessen weit verzweigten Wurzeln alle Blutdornen des Landes sprießen. Seinen Ursprung hat der Baum am Ende des 2. Zeitalters, als ein Gottkönig seine untreue Gattin mit einem Fluch schlug, dass ihr Körper in alle Ewigkeit von Dornen durchstochen werden solle. Sieht man sich die endlosen Ranken und Wurzeln des Blutdorns an, die sich wie giftige Stachelraupen durch das Land ziehenden Gebüsche und das rötliche Harz, das aus jeder Wunde der Büsche quillt, möchte man der Legende Glauben schenken. Jedenfalls gibt es im Herzen des Landes einen Bereich, der so dicht mit Dornen und Ranken geschlossen ist, dass kein Reisender ihn je betreten hätte - und da keine der Legenden von nennenswerten Schätzen in seinem Zentrum spricht, finden sich auch kaum Abenteurer, die die Strapazen auf sich nehmen würden.

**Luurulya, das Reich der Schlangenkönigin** ist unter den 6 Reichen der Gottkönige vielleicht das bekannteste, denn die untote Monarchin schickt zumindest alle paar Jahre eine Gesandtschaft aus, die "diplomatischen Kontakt" zu den Nachbarn hält und Handel mit allerlei kostbaren exotischen Waren treibt. Diese Expedition aus einigen Dutzend schweigsam tanzenden und kahl rasierten Menschen, die magische Metallschlangen als Schmuck wie auch Waffe an ihren Körpern tragen, stellt eine der beliebtesten Attraktionen des Landes dar, zumal ihre Routen und Ankunftsdaten keinem erkennbaren Schema folgen. Besucher von außerhalb sind in dem abgeschlossenen Reich, das von Schlangenmonstern und angeblich sogar einem mehrköpfigen Drachen bewacht wird, aber nicht willkommen.

**Achkioneffa, das Reich des schwarzen Löwen** hingegen hat mehr Besucher, als den Nachbarn lieb sein kann. Mehrmals pro Jahr fallen nämlich kleine Raubtrupps aus Löwenchimären, Untoten und brutalen Kriegerern auf fliegenden Streitwagen über die Siedlungen der Umgebung her, rauben dort einige Dutzend Sklaven und bringen sie in das von schwarzen Marmortempeln und riesigen Löwenstatuen geprägte Reich, wo sie wie auch die elenden Einheimischen an immer neuen sinnlosen Bauten schufteten müssen. Da die Wächter an alten und schwachen Sklaven kein Interesse haben, gelangen mit den verkrüppelten Flüchtlingen auch immer neue Schauergeschichten über das Reich nach außen, das scheinbar jeden einzelnen Fels in seinen Grenzen umformen will. Was aber in der Hauptstadt vorgeht, aus der die Löwenkrieger in ihren magischen Gefährten kommen, wissen nicht einmal die einheimischen Arbeiter ihren Leidensgenossen zu berichten.

**Die 4 vergessenen Gottkönigreiche** werden nicht näher beschrieben, sie bleiben der Kreativität der Spielleiter überlassen. Was auch immer sie sich an Abartigkeiten wünschen, um ihre Spieler zu quälen, hier können sie es mit bestem Gewissen in einer weitgehend isolierten Umgebung erschaffen. Nur 3 Komponenten sollten immer vorhanden sein: Ein wahnsinniger untoter Gottkönig als Herrscher, mächtige uralte Magie wo man auch hinschaut und ein ebenso geknechtetes wie seltsames Volk, das von der Außenwelt keine Ahnung hat.

**Die Gilde der Grufträuber** hat, obwohl sie doch nur aus Ausländern besteht (darunter viele aus dem Nordreich) irgendwo an der Monumentküste ihr Hauptquartier und damit ihre einzige größere Niederlassung. In dem gut getarnten Gebäude in irgendeiner der Küstenstädte werden zentral die Berichte und Karten der erfolgreichen Grufträuber gesammelt, Legenden ausgewertet und die magischen Schätze überprüft. Die Sunnekro mögen keine fremden Grufträuber, doch eigentlich verstecken sie sich viel mehr vor den Schergen des Kalifen - denn das Monopol auf Grabräuberei haben im Südreich einige Rabasatri inne, die von jeder Beute die Hälfte als Anteil verlangen! Und so muss die Gilde mehr als die Hälfte ihrer Aufmerksamkeit den brutalen Steuereintreibern der Monopolisten widmen und kommt kaum nach, was Fallenkunde, Rätselschlosslösungen und Gruf-Zoologie angeht.

## Kapitel 15

# Die Quisilifes - Waldgetiere

### Aussehen und Lebensraum

Das Volk der Quisilifes gehört zur Rasse der Satyrn, sie sind also Tiermenschen und daher in den Augen der meisten Menschen nicht viel mehr Wert als eben Tiere. Verglichen mit den Satyrn des Nordreiches haben sie einen etwas grazileren Körperbau, kürzere Hörner und ein helleres Fell, dazu sind sie für ihre grünen Augen bekannt - im Südreich sonst einzigartig. Die leichten und agilen Satyrn gelten als sehr gute Kletterer und haben angeblich besondere Hufe, mit denen sie sich an glatten Flächen festklammern können.

In ihrer Heimat, den dichten Zedernwäldern und anderen großen Forsten des Südreichs, tragen sie zumeist gar keine Kleidung außer einigen Riemen, an denen sie Ausrüstung befestigen, und einer Fellbemalung in den Farben des Waldes. Die wenigen noch freien Stämme der Quisilifes sind nämlich sehr scheu und tarnen sich wenn möglich vor den Menschen, die sie als Sklaven fangen. Die versklavten Quisilifes werden zumeist gezwungen, zumindest Lendenschurze oder billige Kittel zu tragen, einige besonders fügsame werden von ihren Herren auch besser ausgestattet.

### Weltsicht und Rolle

Ebenso wie schon mehr als die Hälfte der großen Wälder gerodet und in Ackerboden und Schiffe verwandelt wurden, sind auch die Gebiete des Waldvolkes immer mehr geschrumpft. Die letzten wilden Stämme sind ständig gejagt und tarnen sich und ihre Siedlungen, um nicht das Schicksal der Sklaverei zu erleiden. Nur tief in den gebirgigen Nebelwäldern, wo Sklavenjäger kein Durchkommen finden, leben noch einige zehntausend Quisilifes ursprünglich und ohne Angst. Hier sind sie ein Volk von Jägern, Sammlern und Waldbauern, legen auf frisch entstandenen oder selbst frei gebrannten Lichtungen kleine Felder an und genießen ihr Leben mit Musik und Festen.

Die versklavten Quisilifes hingegen haben die Rolle von nützlichen Schoßtieren erhalten. Von Natur aus friedlich und recht possierlich anzuschauen werden junge Quisilifes vor allem von den

Kindern und Frauen als Spielkameraden und Diener geschätzt, ältere Sklaven dienen im Haushalt oder als Gärtner, aber auch als Boten, denn sie sind sehr schnell zu Fuß. Auch ihr Hang zu Tanz und Musik kommt ihnen zu gute, kaum eine Feier findet ohne Gaukler aus diesem Volk statt. Von allen Sklaven haben sie damit vielleicht die bequemste Lücke erwischt, doch ändert das nichts daran, dass auch sie unter ihrer Versklavung leiden. Denn auch wenn ihre Herren sie oft verwöhnen und mit harter Arbeit verschonen, fehlt den nomadisch veranlagten Quisilifes doch stets ihre Freiheit.

Die meisten Bewohner des Südreichs mögen und verachten sie gleichzeitig. Mögen, weil sie als Unterhalter und mit ihrem possierlich harmlosen Äußeren zu den beliebtesten Sklaven gehören. Verachten, weil sie nur allzu ängstlich wirken (sie zittern bei Aufregung stark und haben einen Fluchtinstinkt) und weil sie als Tiermenschen die Zivilisation des Südreichs nicht vollständig begreifen können. Von Verstand und Gemüt her erscheinen sie den Menschen immer etwas kindlich und verspielt, was den Zorn der härter arbeitenden Sklaven auslöst, die die "Dummen Schoßtiere" auch noch mit versorgen müssen.

### Sitten und Bräuche

Über die Sitten der wilden Quisilifes ist wenig bekannt, außer das sie in den Wäldern hausen und gerne feiern. Sie bilden dort Stämme von 100 bis 400 Exemplaren, die halbnomadisch einige Jahre bei einem Feld wohnen und sich dann ein neues Gebiet suchen. Tanz und Musik sind tatsächlich die zentralen Elemente ihrer Kultur, mit Tanz und Musik binden sie die Mitglieder an den Stamm, bei sanften Klängen und wilden Sprüngen finden sich die Partner zu zeitlich begrenzten "Ehen" und jedes Ereignis wird von bestimmten Melodien begleitet. Tief in den Wäldern des Reiches hört man immer die Pfeifen und Trommeln der Quisilifes, die mit ihnen untereinander Kontakt halten. Viel mehr wissen auch nicht die wenigen, die schon einmal als Gäste in eines ihrer Baumdörfer gelangten und dort einige Tage lang verweilen

durften.

In den Siedlungen des Südreichs hingegen bilden die Quisilifes oft eigene "Sklavenstämme", die untereinander ein Sozialleben improvisieren und mitunter sogar Kontakt zu den wilden Stämmen pflegen. Tatsächlich sehen sich Quisilifes für Menschen so ähnlich, dass es üblich ist, das unter den wilden und versklavten Stämmen Mitglieder getauscht werden, damit die wilden an die gute und leicht verdiente Nahrung als Schoßtiere kommen, die versklavten aber einige Wochen in Freiheit umherziehen, Familien gründen und sich von den ewigen Streicheleinheiten der lästigen Menschenkinder erholen können. Ansonsten haben die Quisilifes es gelernt, ihr possierliches Aussehen und ihre musische Begabung zu nutzen um sich ein angenehmes Leben zu sichern. Das ganze Volk hat quasi den Vorteil "niedlich"...

### Magie und Religion

Die wilden Stämme haben jeweils einen schwachen Schamanen, der bestenfalls Waldgeister rufen und wenige kleine Zauber vollbringen kann. Auch in Gefangenschaft ist das magische Potential nicht gewachsen, und es gibt im ganzen Südreich vielleicht 3 oder 4 voll ausgebildete Magier dieses Volkes - zumeist die Schoßtiere von noch viel mächtigeren menschlichen Magiern. Die "Religion" der wilden Quisilifes scheint nicht viel mehr als einige Geisterrituale, einen minimalen Ahnenkult und viele emotionale Feste zu umfassen. Sklaven sind oft formal Anhänger der Propheten und werden mit in die Türme der Verkündung genommen, doch geht niemand davon aus, dass sie dort nennenswerte Erleuchtung erfahren.

### Wirtschaft und Handel

Die wilden Quisilifes sind halbnomadische Bauern, Jäger und Sammler. Dabei sind sie unter Kennern für ihre kleinen ausgeklügelten Fallen bekannt, organisieren Kleintierjagden mit Stellnetzen und sind erstaunlich geschickt mit der Schleuder. Ihr Handwerk ist aber wenig entwickelt, sie fertigen nur einfache Waren für den eigenen Bedarf. Außer ein wenig Tauschhandel und gelegentlichen Besuchen von Festen, auf denen sie für ihre Musik verköstigt werden, haben sie keinen Anteil an der Wirtschaft des Reiches. Als Haussklaven dürfen sie meist kein Geld besitzen und haben auch weder nennenswerten Anteil an irgendwelchen Geschäften noch Interesse an Geld. Als Ware hingegen sind sie durchaus begehrt, ein 2jähriges Junges

ist mindestens 500 Dirham wert, während ein mit 8 Jahren erwachsener Quisilifes nur noch 200 Dirham einbringt, besonders talentierte Musiker und gut ausgebildete Diener ausgenommen.

### Siedlungen und Wohnkultur

In den Wäldern ihrer Heimat bauen die Quisilifes einfache Behausungen aus gebogenen Ästen und Laub, die bestenfalls 2 oder 3 Jahre halten und danach einfach verlassen werden. Jede Hütte dient einer Kleinfamilie als Unterkunft, sie bilden einen Kreis um den zentralen Tanzplatz. In den Hütten gibt es keine Möbel und außer einigen Körben und Rindengefäßen auch keinen Hausrat.

### Kunst und Unterhaltung

Kein anderes Volk des Südreichs ist so musikalisch wie das der Quisilifes, die ausnahmslos wenigstens Flöte und Handtrommel zu spielen lernen. Für ein primitives Volk beherrschen sie eine erstaunliche Vielzahl von Melodien und Liedern, zu denen sie gerne lebhaftige Gruppentänze veranstalten, bei denen immer wieder einzelne Tänze besondere Einlagen improvisieren. Da kaum ein Mensch ihre Sprache versteht und ihre Stimmen auch nicht als sehr schön gelten ist über Inhalt und Bedeutung der Lieder wenig bekannt, nur so viel, dass es eben für jeden Anlass eigene Lieder gibt.

Andere Künste sind bei ihnen kaum bekannt, auch wenn ihre Herren ihnen oft irgendwelche Tricks, Akrobatik oder Jonglieren beibringen lassen. Auch im Bereich der bildenden Künste tun sie sich nicht hervor.

Das perverseste „Spiel“, an dem sie gelegentlich teilnehmen müssen, sind Hetzjagden auf ältere Quisilifes, die nicht mehr niedlich genug sind um als Schoßtiere zu dienen. Formell sind solche Jagden als Vergnügen natürlich verboten, aber „flüchtige Sklaven“ müssen halt gefangen werden...

### Politik und Verwaltung

Die kleinen Stämme der Quisilifes haben keine nennenswerte Aufteilung in Schichten oder gar eine hierarchische Führung. Generell übernehmen die wenigen älteren Mitglieder die Führung und bilden einen kleinen informellen Stammesrat.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die wenigen Waffen der wilden Stämme sind einfache Steinschleudern, Holzspeere und Messer aus Stein. Rüstungen besitzen sie nicht, und sie beherrschen nur eine einfache defensive Taktik, bei der sie immer wieder aus dem Hinterhalt kurz angreifen um dann schnell zu verschwinden. Kein Heer des Kalifats hat je nennenswerte Einheiten aus Quisilifes aufgestellt, allerdings sind sie als Boten und Kundschafter nützlich - wenn auch sehr unzuverlässig, denn sie flüchten eher als dem Feind zu nahe zu kommen.

### Wichtige Regionen und Orte

Das „Klingende Tal“ in den Nebelwäldern ist das legendäre Zentrum der wilden Stämme, ein Ort der Tag und Nacht von den Melodien der freien Quisilifes erklingt. Da hier keinerlei Schätze zu erwarten sind, hat sich bislang noch kein Mensch die Mühe gemacht, diesen Ort zu finden.

Die „Wälder des Kalifen“ in der Nähe der sonst eher waldarmen Kernlande sind gewissermaßen ein „Reservat“ für die Quisilifes und andere Tiere, die der Kalif für seine Hofhaltung und seine Jagden benötigt. Wildhüter versorgen die halbwildern Stämme täglich mit Nahrung und halten Wilderer und Sklavenjäger fern. Einmal im Jahr wird dann „geerntet“, die possierlichsten Jungen werden an den Kalifen geliefert, andere an verdiente Diener verschenkt und der Rest nebst alten Sklaven in die „Freiheit“ entlassen.

## Kapitel 16

# Die Intikles - Inselvögel

### Aussehen und Lebensweise

Die Ureinwohner der großen Insel Kasapera sind Tiernmenschen, halb Vogel und halb Mensch, aber keine Harpyen, wie man schon auf den ersten Blick leicht feststellt. Sie sind bunt, viel viel bunter als die fröhlichste Harpye es je war, und fliegen können sie auch nur kurze Strecken, denn ihre Flügel haben kaum über 2 Schritt Spannweite. Dafür haben sie einen langen mit bunten Federn besetzten Schwanz und einen gerade bei den Männchen prächtigen Federbusch auf dem Kopf. Von normalen Vögeln unterscheiden sie die nicht ungeschickten Finger an den Gelenken der Flügel und die spitzen Zähne in ihrem Schnabel. Wie diese Tiernmenschen entstanden sind und wie sie auf die Insel gelangten ist unklar. Vermutlich dienten sie mächtigen Gottkönigen als Diener, doch von diesen zeugen nur noch einige uralte Ruinen und unleserliche Inschriften.

Wie die meisten Tiernmenschen verzichten auch Intikles auf Kleidung, und dazu auch noch auf Schmuck, denn ihre Federn sind ein schillernd bunter Schmuck und ein prächtiges Gewand, wie es sich kaum ein Scheich leisten könnte. Die Stämme und Großfamilien der Intikles haben jeweils ein eigenes Farbmuster mit individuellen Abweichungen, wobei alle Farben des Regenbogens vertreten sind.

### Wertsicht und Rolle

Lange Zeit lebten die Intikles völlig isoliert auf einer Insel ohne nennenswerte Feinde außer einigen Raubtieren und Ungeheuern, denen sie aber meist leicht entkommen konnten. Dann aber kamen die Menschen auf ihren Schiffen und versuchten, sich die waldreiche Insel mit ihren schroffen Felsen und sintflutartigen Regenzeiten zu unterwerfen. Doch mehr als die Buchten und Ebenen der Küste konnten sie nie urbar machen, und selbst diese Siedlungen entgleiten immer mehr der Macht des fernen Kalifen, der sich so wenig um die Flotte und die Inseln in seinem Besitz kümmert, wo er doch kaum noch das Kernland wirklich beherrscht.

Und so haben die Intikles nie wirklich Fron und Unterwerfung kennen gelernt, denn als Arbeiter taugen sie wenig, als Bauern schon gar nichts. Dafür aber hat ihnen ihr prachtvolles Äußeres die zweifelhafte Stellung von Schoßtieren und Leibdienern ähnlich den Quisilifes eingebracht. Gerade ihre stets unterschiedlichen Federkleider haben einen regelrechten Sammlerwahn unter den reichen Paschas ausgelöst, ja, einige von ihnen züchten sich ganze Stämme von Intikles nach ihrem eigenen Geschmack heran. Vor allem in den Harems sind sie zu finden, als Zierde, Diener und sogar Wächter, denn so zierlich sie auch sind, sie haben überaus scharfe Sinne und können durchaus kämpfen. Und sie haben keinerlei sexuelles Interesse an menschlichen Frauen.

Die Stämme der Insel haben vielleicht ein Drittel ihres Territoriums eingebüßt, dafür treiben sie mit den Menschen etwas Handel und überziehen sie mit noch viel mehr Diebestouren. Außerdem leben jetzt außerhalb der Insel mehr als doppelt so viele Intikles, oft besonders prächtig gemusterte Stämme, als Sklaven ein recht gutes und sicheres Leben.

### Sitten und Bräuche

Die Inselvögel sind für ihr protziges und eitles Auftreten bekannt, bei jeder sich bietenden Gelegenheit posieren sie mit ihren prächtigen Federn und versuchen jeden zu Übertrumpfen, der selbst bunt und prächtig daher kommt - sei er ein anderer Intikles oder ein Mensch in bunten Kleidern. Mindestens zwei Stunden am Tag bringen gerade die Männchen mit Posieren, Angeben und der Pflege des Federkleides zu. Sie geraten auch recht leicht in Aufregung, schnattern, kreischen und flattern umher, wenn sie nicht gleich gewinnen, und können dabei sehr penetrant sein.

Noch zu bemerken ist ihr starker Familien- oder besser Stammessinn und ihre Liebe zu hohen Orten mit guter Aussicht. Denn auch wenn sie nicht fliegen können, sind sie doch exzellente Kletterer und können jeden Sturz mit ihren Flügeln in einen sanften Gleitflug verwandeln.

Gerade Bäume und Felsen sind ihnen Recht, wie in ihrer Heimat, aber auch Hausdächer und Türme wählen sie gerne als Sitzplatz. Zusammen mit dem Familiensinn, den sie recht schnell auch auf den „Stamm“ ihrer Besitzer ausdehnen, ergeben sie erstklassige Wächter, die dank scharfer Augen Feinde oft viel früher sehen als Menschen und sehr laut auf sie aufmerksam machen. Und auch wenn sie die menschlichen Sprachen nur krächzend und mit seltsamer Wortwahl erlernen haben sie sich schon oft als Herolde bewährt, die durch protzige Tänze und ihre schillernde Erscheinung den Ruhm ihres Herrn mehren.

Oh, und noch etwas, auch wenn sie nur sehr selten Kontakt miteinander haben: Intikles und Harpyen hassen sich wie die Pest! Sobald sie sich sehen, geht eine der beiden Seiten zum Angriff über. Gut, es gibt selten Tote, meist fliehen die Unterlegenen schnell, aber davor müssen sie reichlich Federn lassen.

### Magie und Religion

Die ursprünglichen Intikles hatten entweder keinerlei Magie oder nur schwache Schamanen, es gibt jedenfalls keine Aufzeichnungen über starke Magie. Auch heute noch sind Magier bei ihnen sehr selten, und an der Religion der Propheten nehmen sie nur oberflächlich teil.

### Wirtschaft und Handel

Die ursprünglichen Stämme auf Kasapera sind Jäger, Sammler und Fischer, dazu haben sie ein wenig „elfische“ Landwirtschaft, sorgen also sanft für die Vermehrung willkommener Obstbäume und die Vermehrung jagbaren Wildes. Außer einfachen überdachten Nestern in den Ästen der hohen Bäume und einigen einfachen Werkzeugen stellen sie keine Waren her.

Im Kalifat sind sie vor allem als Haus- und Haremswächter tätig, als Herolde und, stets gefürchtet, als Diebe. Dazu haben einige Stämme ein unauffälliges Gefieder, dass sie als Boten und Kundschafter tauglich macht – die meisten aber taugen eher als bunte Feldzeichen...

### Siedlungen und Wohnkultur

Wenn möglich leben die Intikles immer in Nestern, die sie in hohen Bäumen befestigen. Sie hassen es, sich in geschlossenen Räumen aufzuhalten, und selbst in Sklaverei erhalten sie meist einen Baum als Nistort, der mitunter auf dem höchsten Turm

des Hauses befestigt wird. In der Hauptstadt gibt es gar ein Viertel aus dicht mit Nestern besetzten Baumstämmen, die für sie aufgerichtet wurden. Es gibt keine Wege oder Stege zwischen den Nestern, höchstens einige Seile, denn die Intikles können leicht 10, 20 oder 30 Schritt im Gleitflug zurücklegen und an glatten Stämmen schnell emporklettern.

### Kunst und Unterhaltung

Intikles singen gerne – zum Leidwesen aller anderen Sterblichen, denn sie singen nicht eben schön. Dafür sind ihre Tänze zwar oft etwas seltsam, aber stets eindrucksvoll, lebhaft und farbenfroh. Sie können Stundenlang tanzen ohne zu ermüden, und gerade ihre Gruppentänze sind auf den ersten Blick oft ein wildes Durcheinander, tatsächlich aber genauestens choreographiert.

### Politik und Verwaltung

Die Stämme der Intikles werden von den hübschesten und buntesten Mitglieder regiert, die sich alle Paar Wochen miteinander in langen und komplizierten Tänzen messen. Nicht die beste Regierung, aber auch nicht die Schlechteste...

### Waffen, Truppen und Taktik

Wenn möglich kämpfen Intikles immer von hohen Orten aus nach unten und überschütten ihre Gegner mit einem Hagel aus Steinen, Speeren und... biochemischen Bomben. Da der Kot von Intikles leicht ätzend, klebrig und extrem übel stinkend ist, bevorzugen die meisten Soldaten es, doch lieber einen Stein oder Speer auf den Helm zu bekommen... Seine Opfer haben bis zur Reinigung -2 auf alle Proben – was im Umkreis von drei Schritt für jeden gilt!

Anders als viele Tiermenschen kämpfen die Stämme der Intikles sehr effizient miteinander – wie bei einem Tanz wechseln sich Angriffe und Ausweichmanöver rasend schnell ab. Sobald mehr als 2 miteinander vertraute Intikles gegen einen Gegner kämpfen, erhalten sie Ausweichen +2, der Gegner hingegen Verteidigung -2. Haben sie auch noch den Vorteil der Höhe, gerade in Wäldern oder Schluchten, in denen sie hin und her gleiten können, wächst der Bonus auf Ausweichen +5 (normaler Wald oder Gebirge) bis +10 (Wälder von Kasapera).

### Wichtige Regionen und Orte

**Das Tal der 10 000 Federn auf Kasapera** ist ein recht enger und steiler Talkessel, in dem die „Schönen Herrscher“ der Stämme gegeneinander antreten. Dabei messen sie sich sowohl einzeln als auch in Gruppen in den Disziplinen Schönheit, Solotanz, Gruppentanz und (weniger erbaulich) Gesang. Die meisten Konflikte und Spannungen zwischen den Stämmen können so gelöst werden, es kommt nur selten zu Kämpfen. Ein Hang des Tals, zu dem ein schmaler gewundener Pfad führt, ist mit Sitzreihen für menschliche Gäste ausgebaut worden (von denen die besten überdacht sind, gegen den Regen und die Darmtätigkeit von aufgeregten Intikles).

Die „**Steinernen Bäume**“ tief im Inneren der Insel sind die blumige Umschreibung der Intikles für eine Vielzahl uralter Ruinen. Von ihnen sind im wesentlichen mächtige Säulen und Steinmauern übrig geblieben, die von Moos und Schlingpflanzen fast gänzlich überwuchert sind. Unter diesem grünen Gewand liegen die verschlungene Schnörkel einer längst vergessene Schrift, dazu mitunter die seltsam stilisierten Gesichter der einstigen Herren der Insel. Schätze wurden wohl im Laufe der Jahrhunderte weitgehend geplündert, aber in den tiefsten und abgelegenste Wäldern der Insel gibt es immer noch fast unberührte Ruinen, die auf wagemutige Entdecker warten. Leider liegen die meisten davon unzugänglich an den schroffsten Felswänden und Schluchten der unwegsamen Gebirge der Insel.

**Der Heroldsmarkt** an der Küste ist einer der Plätze, an denen sich Intikles und Menschen zum Handel treffen - und zumeist werden hier Waren gegen Intikles getauscht. Neben Gefangenen aus anderen Stämmen oder Rechtsstreitigkeiten der Vogelmenschen bieten sich hier auch Intikles selbst als Diener an, denn bekanntlich ist das Leben im Haushalt eines reichen Paschas besser als in den gefährlichen Wäldern der Insel täglich ums Überleben zu kämpfen. Es gibt hier auch ein Schiedsgericht, das Streitigkeiten zwischen beiden Seiten schlichten soll, aber (da es zur Hälfte mit Intikles besetzt ist) überwiegend durch Streitereien, Angeberei und ständiges lautes Gekreische auffällt.

Die **Schattenschluchten** im Inneren der Insel sind wohl der wichtigste Grund dafür, dass Kasapera nur zu geringen Teilen besiedelt wurde. Nicht nur sorgen die dichte Vegetation, reißende Bäche,

glitschige Steine und schroffe nackte Felswände dafür, dass kaum ein Vorankommen ist (sofern man nicht wie ein Intikles klettern und gleiten kann). Hier unten wimmelt es auch vor Giftschlangen, Riesenspinnen und Lindwürmern, kleinen Riffkrabben und anderen Ungeheuern. Schon im letzten Zeitalter schien dieser Teil der Inseln nicht eben beliebt gewesen zu sein, denn die meisten Ruinen der alten Inselherrscher liegen hoch an den Felswänden, dazu gibt es überall Reste von Brücken, Tunneln und Pfaden, die es erlaubten, zwischen den Gipfeln hin und her zu reisen, ohne in die tödlichen Schluchten hinab zu müssen.

Die **Teufelsbrücke** über eine der größten und vor allem gefährlichsten Schluchten, den „Lindwurmbruch“, ist sicherlich das eindrucksvollste Bauwerk der Insel. Denn die gewaltige Brücke hat nicht nur einen mehr als 300m langen Bogen aus glatt behauenen riesigen Felsblöcken - genau in der Mitte des Bogens ist auch ein kleiner Palast mit einem Hohen Turm angebracht! Leider ist es kaum möglich, die Brücke selbst zu erreichen, und so gelang es bislang keinem Baumeister des Südens, eine auch nur annähernd so große und solide Bogenbrücke nachzubauen. Noch größer ist aber das Geheimnis, wohin diese Brücke eigentlich führt. Denn in den felsigen Bergen auf beiden Seiten der Brücke gibt es so viele Riesenspinnen, dass eine Erkundung ausgeschlossen erscheint.

## Kapitel 17

## Die Araknoi - Netzweber

## Aussehen und Landestracht

Von allen Tiernmenschen, die den zivilisierten Völkern bislang bekannt sind, sind die Araknoi sicherlich die seltsamsten und hässlichsten. Ihr Körper ist eine Mischung aus Mensch und Spinne, mit 4 dünnen Beinen und 4 ebenso dünnen Armen, 8 kleinen starren Augen und einer glänzenden harten Schale als Haut. Im Gegensatz zu den meisten anderen Tiernmenschen tragen die Araknoi Kleidung - die sie aus ihrer eigenen Seide herstellen. Vor allem faltige schleierartige Mäntel, Schals und Tücher werden über die fremdartigen Körper drapiert, selten gefärbt oder genäht, aber immer aus feinsten Seide.

## Weltansicht und Rolle

Man weiß über die Araknoi wenig - viel weniger als über die anderen Tiernmenschen, denn auch wenn sie die menschlichen Sprachen oft verstehen können, so spricht sie doch kein einziges Mitglied dieses Volkes, und nur sehr wenige können sie schreiben. So bleibt wenig außer Zeichensprache, um etwas von den völlig fremdartigen und alles andere als mitteilbaren Araknoi zu erfahren. Was man von ihnen weiß ist, dass sie an eine Verbindung aller Wesen, aller Dinge, aller Ideen und Ereignisse glauben: Das große Netz. Nun, vermutlich eine für Spinnenmenschen nahe liegende Philosophie. Ansonsten sind die einzigen, die sich näher mit diesem Volk auskennen, die Finsterelfen - und die teilen bekanntlich ihr Wissen nur äußerst sparsam und wohl dosiert.

Nicht wenige Gelehrte vermuten, dass die Araknoi anders als die meisten Tiernmenschen nicht von den Gottkönigen des zweiten Zeitalters erschaffen wurden, sondern deutlich später von den Finsterelfen selbst, die sie ja überwiegend als Diener halten. Dafür spricht, dass von ihnen in kaum einer alten Legende die Rede ist - aber auch heute sind sie nur in wenigen Gegenden alltäglich, die Araknoi leben eher unauffällig.

Unbestätigten Gerüchte sprechen den Araknoi einzigartige Kräfte zu, mit denen sie Gedanken lesen und über beliebige Entfernung miteinander kommunizieren können.

## Sitten und Bräuche

Über die „wildern“ Araknoi, so es denn welche geben sollte, wissen nur die notorisch verschwiegenen Finsterelfen etwas. Vermutlich leben solche Stämme in großen Höhlen ständig tief unter den Wolkenfresserbergen - oder auch nicht, denn kein Mensch hat diese geheimen Höhlen jemals mehr als einige Tagesreisen weit erkundet.

Die versklavten Araknoi leben zum Großteil in kleinen Sippen von 10 bis 30 Individuen, die von einer Großmutter regiert werden. Araknoi scheinen mitunter erstaunlich alt zu werden. Wie sie sich untereinander verständigen ist unklar, und es konnten nur manchmal unsinnige (oder einfach nur völlig unverständliche) Rituale beobachtet werden. Nehmen Menschen mit ihnen Kontakt auf, haben sie die entnervende Angewohnheit, einfach still zu stehen und die Menschen anzustarren, bis diese wieder gehen. Die geschickten Seidenweber lassen sich auch nicht antreiben oder hetzen wie andere Sklaven, fürchten nicht die Peitsche und liefern nur im Tausch gegen Nahrung und andere Güter ihre kostbare Seide.

Anders als das furchtbare, unmenschliche Äußere der Araknoi vermuten ließe, gehören sie zu den friedlichsten Tiernmenschen überhaupt. Es sind so gut wie keine Fälle von Angriffen auf Menschen bekannt, und sie kämpfen auch nicht untereinander. Lieber ignorieren sie einen Feind oder weichen ihm aus, gerne auch unter die Erde oder in andere unzugängliche Gefilde.

## Magie und Religion

Es ist nichts über die Religion der Araknoi bekannt, außer dass sie an „Das Netz“ glauben, eine unsichtbare magische Kraft, die alles miteinander verbindet. Daher scheinen sie auf der einen Seite extrem schicksalsergeben zu sein, auf der anderen aber auch enorm abergläubisch und der Hellseherei verfallen. Das einfache Volk sieht in den Araknoi ein Volk von Hellsehern. Auf jeden Fall ist es unglaublich, wie sie allen größeren Gefahren rechtzeitig aus dem Weg gehen und scheinbar jedes Ereignis im Voraus erahnen zu können. Die wenigen Magier, die von diesem Volk abstammen, sind ausnahmslos Nekromanten, die offenbar von den Finsterelfen ausgebildet worden

sind und sich ebenfalls im Bereich der magischen Wahrnehmung hervortun, alle scheinen die Kräfte potenter Seher zu besitzen.

### Wirtschaft und Handel

Im Südreich sind die Araknoi vielleicht die begehrtesten und kostbarsten Sklaven, denn sie liefern einen Großteil der feinen Seide, die sie mit den eigenen Drüsen produzieren und fast ohne Hilfsmittel verweben können. Ein Großteil von ihnen gehört Häusern der Finsterelfen, die sie neben den Riesenspinnen für die Seidenzucht und -verarbeitung halten. Anders als diese Ungeheuer produzieren sie aber nur feine und feinste Gewebe, kein Material für Seile oder Rüstungen. Im Tausch gegen Seide werden sie von ihren Herren geschützt und versorgt.

### Siedlungen und Wohnkultur

Die Behausungen der Araknoi ähneln sehr stark denen der Finsterelfen, denn auch sie bestehen aus Seide und sind gerne frei im Raum schwebend gesponnen. Sie sind aber noch seltsamer, denn wo die Finsterelfen noch Stege, Leitern oder Gänge haben, laufen die Araknoi geschickt über einzeln oder paarweise gespannte Seidenseile. Sie haben auch keinen sonderlichen Hang dazu, alle Räume mit einem Boden zu versehen - gerne lassen sie einige Kammern nach unten offen und schlafen in ihnen mit ihren 8 Gliedmaßen sicher an die Wand geklammert. Und noch eine Eigenart unterscheidet sie von den schwebenden Seidenkammern der Finsterelfen: Während diese ihre Behausungen wie jedes andere Volk auch Wertschätzen und pflegen, bauen und erweitern die Araknoi sie nach belieben, nur um sie irgendwann aufzugeben und an anderer Stelle neu zu errichten. Das scheint ihnen weniger Mühe zu machen, als ihre Behausungen zu putzen...

### Kunst und Unterhaltung

Über etwaige künstlerische Bestrebungen außer dem Spinnen von Seide ist nichts bekannt. Und auch die ist für das menschliche Auge doch eher schlicht und schmucklos. Tanz und Musik scheinen sie nicht zu kennen. Womöglich sind die täglich über mehrere Stunden dauernden Phasen, in denen sie einfach still sitzen und langsam hin und her schwanken, eine Art Unterhaltung - oder ein religiöser Brauch, oder sie schlafen einfach, oder es soll der Verdauung helfen... Wer weiß schon,

was diese kalten, ausdruckslosen Wesen erfreuen könnte?

### Politik und Verwaltung

Die Araknoi überlassen die Regierung so weit wie möglich ihren Herren, sein es Finsterelfen oder die Adeligen anderer Völker. Sie scheinen keine Ambitionen nach Macht zu haben und auch keine sonstigen Ziele, die sie durchsetzen müssten. Nur in Krisenzeiten übernehmen die Großmütter der jeweiligen Sippen das Kommando, meist um ihr Volk in Sicherheit zu bringen und sich einen anderen Lebensraum zu suchen.

### Waffen, Truppen und Taktik

Bei den wenigen Kämpfen gegen Arachnoi haben diese ihre übermenschliche Kletterfähigkeit genutzt, um Gegner von oben mit einem Hagel aus Geschossen einzudecken. Außerdem nutzen sie wie die Finsterelfen auch seidene Stolperseile, Schutzplanen und Fallen - die sie aber nicht erst kaufen und aufstellen müssen, sondern schnell und geschickt vor Ort improvisieren. In den wenigen Kämpfen gegen Araknoi, die bekannt sind, scheinen sie nie überrascht worden zu sein und stets ein Rückzugsgefecht erfolgreich mit wenigen Verlusten geführt zu haben.

### Wichtige Regionen und Orte

Das Viertel der Araknoi in Khuras ist der einzige bekannte Ort, an dem sich eine größere Zahl von Araknoi ohne direkte Herrn aufhält. Zwischen den geborstenen Mauern ausgebrannter Reste eines alten Palastviertels haben sie ein Labyrinth aus seidenen Behausungen errichtet, in dem sich Fremde nicht sehr willkommen fühlen. Was genau sie in der Hauptstadt wollen ist unklar, aber sie machen auch keine Anstalten, sie wieder zu verlassen.

## Kapitel 18

# Die Korsaren - Schiffsherren

### *Aussehen und Landestracht*

Die gefürchteten Freibeuter und Sklavenhändler der Korsarenküste sind ein Volk, das sich im Laufe der Jahrhunderte aus etlichen Völkerschaften entwickelt hat. Sowohl Sualadin und andere Völker Südlands als auch die Bewohner Zeryns, Tideons und andere nordischer Länder haben ihr Blut zu einem neuen Volk vermischt, das jetzt eine Symbiose aus Nord und Süd darstellt. Ihre Haut ist ungewöhnlich „färbbar“, schon einige Tage Sonne erzeugen ein durchgehendes Nussbraun, das nach einigen Tagen Schatten ebenso schnell wieder verschwindet. Ansonsten passen sie von Körperbau und Gesichtszügen her ebenso in den Norden wie in den Süden.

Die Kleidung der Korsaren ist an das Meer und warme Gewässer angepasst, sie tragen meist nur eine weite Pluderhose mit einem breiten gewickelten Stoffgürtel, beides in leuchtenden Farben und gerne aus Seide oder anderen feinen Stoffen, dazu eine reich bestickte Weste und entweder eine einfache Filzkappe oder einen Helm, der mit einem Turban umwickelt ist. Dazu gehört immer mehr als ein Dolch, weniger als zwei gekrümmte Klingen hat ein Korsar nie im Gürtel stecken, auf See oder in der Fremde auch gerne 4 bis 6, dazu natürlich Säbel und andere Waffen. Ansonsten sind Korsaren dafür bekannt, gerne und oft die (nicht selten geraubte) Kleidung anderer Völker zu tragen, von bourbonischen Gewändern bis hin zu Fellen und Federn der Savannenvölker tragen sie alles, was ihre Weltläufigkeit und ihren Erfolg bei Handel oder Seeraub belegt.

Die stolze Zier eines jeden Korsaren ist sein prächtiger Schnurrbart, Zeichen des dritten Propheten und des Machtanspruches der Korsaren. Außerdem, und das ist im Südreich selten, lieben auch die männlichen Korsaren es, sich reichlich mit Schmuck zu behängen. Ein Dutzend Ringe in jedem Ohr, an den Fußknöcheln und Handgelenken sind nicht ungewöhnlich, viele jüngere Korsaren führen so ihr ganzes Vermögen trag- und sichtbar mit sich herum. Alles in allem sind die Korsaren mit die auffälligsten und prächtigsten Bewohner des Südreiches und zu einem erheblichen Anteil mit

darin schuld, dass Reisende aus dem Nordreich im Süden oft überrascht sind, dass die meisten Männer hier doch eher schlicht gekleidet sind und nicht protzig wie die bekannten Korsaren.

Auch die Frauen der Korsaren lieben den großen Auftritt und leuchtende Farben auch in ihrer Oberbekleidung. Immerhin sitzen sie nicht nur in den Harems herum, sondern führen die Geschäfte der Familie wenn die Ehegatten mal wieder auf See sind. Dabei scheuen sie ebenso wenig wie ihre Männer davor zurück, Beute oder eingehandelte Kleidung aus fernen Ländern mit ihren eigenen Trachten zu verbinden, wenn es denn eindrucksvoll und auffällig ist. Zum Zeichen, dass sie die Herrinnen von Haus und Land sind, tragen sie nach ihrer Hochzeit stets die Hausschlüssel offen am Gürtel.

### *Weltblick und Rolle*

Obwohl sie nur einen dünnen Küstenstreifen des Südreiches bewohnen und bei weitem nicht das größte oder mächtigste seiner Völker sind, strotzen die Korsaren doch vor Selbstbewusstsein, Gier und Kampfeslust. Den Kalifen sehen sie nur als nützlichen Verbündeten, kein Korsar käme auf die Idee, ihn als Herrscher zu betrachten. Sie beherrschen das Meer (na, zumindest die Küsten des Südlandes) und nehmen sich, was sie kriegen können, sei es durch Raub, Krieg oder Handel. Die anderen Völker teilen sie in Kunden, Feinde und Beute ein - gleichberechtigt, so viel ist sicher, ist keines davon! Dass der Norden immer bessere Schiffe baut und seit Jahrzehnten Routen befährt, die den Korsaren verschlossen sind, wurmt sie zwar schon enorm, hält sie aber nicht davon ab, auf die anderen Völker herab zu blicken. Zumal sie bei Seekriegen und Kaperfahrten auch mit ihren kleinen leichten Schiffen immer noch sehr gute Erfolge einfahren. Der Sklavenhandel wird von ihnen dominiert, und sie sehen Sklaven nur als Handelsware oder Vieh, die gefälligst Profit abwerfen sollen.

### Sitten und Bräuche

Die Korsaren sind, mehr noch als die anderen Völker des Südreichs, in Sippenverbände eingeteilt, die nicht selten über 100 Mitglieder haben, ja auch 2000 oder 3000 Köpfe umfassen können. Das Oberhaupt jeder Sippe besitzt wenigstens ein Schiff, wobei mehr als 2 oder 3 ungewöhnlich sind und oft zu einer Spaltung der Sippe führen (da außer dem Patriarchen der Familie höchstens noch der älteste Sohn das Recht hat, ein Schiff zu befehligen). Mit den Schiffen erwerben die Männer fern der Heimat den Wohlstand der Familie, sei es durch Kriegsdienste, friedlichen Handel, den gefürchteten Seeraub oder, gerade bei kleineren Sippen, einfachen Fischfang. Nur der Dienst auf den Schiffen ist ehrenhaft, alle anderen Arbeiten sind für Frauen oder Sklaven da. Zumindest aber muss jeder Korsar wenigstens einige Jahre auf See gedient haben, bevor er heiraten und eine Position an Land übernehmen darf.

Sind die Männer auf See, haben die Frauen das sagen - aber auch sonst gilt, dass die Frauen das Haus hüten und die Männer das Schiff. Dazu haben die Frauen je nach Reichtum der Sippe Sklaven, die vor allem die Feldarbeit übernehmen, das Vieh hüten und einfache Arbeiten erledigen. Hinzu kommen gesuchte Spezialisten, Handwerker, Gelehrte, Künstler und Magier, die als kostbarer Besitz gelten (sofern sie nicht, wie meist, auf dem Sklavenmarkt verhöckert werden).

Bei allen Völkern sind die Korsaren für ihre Hinterhältigkeit bekannt, die lügen und betrügen, geben schamlos an und kennen keine Hemmungen, ihren Ruf zu mehren und alle unbedarften Fremden an der Nase herumzuführen und gründlich auszunehmen. Tatsächlich sind sie sehr findige Geschäftsleute und den meisten Nordreichern beim Feilschen so überlegen, dass sie sich nach dem Handel stets betrogen vorkommen. Im Süden tragen ihre durch „nördliche Dekadenz“ seltsamen Sitten dazu bei, ihren Ruf zu schädigen. Und - nun ja, Korsaren sind halt Seeleute und Spinnen ihr Garn.

### Magie und Religion

Die Korsaren sind Anhänger der Propheten und statten die Türme der Verkündung in ihren Städten ungewöhnlich prächtig aus. Ansonsten sind sie recht abergläubisch und bringen den obskursten Geistern Opfer dar, wenn sie nur irgend etwas mit der See oder dem Wetter, dem Handel oder Kampf zu tun haben. Außerdem

kennen sie sich besser als die meisten Südreicher mit exotischen Religionen (Sonnen- und Mondkirche zum Beispiel) aus und bauen gerne Elemente fremder Kulte in die eigenen ein, wie sie auch die Kleidung und Waffen fremder Völker nutzen wie es ihnen beliebt.

An Magiern gibt es eine bunte Auswahl, vor allem Nekromanten (gegen die untoten Seelen wütender Sklaven) und Zauberer der nördlichen Schule (Für mächtige Elementarmagie auf See) sind beliebt, daneben auch alle anderen, die etwas nützliches können. Allerdings sind die Korsaren weder in der Magie sonderlich talentiert noch fleißig beim Erlernen arkaner Künste. Daher „importieren“ sie ihre Magier, entweder Lohnmagier oder auch Sklaven, die sich durch 5 bis 15 Jahre treue Dienste ihre Freiheit erwerben können. Eigene Magier machen weniger als ein Drittel aus und sind nicht sonderlich angesehen. Dafür lieben die Korsaren alles, was sie an „magischem Spielzeug“ in die Finger bekommen. Gerade Offiziere und andere wohlhabende Korsaren haben eigentlich immer etwas Zauberwerk und oft auch ein oder zwei einfache Reliquien dabei.

### Wirtschaft und Handel

Böse Zungen gerade im Nordreich behaupten gerne, die Korsaren kennen kein anderes Handwerk als den gemeinen Seeraub. Das ist falsch, denn auch als betrügerische Kaufleute sind sie nicht wenig begabt.

Tatsächlich sind freie Korsaren überwiegend Seefahrer, die ebenso Handel treiben wie auch dem Seeraub frönen oder gegen Sold kämpfen. Die drei Bereiche sind für sie ein und das selbe, eben „Erwerb auf See“. In der Heimat interessiert es nicht, wie die Schätze auf die Schiffe kommen, die in den Hafen einlaufen, sofern es nur genug sind. Ansonsten arbeiten ältere Korsaren oft in der Verwaltung, als ortsfeste Händler oder auch als Handwerker, wenn sie nicht wie auf See mit der Waffe in der Hand als Wächter, Söldner oder Sklaventreiber arbeiten. Alle anderen Arbeiten werden von Sklaven oder Frauen ausgeübt, und wenn die Korsaren von ihrer Fahrt zurück sind, neigen sie zu wochenlangem Faulenzen.

Im Südreich beherrschen die Korsaren das Meer und damit auch einen Großteil des Handels. Alle anderen Seefahrer müssen ihnen Schutzgeld zahlen, wenn sie nicht persönlich dem Kalifen oder einer anderen mächtigen Persönlichkeit unterstehen. Fast die Hälfte des gesamten Seehandels des Südreichs findet mit Schiffen der Korsaren statt.

Dabei scheuen sie nicht davor zurück, jegliche Konkurrenz einfach zu versenken oder durch Raub zu schädigen, wenn sie nicht freiwillig ihren Obolus entrichtet.

Auch der Sklavenhandel im Südreich wird von den Korsaren dominiert, die vor allem einen Großteil der „Wildfänge“ anliefern. Sie betreiben dieses Geschäft ebenso effizient wie brutal, mit der nötigen Gewalt um jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken, aber ohne unnötige Verluste oder Schäden bei der Ware. Zweifelhaft ist dabei die Rolle Lagunatas, dass nicht nur eines der beiden Zentren für den Rückkauf der Sklaven gegen Lösegeld ist, sondern auch den Zwischenhandel ermöglicht und damit heimlich aber regelmäßig gegen die Gesetze des Nordreichs verstößt.

Die Städte der Korsaren sind zwar von Feldern, Obstgärten und Palmenhainen umgeben, aber auch mit der Arbeit ihrer vielen Sklaven reichen deren Erträge nicht, die Städte der Korsaren zu ernähren. Ebenso werden die meisten Handwerkswaren nicht oder nur in geringen Mengen erzeugt, aber das ficht die Korsaren nicht an. Sie sind eines der reichsten Völker des Südreichs und können sich Importe problemlos leisten.

### Siedlungen und Wohnkultur

Nahezu alle Korsaren leben in den „13 Städten“, einer Kette aus befestigten Häfen an der Korsarenküste, die dort auch fast die einzigen festen Siedlungen darstellen. Es gibt wohl noch einige Dutzend Fischerdörfer und auch kleinere Siedlungen im Hinterland, im wesentlichen ist das Gebiet zwischen den Städten aber bis auf eine Küstenstraße und eine Kette aus Wachtürmen mit Signalfeuern leer. Ansonsten gibt es Enklaven der Korsaren in einigen Städten des Südreichs und an fernen Küsten, aber keine Landbevölkerung. Damit erklärt sich auch, warum es trotz der prächtigen Städte nur relativ wenige Korsaren gibt.

In den Städten haben die Sippenoberhäupter bequeme Paläste im üblichen Stil des Südens, darum haben sich oft aus den kleineren Häusern der anderen Familienmitglieder und den Hütten der Sklaven eigene kleine Viertel gebildet. Jede Korsarenstadt hat, anders als die übrigen Städte im Südreich, einen großen offenen Marktplatz am Hafen, der mehrmals im Jahr für große Warenmessen und Sklavenmärkte genutzt wird, aber auch für Versammlungen und Feste der Korsaren. Meist ist ein recht kleiner Basar direkt hinter dem Platz gelegen, dazu ein Gefängnis für die frisch erworbenen Sklaven.

Da sie durch Beute oft an Möbel gelangen und auch ihre Sklaven oft aus dem Nordreich stammen, sind die Wohnräume der Häuser deutlich besser mit Möbeln ausgestattet als im Rest des Südens. Die Häuser sind weniger nach außen hin abgeschottet und haben mehr Fenster in den Außenwänden, da die Viertel je einer Sippe gehören und oft eine eigene Schutzmauer besitzen, die die Stadt in etliche wehrhafte kleine Zellen teilt. Da es üblich ist, neue Sklaven für den Handel erst einmal im eigenen Haus auszubilden, gibt es in fast jedem Haus eine Sklavenzelle.

### Kunst und Unterhaltung

Generell haben Korsaren recht viel freie Zeit, die sie irgendwie nutzen müssen. Die Frauen widmen sich der Handarbeit, gerne auch der Stickerei nach nördlichem Vorbild, und kümmern sich um die Gärten, die nicht nur in den Innenhöfen blühen sondern auch schmale Streifen um die Häuser herum begrünen. Bei den Männern ist neben täglichen Kampfübungen und genüsslichem Konsum von leichtem Rauschharz das Glücksspiel eine wahre Seuche, bei der schon ganze Vermögen an einem Nachmittag den Besitzer gewechselt haben. Die Korsaren lieben Spiele aller Art, auch die des Nordreiches sind hier geläufig, einige Druckereien im fernen Gomdland stellen nur Spielkarten für die Korsaren her, die regelmäßig als Teil der Lösegeldforderungen in den Süden gelangen.

Mit höheren oder bildenden Künsten haben die Korsaren nicht viel am Hut, das überlassen sie eher ihren spezialisierten Sklaven.

### Politik und Verwaltung

Die Städte der Korsaren sind unabhängige Reiche, die oligarchisch regiert werden. Die Scheichs der einzelnen Sippen haben Stimmrecht im Rat, wobei den reicheren Sippen besondere Ämter vorbehalten bleiben. Insbesondere die Bereiche Hafen, Markt, Gericht und Verteidigung sind bedeutende Ämter, die meist von Dreiergruppen alter Kapitäne ausgeübt werden, ein System, das an die Nautarchen im alten Tideon gemahnt. Streit, Missgunst und gelegentliche Kämpfe zwischen den Sippen oder gar Städten sind nicht selten, eskalieren aber kaum einmal zu einem echten Krieg.

Lediglich in der größten Stadt der Korsaren, AlTunno, gibt es einen Sultan, der sich als Herr aller Korsaren und Großadmiral der Meere sieht, von den anderen Korsarenstädten aber mehr oder weniger ignoriert wird - und nicht einmal in der

eigenen Stadt wirklich König ist... Lediglich im offiziellen Umgang mit dem Kalifen und anderen Herrschern vertrauen ihm die Korsaren das Recht an, Verträge in ihrem Namen zu schließen - und geben ihm „12 weise Berater“ mit, die jede seiner Bewegungen misstrauisch beobachten. Immerhin hat der Sultan einen Palast, der eines Königs würdig ist, eine kleine Leibgarde und den Kern der Korsarenflotte unter seinem Befehl, die er mit den erpressten Geldern der Seehändler und den Schutzgeldern der Hafenstädte finanziert, um den Süden vor „nordischen Piraten“ zu schützen.

Außenpolitisch sind die Korsaren äußerst aktiv und vernetzt. Sie haben Vertretungen in etlichen Häfen des Nordreichs - genauer gesagt, einzelne Städte der Korsaren, denn einen echten mächtigen Sultan haben sie ebenso wenig wie eine zuverlässige gemeinsame Vertretung. Und so stellen sich Garantien „der Korsaren“ schnell als wertlos heraus, wenn man es mit der falschen Stadt zu tun hat. Eine Vielzahl ständig wechselnder Diplomaten macht den Umgang mit den Korsaren nicht eben einfach.

Ein besonderes Ziel der Korsaren ist die Rückeroberung von Achoch, der großen Insel direkt vor ihrer Tür, die so lange schon umstritten ist und jetzt von den verdammten Paladinen aus dem Norden besetzt und zu einer Festung ausgebaut wurde. Aber die Korsaren werden nicht eher ruhen, bis Achoch wieder ihr Land ist. Immerhin planen sie schon lange, es zu einem echten, reinen und gut geschützten „Korsarenland“ zu machen, in dem sie endlich ihre Bevölkerung vermehren und an Macht gewinnen können. Bis dahin aber bleiben sie auf eine dünne Kette verstreuter Siedlungen an der Küste Südlands beschränkt.

### Waffen, Truppen und Taktik

Jeder Korsar hat ständig mindestens 2 „Dashar“, gekrümmte Dolche, in seinem Gürtel stecken, gerne auch 4 bis 6. Trotz ihrer Form sind diese Waffen nicht nur für den Nahkampf geeignet, sondern auch passable Wurfgeschosse. Dazu sind sie länger und schwerer als normale Dolche, eher schon kleine Kurzschwerter. Haben Korsaren keine anderen Waffen zur Verfügung, werfen sie oft eine oder zwei Salven auf ihren Gegner und gehen dann mit einem Dashar in jeder Hand in den blutigen Nahkampf, bevorzugt ein Handgemenge, in dem die beiden handlichen Klingen ziemlich nützlich sind.

**Regel:** Der *Dashar* ist die typische leichte Waffe aller Korsaren, ein Mittelding aus Dolch, Wurfdolch und krummem Schwert. Im Handgemenge Abzüge nur -2, es können 2 Dashar pro Runde geworfen werden.

Schaden W6+1, PB -1, QW 12, Reichw. STR m, einhändig,  $\frac{1}{2}$  kg, 15 Dirham.

Ansonsten kennen die Korsaren weder besondere Vorlieben noch Abneigungen bei Waffen. Sie nehmen alles, was wirksam ist - Krummsäbel, Speere, Kompositbögen und Wurfspeere sind bei ihnen ebenso üblich wie Armbrüste, Arkebusen, Pistolen, Granaten, Kriegshämmer, Flegel oder andere nördliche Waffen, die sie erbeutet oder gekauft haben. Sie können oft auch mit Kanonen umgehen, haben aber selten mehr als einige kleine Drachenbüchsen oder Falkonetten auf ihren leichten Schiffen.

Bei den Rüstungen bescheiden sich die Korsaren wie alle Seefahrer. Außer dem Helm, den man bei einem Sturz über Bord schnell los wird, tragen einige Korsaren gar keine Rüstung, die meisten begnügen sich mit gründlich geölten oder gewachsenen Lederpanzern. Andere legen Kettenpanzer an oder kombinieren einen eisernen Brustpanzer mit ledernen Arm- und Beinschienen. Vor allem Brigantinen, die wie ihre bestickten Westen gearbeitet sind, erfreuen sich größter Beliebtheit und werden nur allzu oft im Norden extra für den Export gefertigt. Einige Anführer oder Elitekämpfer (meist Nichtschwimmer...) scheuen nicht einmal vor vollen Plattenpanzern zurück, in denen sie kaum 100 Schritt weit laufen können, dafür aber vor den meisten Waffen geschützt sind.

Die größte Stärke der Korsaren sind ihre Schiffe. An Bord ihrer beweglichen Aldarras, Galioten oder Galeeren durchschneiden sie die Wogen des Sonnenmeeres und können die meisten Gegner ausmanövrieren und einkreisen - oder ihnen in Flachwasser entkommen, in denen die schweren Kanonenschiffe des Nordens auflaufen würden.

Die Reiterei der Korsaren ist ähnlich bescheiden wie ihr restliches Landheer. Sobald sie die Küste aus den Augen verlieren, verlieren sie auch den Mut und sehnen sich nach ihren sicheren schnellen Schiffen, die sie aus jeder Gefahr erretten können. Immerhin können sie ihre Städte gut verteidigen und sind auch bei Überfällen und kurzen Belagerungen sehr gefährlich.

### Wichtige Regionen und Orte

**AlTunno** ist die Hauptstadt der Korsaren und zugleich ihre größte Niederlassung. Für das Südreich ist sie eine reiche Handelsstadt, für den Norden das übelste und gefährlichste Nest von Seeräubern und Sklavenhändlern, das man sich überhaupt vorstellen kann. Eine genaue Beschreibung der Stadt findet sich im nächsten Kapitel.

**AlMarouqh** fern im Westen an der Sklavenküste ist eine der bedeutendsten Festungsstädte der Korsaren und die einzige, die sie im Territorium der Molugu etablieren konnten. Von hier aus wird ein guter Teil des westlichen Sklavenhandels kontrolliert, dazu wurden in letzter Zeit die Truppen und Schiffe der Stadt deutlich verstärkt, um soldalische und bourbonische Kolonisten abwehren und nach Möglichkeit ihre reichen Konvois angreifen zu können. Meist umgehen diese die Stadt weiträumig auf dem offenen Meer, wo die kleinen leichten Ruderschiffe der Korsaren sie nicht erreichen können, aber eine beidseitige Eskalation der Lage zeichnet sich überdeutlich ab.

**AlDarramayach** ist eher klein und unscheinbar, auch nicht so reich wie viele andere Städte der Korsaren. Hier aber, in Reichweite der wenigen großen Wälder des Südreichs, werden die besten Schiffe der Korsaren gebaut. Ein Angriff auf diese Stadt würden den Korsaren vermutlich mehr schaden als einer auf ihre reichsten Städte oder übelsten Piratennester, aber bislang konnte sich keine Macht des Nordens dazu durchringen, statt einer fetten Beute diese kleine harte Nuss ernsthaft anzugreifen.

**AlKannibija** ist mit Sicherheit die merkwürdigste Stadt der Korsaren, denn sie liegt in fernen, für ihre Schiffe fast unerreichbaren Korallenmeer. Und sie scheint unsichtbar zu sein, jedenfalls hat bislang kein einziges Schiff des Nordens Korsaren im Korallenmeer gesichtet. Aber da der Kalif große Gelder in diese neue Siedlung investierte, dort etliche Posten vergeben hat und auch jedes Jahr ermutigende Berichte von den Korsaren über die Entwicklung der neuen Kolonie erhält (die freilich noch viel Geld benötigt, um zu gedeihen), muss sie existieren. Und jeder Zweifel daran ist Hochverrat!

# ALTUNNO

## Sultanaatshauptstadt der Korsaren

### Lage der Stadt

Anders als man es von einer Hauptstadt vielleicht erwarten würde, liegt ALTUNNO nicht im Zentrum des Territoriums der Korsaren, sondern ist eine der östlichsten Städte - und damit sowohl näher an den Kerngebieten des Südreichs als auch an der fetten Beute im Norden. Die Bucht von ALTUNNO bildet einen der besten Häfen der Region und schließt die Stadt sanft ein, die ihrerseits wiederum auf einer felsigen Insel vor der Küste des Festlandes liegt, durch eine lange uralte Brücke mit diesem verbunden. Anders als die meisten Korsarenstädte hat sie nicht nur einen schmalen Landstreifen an der Küste als Hinterland, sondern beträchtliche fruchtbare Gebiete, in denen es hunderte Sklavendörfer und mehrere kleinere Städte und Marktflecken gibt. Dennoch ist die Wüste nicht weit, schon nach zwei Tagesreisen zu Pferd verlässt man die grünen Hügel um die Stadt und gelangt in die Rote Wüste.

### Bevölkerung

Neben einer Bürgerschaft aus gut 15 000 Korsaren und noch einmal an die 10 000 freien Einwohnern aus dem Südland (und wenigen Hundert freigelassenen oder verbündeten Nordländern) leben je nach Jahreszeit, politischer Stimmung, Kriegserfolg und Marktlage zwischen 10 000 und 40 000 Sklaven in der Stadt. Nur knapp 5000 bis 10 000 davon sind Hausklaven, Staatsklaven oder Arbeiter in dauerhaftem Besitz, der Rest ist „Handelsware in der Ausbildung“. Für bis zu 8000 Sklaven gibt es staatliche oder private Kerker, der Rest ist schon so weit „zivilisiert“ worden, dass sie in den Haushalten ihrer Besitzer leben können.

### Regierung

Die typische nautarchische Aristokratie der Korsaren hat hier einen besonderen Zusatz erhalten: In der Stadt residiert stolz und prunkvoll der „Sultan aller Korsaren und Großadmiral der Meere“. Er wurde einst von den anderen Sippen der Stadt gewählt, um als Vertreter der Korsaren beim Kalifen zu dienen. Inzwischen sieht sich seine Familie aber ernsthaft als königliches

Geschlecht, dem alle Korsaren zu huldigen haben. In der Stadt gibt es einen erbitterten Streit zwischen zwei Fraktionen, den Anhängern des Sultans, die sich dadurch Titel, Ämter und Privilegien sichern wollen, und den traditionellen Korsaren, die an der nautarchischen Republik festhalten wollen. Dieser Streit wird meist auf politischer oder propagandistischer Ebene geführt, eskaliert aber auch immer wieder einmal zu einem blutigen Kampf. Dabei sind in der Stadt selbst die Sultanstreuen an Zahl und Kräften überlegen, die Republikaner erhalten aber von den anderen Städten erhebliche Hilfen.

Die eigentliche Regierung der Stadt wird durch den „Rat der alten Kapitäne“ gebildet, einen Senat aus ca. 70 bis 100 Sippenoberhäuptern, die sich von der Seefahrt zurückgezogen haben und statt dessen der Stadt als Gesetzgeber, Richter und Beamte dienen. Ihren traditionellen Ämtern, die stets mit den Mitteln des Amtsinhabers selbst (also den Leuten seiner Sippen) ausgeübt werden müssen, stehen die aus Tributen, Steuergeldern und Bestechungen finanzierten Hofbeamten des Sultans gegenüber, die eigentlich nur diplomatische und militärische Macht haben, sich aber immer wieder auch in die inneren Angelegenheiten der Stadt einmischen. So erdreistet sich das vor einigen Jahren erst gegründete Marinegericht, auch über Angelegenheiten der Freibeuter und sogar der Händler zur See zu entscheiden - frei nach der Devise, dass jeder Korsar immer auch Soldat und jedes Schiff immer auch Kriegsschiff sei.

### Stadtbild

Die eigentliche Stadt drängt sich auf einer recht dicht bebauten felsigen Insel keine 200 Schritte von der Küste entfernt in der Bucht. Sie ist gute 700 Schritte lang und 1800 Schritte breit, ihr höchster Fels erhebt sich sicherlich 70 Schritte über das Wasser. Neben den Molen, Schutzmauern und Wachtürmen des Hafens haben sich auch mehrere niedrig gelegene Wohnviertel in das Meer geschoben, in denen überwiegend ärmere Sippen der Korsaren, zugezogene Fremde und Sklaven leben, denn die meisten dieser Viertel sind keine 2 Schritte über dem Meeresspiegel gelegen und werden bei gelegentlichen ungünstigen Stürmen

vom Meer überflutet. Dennoch werden die Häuser nicht verlassen, ihre Erdgeschosse sind gegen das Wasser resistent aus Fels gebaut, im erste oder zweiten Stock gerne durch Brücken und Bögen mit den Nachbarhäusern verbunden. In der ganzen Stadt sind die Gassen und Straßen ohnehin eng und dunkel, hier aber gemahnen sie oft eher an den Nachtmarkt von Nevongard denn an Straßen unter freiem Himmel.

Die besseren Häuser liegen weiter oberhalb, und um den eigenen Status zu zeigen wurden sie nicht nur mit kleinen Ziertürmchen, geschweiften Zinnen und teils vergoldeten, zumindest aber aus Kupfer oder Blei gefertigten Dachkuppeln versehen, sondern auch mit prächtigen Dachgärten. Blühende Büsche und sogar kleinere Obstbäume und Palmen findet man auf fast jedem Dach, dazu die Flaggen der einzelnen Sippen an den Masten altgedienter Schiffe aufgezogen, die das Zentrum der Häusern bilden. Außerdem gehören zu jedem Haus am Hang umfangreiche Kellergewölbe, in denen vor allem Vorräte und Sklaven sicher gelagert werden - in Notzeiten aber auch die Bürger der Stadt Unterschlupf finden. Es gibt wohl kaum eine Stadt, in der es mehr geheime Gänge und Kammern gibt. Gar nicht geheim sind hingegen mehrere Tempel unter der Stadt - von denen wenigstens 2 den Dämonen der Gier und des Hasses gewidmet sind.

Dass der Palast des Sultan nicht etwa auf der Spitze des Stadthügels errichtet wurde, sondern wie ein ärmliches Viertel ins Meer gebaut wurde (natürlich flutsicher und mit einer starken Mauer geschützt, versteht sich) zeigt, dass das Sultanat mehr Anhängsel als Herz des Korsarenvolkes ist. Immerhin, mit seinen 28 vergoldeten Türmen und dem prächtigen Garten, der ihn vom Rest der Stadt trennt, braucht er sich nicht vor anderen Königsschlössern verstecken, auch wenn er (wie alle Paläste der Stadt) etwas beengt und eher hoch als weitläufig gebaut ist.

### Verteidigung

Bis auf einige arme Vororte sind alle Teile der Stadt durch solide Mauern geschützt, denen statt eines einfachen Grabens gleich das Meer vorgelagert ist. Um die Annäherung feindlicher Schiffe zu erschweren sind vor ihnen im Wasser oft noch spitze Felsen versenkt worden, und wenn ein Krieg droht werden etliche spitze Holzpfähle in den sandigen Grund der Bucht gerammt. Mit den Schiffen der Korsaren und ihren Wehrhaften Bürgern zusammen ist die Stadt sicher eine der

am besten verteidigten des Südreichs. Doch sind aus der Geschichte der Stadt auch ihre Schwächen hinreichend bekannt: Das Wasser der einzigen Quelle der Stadt reicht nicht für ihre große Bevölkerung, die Rohrleitungen in der Brücke können von Feinden leicht unterbunden werden und die Reserven in den Zisternen der Stadt reichen vielleicht einige Wochen oder gar Monate, aber nicht für die Dauer einer wirkliche entschlossenen Belagerung.

Die Truppen der Stadt bestehen im wesentlichen aus den Korsaren der einzelnen Sippen, sicher an die 5000 Mann recht gut ausgebildete und bewaffnete Truppen - auch wenn oft mehr als die Hälfte von ihnen gerade auf See ist. Hinzu kommt eine kleine Truppe aus städtischen Sklaven, die nur mit Knüppeln bewaffnet als Nachtwächter und Büttel dienen, sowie die eventuell angeheuerten Söldner der jeweiligen Amtsinhaber, die sich um die Sicherung der Mauern, Türme und Tore der Stadt kümmern müssen. Der Sultan verfügt über eine ihm genehmigte Garde von 300 Mann - und weitere 500 nicht genehmigte Bewaffnete im Dienst seiner zahlreichen Gefolgsleute, Beamten und Speichellecker, die nicht selten erheblichen Ärger in der Stadt anrichten. Insgesamt stehen so zwischen 1500 und 4000 sultanstreue Kämpfer gut 800 bis 2000 republikanischen gegenüber, je nach Tagesform.

### Wirtschaft

Die Stadt gilt als eine der reichsten der Welt. Sicher ist, dass die Korsarensippen hier aus ihren Geschäften riesige Schätze angehäuft haben und der Sultan aus seinen dubiosen Quellen sicher noch einmal ebenso viel. Korsarentypisch leben die meisten Sippen von einer Mischung aus Seeraub, Sklaven- und sonstigen Handel, Kriegsdiensten und den Erträgen ihrer von Sklaven bewirtschafteten Ländereien. Überaus wichtig ist der viermal im Jahr stattfindende Sklavenmarkt, an dem sich zu 90% südliche Käufer und zu 10% Freikäufer aus dem Norden beteiligen. Die Sklaven, die nicht vorher von ihren Familien ausgelöst werden, müssen in der Stadt wenigstens 3 Monate lang „Erzogen“ werden, vor allem durch ständigen Ruderdienst auf den Galeeren, Arbeiten an den Befestigungen im kalten Salzwasser sowie wochenlange Haft in den finsternen unterirdischen Zellen unter der Stadt. Nach dieser Tortour gelten die Sklaven als besonders fügsam. Andere Wirtschaftszweige spielen in der Stadt eine untergeordnete Rolle.

### Sitten und Bräuche

In der Hauptstadt der Korsaren nimmt der Hang dieses ohnehin nicht bescheidenen Volkes zu Prunk und Protz noch einmal deutlich zu, man kann ja schließlich nicht wie in der Provinz herumlaufen. Kombiniert mit der relativen Enge der Stadt und den politischen Spannungen führt das zu einem Wettlauf der Eitelkeiten, jede noch so abwegige Mode wird exzessiv betrieben, nur um den anderen zu zeigen, was man sich leisten und erlauben kann. Ach ja, und AlTunno ist vermutlich die einzige Stadt der Welt, die ein erstes Problem mit Sänftenstaus hat - denn die Reichen der Stadt gehen nie zu Fuß, die Straßen sind zu eng und kaum einer macht dem anderen freiwillig Platz. Und so ist es nicht ungewöhnlich, dass sich an einer Kreuzung ein Dutzend Sänften ineinander verkeilen, die schwitzenden und fluchenden Träger versuchen sich mit Fußtritten und Remplern Platz zu machen, ihre reichen Herren sich mehr oder weniger würdevoll an ihren Sänften fest krallen und sich zwischen dem ganzen ungeniert die Armen der Stadt hindurch schlängeln.

### Geschichte

AlTunno ist eine der ältesten Städte des Südreichs, schon zu Beginn des 2. Zeitalters war sie bekannt und gelangte bald zu Ansehen, Reichtum und Macht. Ihre Bewohner waren lange Zeit harte Gegner sowohl Tideons als auch Zeryns, und die Stadt wurde trotz ihrer guten Lage und der starken Mauern mehrfach erobert und verwüstet. Doch jedes Mal wurde sie neu gegründet und gelangte schnell wieder zu alter Größe, denn hier treffen sich wichtige Handelswege aus der Wüste und den Kernlanden an einem der besten Häfen für den Handel mit dem Norden. Das dieser in den letzten eher einseitig und mit der verruchten Ware Mensch abläuft bestärkt nur den seit über 2000 Jahren schlechten Ruf der Stadt, deren Bewohner immer schon als grausam, dekadent und den Teufeln verfallen galten.

### Besondere Orte und Institutionen

**Der Palast des Sultans** gehört zu den prächtigsten Gebäuden der Stadt, ein auf einer künstlichen Halbinsel in das Meer hinein gebauter Komplex aus Türmen, Höfen, Gärten und Hallen, in dem der nominale Herrscher aller Korsaren mit seinem Hofstaat residiert. Architektonisch passt er sich

weitgehend an die Stadt an, mit prächtigen Kuppeln und einem Dachgarten, der vor exotischen Tieren nur so wimmelt. In den kühlen und üppig mit Einlegearbeiten, Wandteppichen und dekorativer Korsarenbeute aller Art geschmückten Räumen ist es allerdings ein wenig eng, denn für all die vielen Frauen und Kinder, Eunuchen und Sklaven, Adlige und Beamte reichen die vorhandenen Räume schon lange nicht mehr aus - war der Palast doch eigentlich nur für eine gewöhnliche Adelsfamilie und gelegentliche Staatsereignisse gedacht, nicht für einen richtigen Sultanshof. Da aber eine Erweiterung aus Platzmangel schwierig wäre und sich auch die Familien der Stadt dagegen wehren würden, bleibt es bei den reichlich beengten Verhältnissen.

Wer den Sultan oder einen seiner Beamten um eine Audienz ersuchen will, dem fallen vielleicht die vielen misstrauischen Blicke auf - denn dank des Streits zwischen König und Adel beäugt man jede Bewegung des Gegners argwöhnisch. Doch ein guter Grund, ein noch besserer Leumund und eine kleine Bestechung für jeden der vielen Beamten und Diener, die an den einzelnen Türen und Vorhallen warten (oder alternativ eine große Summe, wenn man keinen guten Ruf hat) bahnen hier so manchen Weg. Dann muss man nur noch das verzwickte Hofprotokoll überstehen und jeden Verdacht zerstreuen, dass man vielleicht zur Gegenseite gehören könnte. Eine Kleinigkeit von wenigen Wochen. Man sollte nur nicht vergessen, dass es für jede Anweisung des Sultans, jedes Gesetz und jede Empfehlung ein entsprechend entgegengesetztes Mittel der Adelsfamilien der Stadt gibt...

**Das Große Sklavengefängnis** ist ein Labyrinth unter der Stadt, dutzende große Zellen, in denen die Neuzugänge verwahrt, eingeschüchtert und an das Leben in Unfreiheit gewöhnt werden. Alleine schon die große Zahl an Gängen und Türen, Treppen und Luftschächten, vor allem aber der stetige Zwist zwischen städtischer Sklavenaufsicht und königlicher Sklavenverwaltung, die um die Kontrolle des Gefängnisses ringen, ermöglichen immer wieder Sklaven die Flucht. Natürlich werden die allermeisten binnen kurzer Zeit wieder eingefangen, denn wohin sollten sie auch fliehen? Zur Abschreckung werden sie an die Mauern eines Turmes hoch oben auf dem Stadthügel. Je nach Schwere ihrer Vergehen (und Marktlage) werden sie nach einigen Stunden Tortur befreit oder erst dann, wenn die Geier ihnen den letzten Fetzen Fleisch von den Knochen gerissen haben.

Das **Kloster der Matrina** ist ein unauffälliger kleiner Bau, nicht größer als eines der typischen Sippenhäuser der Stadt und durch kein Zeichen kenntlich gemacht. Hier kommen wohltätige Spenden aus dem Nordreich an, um Sklaven frei zu kaufen und für die Rückkehr in die Heimat wieder aufzupäppeln. Die Korsaren dulden dieses Kloster, vor allem weil sie hier wertlose alte oder kranke Sklaven abladen und dafür sogar noch Lösegeld kassieren können. Ansonsten halten sich die wenigen Nonnen und ihnen zur Seite stehende Kaufleute aus allem heraus, was ihre prekäre Lage noch weiter gefährden könnte.

Der **Leuchtturm** im Hafen der Stadt ist einer der ältesten der Welt, schon im dritten Zeitalter leitete er Schiffe sicher in den Hafen der Stadt und seit je her ist er ihr Wahrzeichen. Seine Architektur mit 5 Säulenringen ist für einen Turm dieser Größe einzigartig.

Die „**Perlenstadt**“ ist ein schon lange versunkener Stadtteil vor dem Hafen der Stadt. In dem meist klaren Wasser sind die alten Mauern und Säulen gut zu erkennen, und gerne werden hier heitere Lustfahrten und tückische Rennen mit kleinen Booten durchgeführt. Schätze gibt es hier schon lange nicht mehr, aber dafür die zweite Quelle der Stadt - unter Wasser und somit fast unerreichbar für die durstige Stadt.

### Tipps für Abenteurer

Die Hauptstadt der Korsaren wird vor allem dann interessant, wenn man einen Sklaven, den man nicht einfach frei kaufen kann, den Kerkern des Südreichs entreißen muss. Dabei sind die heftigen Konflikte zwischen den unterschiedlichen Parteien der Korsaren ein gewisser Schutz für Fremde, die gegen einige Korsaren wenig ausrichten könnten. Der Eitelkeit des Sultans oder der Gier seiner Höflinge zu schmeicheln ist dabei einfacher, als auf den Eigensinn der Aristokraten zu bauen.

## Kapitel 19

# Die Sualadin - Pferdeherren

### Aussehen und Landestracht

Kleidung und Tracht der stolzen Wüstensöhne entspricht weitgehend dem, was im Südreich eben so getragen wird - denn die zahlreichen Stämme haben sich mit fast allen anderen Völkern vermischt oder diesen ihre Kultur näher gebracht. Einzige Besonderheit ist die Sitte dieses Volkes, das Gesicht die meiste Zeit mit einem Schleier, einem Tuch oder gar einer speziellen Maske zu verhüllen. Diese dient in erster Linie als Schutz vor der sengenden Sonne und dem Sand in der Wüste (und, wie böse Zungen behaupten, vor einer Identifizierung bei ihren zahllosen Raubzügen). Dennoch ist die Haut der meisten Sualadin, sofern sie nicht sehr jung, reich oder sesshaft sind, vor den Elementen gerbt und verbrannt.

### Weltansicht und Rolle

Bevor die drei neuen Herrenvölker der Dschabala, Khobrok und Rabasatri das Südreich vereinten, beherrschten die Stämme der Sualadin einen Großteil des Territoriums (was sie übrigens immer noch tun, denn die Wüsten machen mehr als die Hälfte der Fläche des Südreiches aus und gehören den Sualadin). Erst der Kombination aus Magie, Kampfkraft und Technik unterlagen die schnellen und ungestümen Reiter, die es bei aller Stärke nie geschafft hatten, tatsächlich auch nur einen Teil des Reiches zu einigen.

Heute sind die einstigen Herren zu Alliierten der neuen Herren herabgesunken. Sie beherrschen die Wüste, einen großen Teil der Steppengebiete, haben immer noch Besitzungen in den Kernländern und dominieren den Karawanenhandel. Im Krieg stellen sie die Reiterei und schaffen es nicht selten, einen Großteil der Beute für sich zu sichern. Aber die Macht im Südreich haben sie wohl für immer verloren. Die meisten haben sich damit abgefunden, aber es gibt viele Stämme, die in offener Feindschaft zum Kalifen oder wenigstens seinen Vertretern leben. Unter den Rebellen sind sie die angriffslustigsten und schnellsten.

### Sitten und Bräuche

Das Leben in der Wüste hat die Sualadin hart gemacht, sie sind für ihre Räubereien und ihre ständigen Fehden untereinander wie auch mit allen Nachbarn bekannt und berüchtigt. Heißblütig sind sie ohne Frage, und schon von Kindesbeinen an werden sie im Reiterkampf trainiert. Auf der anderen Seite sind ihnen aber auch gute Manieren, höflicher Umgangston, blumige Begrüßungsfloskeln und vor allem das Gastrecht wichtig, dass sie wie kein anderes Gesetz achten.

### Magie und Religion

Die Sualadin sind treue Anhänger der Propheten. Außer deren Klerikern sind vor allem Geistertänzer und Wüstenzauberer bei ihnen verbreitet, es gibt wenige Nekromanten und fast keine Magier fremder Schulen.

### Wirtschaft und Handel

Die meisten Stämme der Sualadin leben als Hirten von ihren Herden aus Schafen und Ziegen, Rindern, Pferden oder Kamelen. Daneben sind Handel mit Karawanen und Raub wichtige Nebenerwerbsquellen. Handwerke werden fast nur für den eigenen Bedarf betrieben. Es gibt eine Reihe von Stämmen, die sich niedergelassen und oft auch mit der örtlichen Bevölkerung vermischt haben, neben Viehzucht und Handwerk treiben sie dann auch Ackerbau, meist mit Hilfe von Sklaven. Nur wenige Stämme schaffen es durch Handel oder Raub zu Reichtum zu gelangen, die meisten sind nach Maßstäben des Nordreiches eher arm - da sie Nomaden sind, können sie sich aber auch nicht mit sperriger Habe beladen, ihr Grundbesitz besteht nur aus Brunnen (und eben dem Land darum, denn ohne Brunnen ist Land wertlos) und selbst reiche Stämme zeigen selten ihren Reichtum, um nicht die gierigen Nachbarn unnötig zu Raubzügen zu provozieren.

### Siedlungen und Wohnkultur

Abgesehen von den sesshaften Stämmen, die sich mit der örtlichen Bevölkerung verbunden oder an einer Oase oder einem Fluss niedergelassen haben, leben die meisten Sualadin in Zelten aus dickem dunklen Wollstoff, die nach Möglichkeit innen mit Seidentüchern gegen die Fliegen und weichen bunten Wollteppichen geschmückt werden. Diese Teppiche sind übrigens der wichtigste Besitz der Frauen und für eine Hochzeit unumgänglich. Jede Sippe hat ein Zelt, der Scheich besitzt ein eigenes und es werden weitere Zelte für junge Krieger und Sklaven bereit gestellt. Ja nach Futterangebot für das Vieh werden die Zelte nach einigen Tagen, Wochen oder Monaten abgebaut, auf die Tiere verladen und am nächsten Lagerplatz wieder aufgebaut.

### Kunst und Unterhaltung

Die Musik der Stämme wird mit bescheidenen leichten Instrumenten wie Flöten und Handtrommeln untermalt, dazu oft stundenlang und recht wild getanzt. In ihren Liedern werden Geschichten und Legenden von den Vorfahren erzählt und bei der Gelegenheit wertvolles Wissen über die Wüste vermittelt, für fast jede Karawanenroute gibt es ein eigenes Lied, das alle Wegmarken und Gefahren beschreibt.

Bei den bildenden Künsten ist vor allem die Teppichknüpferei wichtig, denn auch die Muster der Teppiche erzählen Geschichten und sind sehr fein und detailliert gearbeitet, aus bunter Wolle, Seide und sogar Goldfäden. Solche Teppiche sind meist für die Grundfläche eines Zeltes oder als kleiner Sitzteppich ausgelegt, dick, weich und auch als Bett oder warme Decke in den kalten Wüstennächten zu gebrauchen.

Die Wichtigsten Spiele sind „Razzien“, bei denen man ohne Tote oder Schwerverletzte dem Gegner Vieh oder anderen Besitz abjagt und in das eigene Lager bringt. Derartige spielerische Raubzüge sind für Außenstehende von ernstesten Räubereien kaum zu unterscheiden und haben sicherlich den Ruf der Sualadin bedeutend mit geprägt - zumal sie es nicht für nötig halten, Fremde vorher über die Natur ihres „Spieles“ oder dessen Regeln aufzuklären. Die Knaben und junge Männer üben sich ständig spielerisch im Reiterkampf, meist indem sie um ein totes Schaft kämpfen, das bei dieser rauen Behandlung gleich noch vor dem Kochen schön mürbe geklopft wird.

### Politik und Verwaltung

Jeder Stamm aus 5 bis 20 Sippen wird von einem Scheich geführt, der vor allem auf Reisen und im Krieg das Sagen hat. Im Lager hingegen stimmen die Familienoberhäupter nach langer blumiger Diskussion über wichtigen Entscheidungen ab, der Scheich dient dabei nur als Schiedsrichter. Es gibt ein Dutzend größere Stammesverbände, die von Sultanen regiert werden - von denen drei oder höchstens vier auch annähernd die Macht eines echten Königs haben. Der Rest gebietet nur über einige tausend Pferde und gleicht daher eher einem Fürsten. Auch diese Sultane müssen sich dem Ratschlag ihrer Scheichs beugen und sind keine autokratischen Herrscher.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die Sualadin kämpfen fast ausschließlich als leichte oder mittlere Reiterei - Fußvolk setzen sie nur zur Verteidigung oder Eroberung von befestigten Plätzen ein. Die meisten Sualadin fliehen oder ergeben sich sofort, wenn sie ihr Pferd oder Kamel verloren haben. Dabei tragen die meisten keine oder nur eine sehr leichte Rüstung, Leder Schild, Säbel, Kompositbogen und Speer. Einige meist ältere und reichere Krieger sind mit Kettenhemden und Helmen gepanzert, tragen keine Bögen und dafür Streitbeil oder Kriegshammer und eine leichte Lanze.

Die Kampftechnik der Sualadin ist einfach, schnell und erfolgreich: Sie reiten auf den Gegner zu, überschütten ihn mit einem Pfeilregen und drehen rechtzeitig ab. Welle folgt auf Welle, bis der Gegner mürbe ist oder sich auf die Situation eingestellt hat. Dann greifen die schwerer gepanzerten Reiter mit Lanze und Hiebwaffe an. Brechen sie nicht gleich durch, drehen sie ab und fliehen scheinbar panisch, oft über das eigene Lager hinweg, und zerstreuen sich. Wenn der Gegner sie dann verfolgt oder das Lager plündern will, greifen die restlichen Reiter plötzlich von den Flanken aus an, während sich die schweren Reiter wieder sammeln und einen erneuten Angriff auf den überraschten Gegner durchführen. Ernste Stellungskämpfe vermeiden sie, ihre Taktik ist eine ständige Abfolge von Sturmangriff und schnellem Rückzug. Dabei gelingt es ihnen meist, ihre tatsächliche Anzahl vor dem Gegner geheim zu halten. Sind sie viele, schicken sie erst kleine Störtrupps. Sind sie wenige, erscheinen die stets aus anderen Richtungen angreifenden Reiter wie eine erdrückende Übermacht.

### Wichtige Regionen und Orte

**Die Oase Yanshirah** in der roten Wüste ist eine der größten Oasen überhaupt, nicht weniger als 8 Städte gibt es hier, die von 3 Sultanen regiert werden. Sprudelnde Quellen mit erstaunlich kaltem Wasser bewässern hier fruchtbare Felder und Gärten, die dank der Wüstenhitze drei bis vier Ernten im Jahr hervorbringen. Berühmt ist die Oase aber für die Datteln, die hier größer und süßer wachsen als in jeder anderen Oase. Und da sich hier auch noch etliche Karawanenrouten und Handelswege kreuzen, gilt die Oase als „Juwel der roten Wüste“. Ihr strategischer Wert ist so groß, dass schon mehrere Armeen beim Versuch, sie zu erobern, in der Wüste verschwunden sind.

**Das Meer der bitteren Farben** tief in der goldenen Wüste ist ein ausgedehnter Salzsee, der zumeist rötlich oder weiß, aber auch in allen anderen denkbaren Farben schillert. Die besten Salzquellen werden von erbarmungswürdigen Sklaven ausgebeutet, denen das Salz und die Sonne die Haut vom Körper brennen. Für ihre harte Arbeit erhalten sie nur wenig Nahrung und noch weniger Wasser - und auch nur dann, wenn ihre Herren mit der Ausbeute zufrieden sind. Diese Herren kommen nur 4 mal im Jahr mit ihren Karawanen, und nur dann können die Sklaven, die genug Salz abgebaut haben, darauf hoffen, wieder in die normale Welt mitgenommen zu werden. Niemand kann ohne Führer, Kamele und Vorräte an Wasser die Salzwüste durchqueren.

**Die Knochenstraße** ist eine der gefährlichsten, längsten und schwierigsten Karawanenrouten der Wüste - zwischen den Oasen liegen bis zu 16 Reisetage ohne einen Tropfen Wasser. Hinzu kommen mörderische Sandstürme und zahlreiche Skorpione, die selbst die Nachtruhe gefährlich machen. Mitten in der goldenen Wüste, in der es nicht einmal Steine oder Pflanzen gibt, dienen nur die Knochen verendeter Tiere oder Reisender als Wegmarken. Trotz all ihrer Gefahren ist die Route eine der wichtigsten, denn hier wird ein Großteil des Salzes und der Edelsteine aus der Wüste gehandelt. Erst wer die Route einmal geschafft hat, der gilt unter den Suladin als Wüstenerfahrener.

## Kapitel 20

# Die Molugü - Sklavenherrn

### Aussehen und Landestracht

Die Molugu gehören zu den Menschenvölkern der Savanne, entsprechend haben sie nicht nur eine sehr dunkle, ja fast schwarze Haut krauses Haar und eher breite Gesichtszüge, sie sind auch für Menschen erstaunlich groß - sicherlich zwei Hand breit größer als jedes andere Menschenvolk des Südreiches und immer noch eine höher als selbst die stattlichen Bewohner des albionischen Hochlandes.

Aufsehen erregend, ja geradezu erschreckend ist aber ihre Sitte, sich Metallringe durch die Haut zu bohren - nicht nur durch Ohren und Nasenflügel, sondern auch Arme und Beine, Brust und Rücken sind von schimmernden Messing- oder gar Goldringen durchzogen. Dabei bilden diese Ringe nicht nur schmückende Muster und einen Beweis der Zähigkeit ihres Trägers, die Krieger tragen sie an Stelle einer Rüstung als einzigen Schutz in der Schlacht. Solch ein Körperschmuck wiegt bei Frauen oder Nichtkämpfern 2 bis 3 kg, bei Kriegern aber bis zu 10 kg.

Ansonsten ist Kleidung bei ihnen eher weniger zu finden. Die Krieger tragen Lendenschurze und Umhänge aus dem Fell von Raubtieren, die Frauen hüllen sich hingegen gerne in leichte bunte Tücher, die aber sämtlich importiert werden müssen, und begnügen sich sonst mit einfachen handgewebten Wickelröcken. Schmuck, der sich nicht durch die Haut treiben lässt, wird nur dann getragen, wenn er sich mit den Hautringen verbinden lässt. So sind feine Kettchen ebenso beliebt wie Amulette und glitzernde Glasperlen, mit denen sie sich täglich neu ausstaffieren.

### Weltsicht und Rolle

Von allen Völkern des Südreiches sind sie nicht nur geographisch am weitesten von den Völkern des Kernreiches entfernt, sondern auch ideologisch. Zwar achten ihre Herrscher den Kalifen als Lehnsherren und entrichten ihm Tribut, und in den größeren Städten werden auch Türme der Verkündung errichtet. Aber tatsächlich sehen sich die Molugu die Herren der Savanne, in der sie das

Sagen haben und keine Einmischungen anderer Mächte akzeptieren. Hinzu kommt, dass der Kalif und seine Wesire nur eine höchst ungenaue Vorstellung von der Ausdehnung ihres Landes haben. Bekannt sind nur die Handelsstädte an der Küste, die von den Korsaren besucht werden, und die grobe Existenz einiger weiterer im Inland. Tief in ihrem Gebiet haben die Worte des Kalifen nicht das geringste Gewicht.

### Sitten und Bräuche

Die Molugu sind ein äußerst kriegerisches und aggressives Volk, das sich in einer Reihe von blutigen Feldzügen über die anderen Völker der Savanne (gut, eines ansehnlichen aber längst nicht überragenden Teils der Savanne) erhoben und sie seiner Herrschaft unterworfen hat. Die Krieger der Molugu, die Schamanen und die Adelskaste der Häuptlinge bilden die 3 obersten Kasten. Dabei hat jeder erwachsene Krieger, Schamane oder Unterhäuptling einen Harem aus bis zu 3, 9 oder 27 Frauen, die Stammeshäuptlinge dürfen 333 Frauen haben und der oberste Häuptling des Volkes, der Sultan, hat 999 Frauen. Die meisten Kinder dieser Verbindungen gehören in die Kaste der Hörigen, einfache Bauern, Arbeiter und Handwerker ohne Macht. Nur die wenigsten Männer dürfen nach einer Initiationsprüfung in den Rang eines Kriegers, Schamanen oder gar Unterhäuptlings aufsteigen.

Diese Initiation dauert nicht weniger als 12 Jahre, beginnend zwischen dem 10. und 14. Lebensjahr. In dieser Zeit müssen die Jungkrieger das Vieh hüten, sich im Kampf üben und von den alten Männern lernen. Nur wer sich in dieser Zeit besonders bewährt, sei es im Kampf oder auch durch Magie oder überragende Weisheit, darf danach in eine höhere Kaste aufsteigen. Alle anderen werden, ehe- wie machtlos, den Rest ihrer Tage als einfache Diener fristen. Immerhin haben sie Eigentum, Vieh, Waffen und das Recht, sich mit Ringen zu schmücken. Die Frauen, die nicht als Nebenfrauen der Mächtigen begehrt werden, können sich unter den Dienern Gatten auf Zeit

aussuchen, ihre Kinder verfallen aber immer in den Stand von Sklaven.

Die Sklaven bilden den Bodensatz der Molugugesellschaft, sie tragen stets Ketten oder andere Fesseln, werden wie Vieh gehalten und für die härtesten Arbeiten eingesetzt. Neben Kriegsgefangenen werden auch Sträflinge und Schuldner des eigenen Volkes versklavt. Lediglich die schönsten Töchter der Sklaven haben die Chance, zu Nebenfrauen aufzusteigen und so ihren Kindern ein besseres Leben zu ermöglichen. Auch Tiermenschen und "Weißhäute" werden eigentlich immer als Sklaven betrachtet, wenn sie außerhalb der Küstenstädte gefangen werden. Alle anderen Personen, die nicht zu den Kasten der Molugu gehören, werden als "entlaufene Sklaven" angesehen.

### Magie und Religion

Bei den Molugu herrscht ein animistischer Kult, bei dem Stammesgeister angebetet werden. Jeder Stamm verehrt einen Geist in Gestalt eines Tieres, der ihren Kriegern Stärke verleihen und die Schamanen bei ihrer Magie unterstützen soll. Nach diesem Geist werden auch die einzelnen Stämme benannt, und dieser Geist verleiht ihren Kriegern im Kampf tatsächlich eine besondere magische Macht. Ansonsten werden noch die Geister der Natur sowie wichtige Ahnengeister verehrt, wenn auch viel weniger intensiv als bei anderen Stämmen der Savanne.

Während Frauen, Kinder und Hörige nur die erste Stufe der Initiierung schaffen und somit gerade als Kultmitglieder angesehen werden, aber keine weiteren Vorteile erhalten, steigen Krieger auf die zweite Stufe der Initiierung auf. Sie können fortan für 3 AP mit einer Probe auf Religionskunde die Macht dieses Geistes rufen und damit erhebliche Vorteile im Kampf genießen. Schamanen haben die dritte Stufe der Initiierung erreicht, sie können mit dem Stammesgeist reden (und somit auch untereinander Nachrichten austauschen), niedere Geister befehligen und sogar bei besonderen Anlässen den Stammesgeist selbst in den Körper eines Tieres beschwören - und diese Stammesgeister sind immerhin Erzgeister und somit mächtige Verbündete! Ihre Magie war einer der Hauptgründe für den Aufstieg der Molugu.

Andere Religionen sind im Gebiet der Molugu nicht gerne gesehen, lediglich harmlose Kulte der Sklaven und einige Türme der Verkündung in den Hafenstädten werden geduldet. Alle anderen Magier werden argwöhnisch betrachtet oder gleich

getötet. Auch magische Gegenstände sind bei den Molugu viel weniger beliebt als bei anderen Völkern, ausgenommen die Fetische und anderen Gegenstände ihrer Schamanen.

Die Magie der größeren Stämme:

**Antilopenstamm:** Laufweite +10 und Ausweichen +5 für 30 Minuten.

**Geierstamm:** Wahrnehmung +5 und Schweben mit 10 m pro Runde für 10 Minuten.

**Hyänenstamm:** Angriff +2 und Schaden +1 sowie beim gemeinsamen Kampf Abwehr +2 für 10 Minuten.

**Krokodilstamm:** Schaden +2 und PW +3 am ganzen Körper sowie Schwimmen +5 für 20 Minuten.

**Löwenstamm:** Angriff +2 und Schaden +2 sowie Einschüchtern +5 für 10 Minuten.

**Nashornstamm:** PW +1 am ganzen Körper, Schaden +1 und 2W6B zusätzlicher Schaden beim Sturmangriff für 10 Minuten.

**Warzenschweinstamm:** Schaden +1, Abwehr +5 beim gemeinsamen Kampf und W6B zusätzlicher Schaden beim Sturmangriff.

### Wirtschaft und Handel

In erster Linie sind die Molugu Hackbauern und Viehzüchter, die in den fruchtbaren Weiten der Savanne große Ländereien besitzen. Nebenbei betreiben sie noch einen lukrativen Handel mit exotischen Fellen und Federn, Elfenbein, Kräutern, Edelsteinen, Goldstaub und Sklaven, die sie in ihren zahllosen Stammeskriegen und Überfällen erbeuten. Dabei überlassen sie aber den Transport auf See zumeist den Korsaren, die dadurch einen größeren Profit machen. Überhaupt sind die Molugu kein Händlervolk, sie sind ihren Handelspartnern gegenüber herablassend und arrogant, kennen sich wenige mit Preisen und Handelsregeln aus und bezahlen oft Unsummen für begehrte Luxusgüter. Jeder, der mit ihnen Handel macht, kann sich auf satte Profite einstellen - sofern er nicht einfach ausgeraubt und versklavt wird.

### Siedlungen und Wohnkultur

Jeder der Stämme der Molugu hat eine Burg aus Lehm und Holz mit einem Kultzentrum, in der die Herrscher, Schamanen und ein Teil der Krieger leben. Diese Burgen sehen mit ihren Ecktürmen und hohen Wällen auf den ersten Blick sehr eindrucksvoll aus, sind aber recht simpel gebaut und nicht sehr stabil - schon eine besonders lange

Regenzeit lässt sie oft zusammenbrechen, die Türme sind massive Lehmhügel und hinter den hohen aber schrägen Mauern finden sich nur einfache Lehmräume mit Strohdächern sowie ein Hof wie bei einer eher billigen Karawanserei - sie können schweren Waffen nicht widerstehen.

Dazu reihen sich dutzende Dörfer um die Stammesburg, die jeweils von einem Schamanen und einigen Kriegeren unter einem Unterhüptling beherrscht werden. Sie bestehen aus einfachen eckigen Lehmbauten für die oberen Kasten, die mit angedeuteten Ecktürmen und Verzierungen an die Stammesburgen erinnern, sowie Rundhütten für die Frauen, Kinder, Hörigen und Sklaven, die keine Fenster und nur je einen Raum haben. Das ganze Dorf ist durch hohe Flechtzäune aus Dornenranken unterteilt. Diese können wilde Tiere und Diebe gut abhalten, sind aber leicht brennbar und im Kampf daher mäßig nützlich.

In den einfachen Hütten gibt es eigentlich gar kein Möbiliar, sieht man von einigen Töpfen und Körben, Flechtmatten und Wandnischen ab, in denen der Kleinkram gelagert wird. Es ist dunkel und stickig in den Hütten, aber immerhin nicht auch noch rauchig, denn die Küchen liegen in eigenen Hütten. Etwas besser sind die Häuser der oberen Kasten und die Stammesburgen gebaut. Hier gibt es kleine Fenster, mehr und bessere Einrichtung wie importierte Teppiche, Lampen, Messinggeschirr oder gar Ziermöbel aus dem Nordreich. Dennoch sind sie wenig mehr als Lehmhütten, in denen man auf dem blanken Boden sitzt.

Die Städte der Molugu sind groß - sehr groß, denn trotz ihrer großen Bevölkerung haben sie Dorfcharakter, jedes Herrenhaus hat mehrere Höfe, Viehkoppeln, Nebenhütten und Zäune. Es gibt keine Stadtmauer, bestenfalls Wall und Graben, und kaum städtische Strukturen, sieht man von einem Markt ab. Nicht einmal eine einige Regierung haben diese Städte, jeder Stamm hat hier sein eigenes Recht und eigenes Gericht, die fremden Händler ihre Privilegien.

### Kunst und Unterhaltung

Die Molugu lieben Gruppengesang und wilde Tänze, bei denen ihre Hautringe klappern und die Krieger ihre Stärke und Geschicklichkeit zeigen können. Überhaupt singen Krieger und Schamanen, Hörige und Sklaven bei fast jeder Gelegenheit. Dieser Gesang wird von einfachen Trommeln begleitet, dazu gibt es Hörner und Rasseln. Beliebt sind auch Stockkämpfe und sportliche Wettkämpfe unter

den Jungkriegeren und Kriegeren, die Jagd und einige einfache Brettspiele, die einfach auf den Boden gezeichnet und mit Steinen oder Samen gespielt werden. Höhere Künste haben die Molugu nicht entwickelt oder übernommen.

### Politik und Verwaltung

Die mächtigsten Krieger können den Aufstieg zum Unterhüptling schaffen, außerdem nehmen die Stammeshüptlinge auch Gelehrte in ihren "Hofstaat" aus 10 bis 50 Unterhüptlingen auf, die als Ratgeber und Beamte fungieren. Alle wichtigen Entscheidungen werden aber von einem Rat aus Kriegeren und Schamanen entschieden, die ihre Meinung vor dem Hüptling diskutieren. Der berät sich dann anschließend mit seinen Ratgebern und entscheidet schließlich, woraufhin Krieger und Schamanen zustimmen (sollten). Nur im Krieg haben die einzelnen Befehlshaber volle Macht, ansonsten wird unter den oberen Ständen gerne lange und ausführlich diskutiert. Selten fällt ein Hüptling eine Entscheidung gegen den Rat der Krieger, Schamanen und Berater.

Der Sultan der Molugu ist nicht mehr als der Hüptling des mächtigen Löwenstammes und somit Sprecher der Stämme. Er hat keinerlei besondere Macht über die Stämme, und Streit bis hin zu blutigen Kämpfen ist an der Tagesordnung. Tatsächlich ist den meisten Molugu ihr Stamm viel wichtiger als ihr Volk. Außenpolitisch sind sie treue Anhänger des Kalifen (sofern der sich aus ihren Angelegenheiten heraus hält), Partner der Korsaren (sofern die an der Küste bleiben und den Handel laufen lassen) und Erzfeinde fast aller anderen Stämme, die sie regelmäßig überfallen, um Ruhm und Schätze, Vieh und Sklaven zu erbeuten. Wirklich regelmäßig, denn jedes Jahr zur selben Zeit bricht das Heer der Molugu auf, verheert einen Teil der Savanne und kehrt dann zurück. Auf Eroberungen sind die Molugu nicht aus, sie haben das ihrer Meinung nach beste Stück Land der Welt und wollen weder trockene Steppen noch dichte Wälder oder fiebrige Sümpfe.

Die anderen Stämme der Savanne hassen die Molugu. Alle. Ohne Ausnahme. Na ja, vielleicht gibt es einige Stämme die die Molugu noch nicht kennen, aber selbst die haben von ihnen schon Schauergeschichten gehört. Immer wieder führen auch die anderen Stämme Überfälle auf das Gebiet der Molugu durch, gelegentlich schaffen sie es sogar, eine kurzzeitige Allianz gegen die Molugu zu schließen. Aber da diese immer auch einige Stämme mit Bündnissen und Geschenken auf ihre Seite ziehen, halten solche Allianzen nie

lange. Ohnehin sind die Stämme der Savanne nicht in der Lage, lange ernsthafte Kriege zu führen. Und da auch die anderen Stämme untereinander gerne Krieg führen, werden die Molugu wohl noch lange die Oberhand behalten.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die einfachen Jungkrieger der Molugu wie auch ihre Hörigen kämpfen mit den traditionellen Waffen der Savanne - große Lederschilde, Speere und Wurfspeere, Bögen mit lähmenden Pfeilen, leichte Streitkolben und Beile mit kleinen Köpfen und langen Stielen sowie große Haumesser, die aber schlecht geschmiedet sind. Sie bilden dichte Reihen, die mehr drohen als kämpfen.

Die Krieger der Molugu aber kämpfen nie mit Schilden (vor feindlichem Beschuss decken sie sich hinter den Linien ihrer Hilfstruppen) und führen auch keine Speere oder Keulen. Statt dessen tragen sie spezielle lederne Armpanzer und Gamaschen mit eisernen Klingen in Form ihres Stammestieres. Wilde Schläge und Fußtritte mit der magischen Macht ihrer Stammesgeister machen sie im Handgemenge zu tödlichen Gegnern, und auch in unwegsamem Gelände sind sie kaum zu stoppen. Lediglich gegen Ferwaffen und dichte Speerreihen der Gegner können sie wenig ausrichten. Gegen letzteres setzen sie dann ihre Stammesgeister direkt ein und stoßen in die entstehenden Lücken und vergrößern so noch die Panik der Gegner.

Reiterei gibt es bis auf wenige Aufklärer nicht, aber dafür haben einige Häuptlinge exotische Waffen wie Arkebusen oder gar Kanonen gekauft. Dafür haben sie kaum Munition und auch nicht die passende Taktik oder Ausbildung, aber schon das Knallen der Feuerwaffen schüchtert die meisten Stämme der Savanne ein. Einige Häuptlinge versehen ihre Leibwachen auch mit Kettenhemden oder Säbeln, und es gibt einige kleine Truppen von ausländischen Söldnern an der Küste.

#### Geisterklauen

werden die mit Klingen besetzten Gamaschen und Armpanzer der Mogulu genannt. Lediglich die Stammeskrieger können sie benutzen, da sie einen einzigartigen Stil erfordern. Je nach Ausbildung erlauben sie 2 bis 4 Angriffe pro Runde mit folgenden Werten:

Schaden W6+2, PB +3, QW 12, 2 H, 4 kg, 20 G

#### Hautringpanzer

sind höchst unangenehm in der Anbringung und ein eher mäßiger Schutz, dafür auch bei Hitze ohne Abzüge tragbar. Zivilisten tragen einfache Hautringe. Nicht mit Kleidung/Rüstung kombinierbar!

Hautringe: PW 3, Fläche 4, 3 kg, 5 G.

Hautringpanzer: PW 4, Fläche 8, 10 kg, 20 G.

### Wichtige Regionen und Orte

**Die Küstenstädte** sind die einzigen Siedlungen der Molugu, in denen Fremde nicht einfach versklavt oder getötet werden. Die Korsaren haben hier ihre Niederlassungen in eigenen ummauerten Vierteln, und in einigen finden sich sogar einige Kaufleute aus dem Nordreich.

**Die Geier- und Nebelberge** im Osten und Westen des Landes grenzen es gegen die Wüste und den Rest der Savanne ab. Beide gehören nicht mehr zum Territorium der Molugu. Während in den heißen und trockenen Geierbergen außer einigen Bergwerken und besonders zähen Ziegenhirten wenig zu finden ist, sind die Nebelberge komplett mit einzigartigen Pflanzen bewaldet. Angeblich leben hier Geister und Ungeheuer, jedenfalls meiden die Molugu sie weiträumig.

**Das einsame Land** zwischen den Gebirgen ist ein militärisches Niemandsland, denn die Molugu wollen das ärmliche Gebiet nicht, die anderen Stämme aber meiden es, da hier die Heerzüge der Molugu ihren Ausgang nehmen. Nur wenn Dürre oder Krieg wie zwingen weiden einige Stämme hier ihre Rinder, denn auch außerhalb der Kriegssaison sind hier immer Jungkrieger unterwegs, um sich im Kampf zu beweisen.

**Die Geisterstadt** ist nicht etwa verlassen, sondern vielmehr das Kultzentrum der Molugu im Herzen ihres Gebietes und die einzige Stadt abseits der Küste. Hier werden Fremde nicht einmal als Sklaven geduldet, daher ist fast nichts über die Hauptstadt der Molugu bekannt.

**Die Küste** des Molugulandes es recht einsam, denn die Molugu sind keine Seeleute und fürchten das Meer, die Korsaren aber dürfen sich hier nicht ansiedeln. Und so gibt es zwischen den wenigen Dörfern erstaunlich reiche Fischgründe und für einige Wochen im Jahr zigtausende Robben, die hier ihre Jungen zur Welt bringen.

**Geistekrieger der Molugū**

Die Stammeskrieger der Molugu sind brutale und furchtlose Nahkämpfer, die sich durch die Kraft ihrer Stammesgeister gestärkt in jedes Getümmel werfen. In ihrer Heimat gehören sie einer Herrenkaste an und besitzen Sklaven, Frauen, Land und Vieh. Außerhalb sind sie fast nur auf Kriegszügen zu sehen.

**Rolle:** In der Savanne sind sie die Garantie für die Feindseligkeit aller anderen Stämme, außerhalb eine Garantie für gaffende Menschenmengen. Wenn sie sich tatsächlich in eine Gruppe integrieren können, geben sie exotische und wirksame Nahkämpfer ab.

**Nur freie Molugu, Initiation des 2. Grades.**

**Berufstalente:****Klauenkampf**

**Grad 1 (25 LZ):** Der Krieger kann mit den typischen klauenbesetzten Arm- und Beinpanzern 2 Angriffe pro Runde ohne Malus durchführen.

**Grad 2 (50 LZ):** Durch gekonnten Einsatz der Arm- und Beinklauen erhält der Krieger einen Bonus auf Blocken von +1.

**Grad 3 (100 LZ):** Der Krieger kann mit den typischen klauenbesetzten Arm- und Beinpanzern 3 Angriffe pro Runde ohne Malus durchführen.

**Grad 4 (200 LZ):** Durch gekonnten Einsatz der Arm- und Beinklauen erhält der Krieger einen Bonus auf Blocken von +2.

**Grad 5 (400 LZ):** Der Krieger kann mit den typischen klauenbesetzten Arm- und Beinpanzern 4 Angriffe pro Runde ohne Malus durchführen.

**Autorität**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 3 (100 EP):** Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

**Grad 5 (400 EP):** Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

**Abhärtung**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

**Grad 2 (50 EP):** Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

**Grad 3 (100 EP):** Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

**Grad 4 (200 EP):** Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

**\*Besondere magische Fähigkeiten** je nach Stamm, kosten 3 AP und erfordern eine Probe auf Religionskunde.

**Berufsfertigkeiten:** Bewaffneter Kampf, Waffenloser Kampf, Wildnisleben, Kriegskunst, Religionskunde, Tierkunde, Tierpflege, Tanzen und Langstreckenlauf.

**Basisausrüstung:** Geisterklauen, Hautringpanzer, Lendenschurz aus Raubtierfell, W6+2 Rinder.

**Mitbringsel (1W6):**

1. Der Molugukrieger hat leider eine leichte Buntmetallallergie - was bei hunderten von Messingringen im Körper nicht eben angenehm ist...
2. In die Haut des Kriegers sind neben normalen Messingringen auch einige uralte magische Ringe eingearbeitet. Leider kennt er weder die genaue Wirkung noch den Auslöser. Ihren Effekt zeigen sie aber immer dann, wenn er eine 13 würfelt...
3. Ein Sklave als Diener.
4. W6+5 zusätzliche Rinder.
5. Ein loyaler Kriegersklave, der mit Schild, Speer und Wurfspeeren kämpft.
6. Der Molugu ist ein Liebling seines Stammesgeistes und kann sich für 3 AP in die Gestalt des Stammestieres verwandeln. Diese Verwandlung hält so lange an wie er will oder bis er bewusstlos wird, er erhält die körperlichen Werte des Tieres, behält aber seine geistigen.

## Kapitel 21

# Die Finsterelfen - Nachtherren

### Aussehen und Landestracht

Die Finsterelfen leben schon so lange fern des Sonnenlichtes, dass sie einen Großteil ihrer Pigmentierung verloren haben. Ihre Haut ist weiß mit leichtem Blau- oder Grauschimmer, die Haare sind hellgrau bis weiß. Die Augen haben ähnlich wie Katzenaugen eine reflektierende Schicht hinter der Netzhaut, die einfallendes Licht verstärkt und daher einen unheimlichen silbernen Schein hinter den schwarzen Pupillen erzeugt, allerdings kann sich anders als bei Katzen die Pupille nicht ausreichend weit zusammenziehen um auch bei hellem Licht gut zu funktionieren - Finsterelfen sind am Tage in ihrer Sicht beeinträchtigt (-2 auf WN bei Halbschatten und Dämmerung, -5 auf WN und -2 auf Kampfproben bei Tageslicht, völlige Blindheit bei grellem Licht). Außerdem sind sie völlig farbenblind. Ansonsten ähneln sie von ihrer Gestalt her den Wald- und Hochelfen stark, lediglich die traditionellen Muster aus Schmucknarben auf dem ganzen Körper wahren bei anderen Elfen undenkbar. Finsterelfen schätzen sie, da sie die bei Nachtsicht recht ähnlichen Gesichtszüge und Hautpartien akzentuieren.

Die Kleidung der Finsterelfen besteht fast völlig aus Seide, bevorzugt in weiß, schwarz und allen Grautönen und Mustern. Dazu wird bei Bedarf Leder oder Chitin von Riesenspinnen getragen. Zu ihrer enganliegenden Unterkleidung aus leichter elastischer Seide tragen sie weite fließende Umhänge in geeigneten Tarnfarben, Kapuzen mit Gesichtsmasken und Fingerhandschuhe, die sie vor dem schädlichen Tageslicht schützen, das sonst bei ihnen schnell zu Verbrennungen führt - schon eine Stunde bei Tageslicht führt zu Sonnenbrand und 1 LP Verlust! Die leichten Stiefel haben wie die Handschuhe oft kleine Eisenhaken, die ihnen beim Klettern helfen. Zwischen Unterkleidung und Umhang tragen sie je nach Bedarf oft eine Rüstung aus vielschichtiger Spinnenseide, Chitin und Kettengewebe oder ein Gurtzeug mit vielen Taschen, in denen sie ihre Ausrüstung verstauen können - Finsterelfen sind sehr mobil und wollen immer das Nötige dabei haben, da sie oft flüchten oder sich verstecken müssen. Schließlich hat jeder

Finsterelf eine "Nachtbrille" dabei, entweder eine teure aus Nachtaugenscheiben oder eine billige aus hauchdünnem Chitin.

Bei festlichen Anlässen tragen sie sehr leichte schleierartige Gewänder mit aufwändigem Schnitt, die in mehreren farblich abgehobenen Schichten und kunstvollen Falten fallen, spitze hohe Kappen die ihren Rang repräsentieren und in dekorativen Mustern gehaltene Seidenmasken. Ihr Schmuck besteht aus fein gearbeitetem Silber, vor allem hauchdünne und mit Mustern durchbrochene Scheibchen an ihrer Kleidung oder silberne Nieten an ihren Rüstungen und Masken, die die Narbenmuster nachformen, sowie Edelsteinen aller Art, vor allem aber Nachtaugen, die sie über alle anderen Edelsteine stellen. Gold hingegen ist bei ihnen verpönt, gilt als Sonnenmetall, das nur als Tauschmittel akzeptiert wird.

### Weltansicht und Rolle

Irgendwann im 2. Zeitalter geriet der Stamm der Mondelfen, der mit Hilfe der Götter die Kinder des Weltendrachen wecken wollte, wegen seiner Götterverehrung mit den anderen Elfenstämmen in Streit. Vor allem die elfischen Hochmagier, die später das Volk der Hochelfen stellten, verachteten sie für ihr gefährliches Vorhaben und die Einbindung der Götter, und strafte sie in einem riesigen Ritual mit einem "Fluch der ewigen Nacht". Etliche der Finsterelfen starben im Sonnenlicht, nahmen sich das Leben oder fielen in verzweifelten Angriffen gegen ihre gnadenlosen Feinde. Der traurige Rest schwor Rache und zog sich unter die Erde oder in schattige neblige Regionen ferner Länder zurück.

Aufgrund der harten und ungerechten Strafe für das Vergehen der ehemaligen Mondelfen brach das einige Elfenvolk auseinander. Zuerst brachen die feinfühligsten Sonnenelfen in ein freiwilliges Exil auf, um die Strafe der Mondelfen zu teilen und sich von den Hochmagiern zu trennen. Dann wurde die Umklammerung der Hochmagier über ihre letzten Untertanen, die gemeinen Dämmerungselfen, immer härter, bis sie in einem blutigen

Bürgerkrieg die Hochmagier dezimierten und sich in die Wälder Nordlands zurückzogen, wo sie ein einfaches Leben führten, während die mächtigen Hochmagier mit ihren Zaubern, Kreaturen und Sklaven auf Llanndanir zurückblieben und zu den Hochelfen wurden.

Wenige hundert Mondelfen überlebten den Fluch, und lange hörte man nichts von ihnen. Bis sie sich endlich an ihr neues Leben gewöhnt hatten, ihre Körper sich an die ewige Dunkelheit anpassten (eine Nebenwirkung des Fluches) und auch ihre Kultur und Lebensart sich veränderte. Da die Götter ihnen nicht geholfen haben, verachteten sie sie fortan stärker als alle anderen Elfen, die schon wenig Ehrfurcht für "höhere Wesen" fühlten. Notgedrungen versteckten sie sich vor überlegenen Feinden, übten sich in Heimtücke und heimlicher Beobachtung aus den Schatten heraus. Nach und nach kristallisierten sich die 3 großen philosophischen Gruppen heraus, die Rächer, die Fatalisten und die Hedonisten.

Das Volk entdeckte irgendwann eine Nische, die es gut besetzen konnten: Die Völker der Menschen hatten reichlich Nahrung, Wohlstand und Schätze, die man stehlen konnte. Auch als Spione und Attentäter im Dienste einzelner Menschen oder Regierungen wurden die Finsterelfen tätig und machten sich so unentbehrlich. Noch besser und vor allem sicherer war aber der Handel mit eigenen Waren, vor allem Seide, Gifte und Kunsthandwerk, aber auch jede Form anderen Handels, Glücksspiel, Sklavenhaltung und Dienstleistungen aller Art. Nach und nach spezialisierten sie sich in etliche "Häuser", die den Gilden der Menschen ähneln und ein Ersatz für die fehlenden Familien und zerbrochenen Dorfgemeinschaften waren.

Während nur wenige Finsterelfen, zusammen kaum mehr als 10 000, im Nordreich und seinen Nachbarstaaten aktiv sind, leben deutlich über 100 000 im Südreich und haben sich ihm auch formell als "Sultanat der Schatten und der Nacht" angeschlossen. Als Untertanen sehen sie sich aber keinesfalls, und auch die anderen Völker sehen sie immer mit Misstrauen, denn sie sind nur dann loyal, wenn sie sich davon etwas versprechen. Zumal die meisten Finsterelfen in einem eigenen Reich in oder unter den Wolkenfresserbergen leben, dem sich die restlichen Finsterelfen verbunden fühlen.

Im Grunde verachteten Finsterelfen alle anderen Völker bis auf die anderen Elfen. Die hassen sie. Eventuell bis auf die verschwundenen Sonnenelfen, die zumindest Reue zeigten. Allen voran aber richtet sich ihr Rachedurst gegen die Hochelfen auf ihrer fernen Insel, gegen die sie tausend Pläne schmieden und immer wieder Attentäter, Spione

und Piraten aussenden, aber doch nie einen echten Krieg beginnen. Denn auch die Furcht vor ihrer übermächtigen Magie hat sich tief in die Seele des Schattenvolkes gegraben.

### Sitten und Bräuche

Alle Finsterelfen gehören einem der "Häuser" an, die als professionelle Berufsverbände gelten können und auch sonst die wichtigsten sozialen Aufgaben übernehmen. Innerhalb der Häuser gibt es sicherlich ein dutzend **Rangstufen** mit etlichen feinen Abstufungen, Untergruppen und geheime Zirkel mit Spezialwissen. Es wird fleißig intrigiert, vor allem aber versucht man immer wieder, durch erfolgreiche Einsätze aller Art den eigenen Wert zu beweisen. Denn nur wer Geld verdient, Wissen erwirbt oder Einfluss erlangt, der gilt unter den Finsterelfen etwas. Alle anderen, die Kinder wie die Versager, müssen sich stärkeren Experten anschließen und ihnen dienen, wofür sie wenig außer Schutz und Nahrung erhalten. Somit ähneln die Häuser eher Diebesgilden als zivilieren und freundlicheren Handwerksverbänden, auch wenn es erhebliche Abstufungen gibt.

Normalerweise wird man in ein Haus hinein geboren, in einer kurzlebigen **Kleinfamilie**, die nur zur Zeugung und Aufzucht von Kindern einige Jahre besteht, bis sie ohne Zeremoniell wieder aufgelöst wird, sobald die Kinder in die Lehre gehen. Die Eltern mehren ihre Reputation und erhalten Untergebene, die Kinder können sich nach Absolvieren der ersten Prüfungen jedoch immer für andere Häuser entscheiden, wo sie freilich von vorne anfangen müssen. Trotz aller **Kälte und Härte** dieses Systems, in dem es immer wieder Selbstmorde oder gar freiwillige Versklavung bei anderen Völkern gibt, in die sich die Schwachen flüchten: Kaum eine Gesellschaft von *Orbis* ist so **flexibel und offen** wie die der Finsterelfen. Hier kann jeder zu höchsten Rängen aufsteigen, wenn er das Zeug dazu hat.

Die Finsterelfen teilen sich grob in 3 philosophische Flügel: Die **Rächer** sind eine laute, brutale und daher besonders bekannte Minderheit, die die Welt im Allgemeinen und die Hochelfen wie auch verräterischen Mitelfen und Götter für ihren Fluch bestrafen wollen. Attentate, bösartige Intrigen, inszenierte Kriege unter Feinden und sadistische Behandlung von Gefangenen sind für diese ewig gestrigen so prägend, dass sie dem ganzen Volk der Finsterelfen den Ruf versaut haben. Innerhalb der Finsterelfen haben die Rächer zwar immer Einfluss und Sympathien, aber

da sie die Geschäfte oft massiv schädigen werden sie oft ausgegrenzt. Dies führt immer wieder zu Kämpfen innerhalb des Volkes, die es mehr bedrohen als alle äußeren Feinde und Konkurrenten - immerhin stellen die Rache die meisten Kämpfer und Attentäter der Finsterelfen.

Die **Fatalisten** bilden vermutlich die knappe Mehrheit des Volkes. Sie haben sich mit ihrer Lage abgefunden und wollen das Beste daraus machen, aber ohne viel Ehrgeiz, Ziele oder gar Ideale. Daher sind gerade die Fatalisten selten in hohen Rängen, vielmehr begnügen sie sich mit einfachen Hilfstätigkeiten, schließen sich den friedlicheren Kulturen der Menschen an oder betäuben sich mit Drogen. Fatalisten sind oft sehr genügsam bis asketisch, ziehen sich bei Gefahr schnell zurück und beschäftigen sich gerne und ausführlich mit Philosophien der Menschen und anderen Völker, mit Kunst, Literatur, Musik und anderen geistigen Dingen. Als Handwerker sind sie besonders geeignet, während ihnen für andere Berufe der Ehrgeiz fehlt.

Die **Hedonisten** schließlich stellen die Führung der meisten Häuser und Siedlungen und sind die effektivsten und zielgerichtetsten Vertreter ihres Volkes. Rache oder Philosophie interessieren sie nicht. Sie wollen einfach nur Luxus, Macht und Vergnügen! Insbesondere als Händler sind sie sehr erfolgreich, aber auch in anderen Häusern leisten sie genug, um sich einen opulenten Lebensstil zu gönnen. Was ihnen fehlt sind Ideen, Ideale und Vorbilder, an denen sich das Volk orientieren kann. Ihr dekadenter, leerer und nicht eben spiritueller Lebensstil führt nicht selten dazu, dass sie von anderen Völkern wie auch Finsterelfen verachtet werden.

Im **Umgang untereinander** sind Finsterelfen meist sachlich und kühl. Sie mögen sich selbst nicht und trauen anderen Finsterelfen nur, weil sie durch das selbe Schicksal verbunden sind, nicht weil sie einander mögen. Lebhaft wird es nur, wenn man mit neuen Erfolgen oder Errungenschaften angeben kann - und Finsterelfen sind untereinander schreckliche Angeber, ohne Zurückhaltung oder Bescheidenheit protzen sie mit ihrer Macht, ihrem Reichtum und ihrer Überlegenheit, bis ein anderer sie übertrumpft. Dann sind sie still und eingeschnappt, auch wenn sie echte Erfolge immer als solche bewundern. Etwas Vertrauen herrscht nur in den geheimen Zirkeln, die ein bestimmtes Wissen teilen, und in den Kleinfamilien, die sich um ein Kind drehen. Zu echter Wärme sind sie aber kaum fähig.

Im **Umgang mit anderen Völkern** sind sie stets sehr kontrolliert, anpassungsfähig und formell

freundlich, mitunter auch offen verlogen Jovial. Sie passen sich an die Sitten ihrer Kunden oder Gastgeber an, vermeiden Streit und jede Art der Provokation (außer sie sind Rächer, die Streit suchen) und sichern sich immer nach allen Seiten ab, halten einen Fluchtweg offen und bauen keine Bindungen auf. Denn anders als zu ihresgleichen können sie zu anderen Volksgenossen, die sie bewundern, eine sehr enge Bindung aufbauen. Nur starke Persönlichkeiten mit klaren Werten und Idealen, an die sie sich auch halten, können solch eine Loyalität erlangen. Und die ist dann enger als jede andere Bindung. Doch prüfen finsterelfische Anhänger gelegentlich nach, ob ihre Idole immer noch ihren Werten treu sind - und sind sie das nicht mehr, töten sie sie und werden danach zumeist zu Fatalisten, die sich selbst aufgeben.

Können die **Idole** aber ihre Beständigkeit auch auf Dauer beweisen, verschreiben ihre Anhänger sich ihnen völlig. Sie kämpfen, töten und sterben für ihre Idole, ertrage jede Folter und begehen jede Schandtat, wenn sie denn gerechtfertigt erscheint. Welche Ideale ihre Idole verfolgen ist ihnen dabei ziemlich egal, von edelstem Humanismus bis hin zu tyrannischen Welteroberern kann jede Gesinnung sie anziehen oder kalt lassen. Die Mächtigen des Südreiches wissen das, bemühen sich um finsterelfische Anhänger und fürchten jeden, der welche hat. Schon ein einziger Finsterelf im Gefolge ist hier ein Statussymbol, das durch Gold kaum aufzuwiegen ist.

### Magie und Religion

Die Finsterelfen verehren niemals Götter, Elementarherren, Teufel oder Erzgeister. Nie. In den letzten 1000 Jahren ist kein Fall bekannt geworden. Im besten Fall ignorieren sie die Götter, im schlechtesten bekämpfen sie jede Kirche, jeden Kleriker und jeden Gläubigen. Im Südreich haben sie sich formell zum Kult der 3 Propheten bekannt, praktizieren ihn aber bestenfalls oberflächlich.

Die weitaus meisten Magier der Finsterelfen sind Nekromanten, dazu gibt es einige Zauberer und andere freie Magier, die aber weniger als 10% der Magier ausmachen. Die Nekromanten der Finsterelfen hingegen sind bekannt, gefürchtet und gelten als die Besten der Welt - immerhin haben sie diese Form der Magie erfunden! Untote sind in den Siedlungen der Finsterelfen ein alltäglicher Anblick, sie bewachen die Eingänge und leisten die simpelsten harten Arbeiten. Im Südreich werden die Nekromanten geachtet und respektiert, sie

spielen oft eine wichtige Rolle im Ahnenkult anderer Völker und im Umgang mit den vielen alten Untoten aus dem letzten Zeitalter.

### Wirtschaft und Handel

Finsterelfen haben das Monopol auf die Produktion von Seide und sind Marktführer bei der Verarbeitung und im Handel mit diesem begehrten Stoff. Mindestens die Hälfte ihrer Handelshäuser sind auf Seide spezialisiert, alle anderen machen zumindest 10% ihres Umsatzes damit. Für die Herstellung der Seide werden sowohl furchtbare Riesenspinnen als auch harmlose aber fremdartige Araknoi genutzt. Gerade letzteres Sklavenvolk gehört zu den wichtigsten Grundlagen der Wirtschaft der Finsterelfen. Fast jedes Haus der Finsterelfen besitzt auch wenigstens eine Sippe Spinnenmenschen. Die Riesenspinnen liefern feste aber gröbere Seide, die vor allem zu Seilen und Rüstungen verarbeitet wird.

Andere Handelswaren sind Chitin der Seidenspendenden Riesenspinnen, verschiedene Gifte, Drogen und Alchemikalien, Edelsteine und edle Metalle aus den Wolkenfresserbergen sowie der Transferhandel mit allen Arten exotischer Güter, Gewürze, Kräuter und Tier Teile aus dem Dschungel, zu dem sie die besten und ältesten Handelsrouten beherrschen.

Importiert werden Lebensmittel, Metallwaren und alle Arten von Luxusgütern, nach denen es den Hedonisten gelüftet. Besonders beliebt sind süße Früchte, Honig, Süßwaren, edle Weine, Musikinstrumente (auch reichselfischer Herkunft), Skulpturen, Kerzen, Duftwässer, Weihrauch, Rauschharz, Bücher und Drucke aller Art.

### Siedlungen und Wohnkultur

Die Siedlungen der Finsterelfen bestehen meist aus 50 bis 500 Elfen mehrerer überregionaler Häuser, die in oder bei einer menschlichen Stadt leben. Die Baukunst der Finsterelfen ist alles andere als elaboriert, zumeist leben sie einfach in natürlichen oder bergmännisch erweiterten Höhlen, in denen sie "Nester" aus Seidenseilen, Tüchern, Vorhängen, Geflechtrahmen und dicken Polstern aufspannen, oft unter der Decke und nur durch Klettern zu erreichen. Somit ähneln sie den Baumdörfern der Waldelfen, auch wenn sie weicher und unterirdisch sind. Mitunter lassen sie auch Häuser bauen, die sie dann mit ihren Nestern ausbauen.

### Kunst und Unterhaltung

Wie alle Elfen sind auch Finsterelfen Ästheten und künstlerisch begabt. Sie schätzen leise und melancholische Musik, vor allem Flöten, und sie kennen und lieben wilde kunstvolle Tänze, die oft kämpferische Elemente enthalten. Auch Bilder und Skulpturen mögen sie - natürlich in Grautönen, da sie farbenblind sind. Insbesondere die fließenden Arrangements teurer schimmernder Seide, mit denen sie ihre Siedlungen verzieren, sind auch bei anderen Völkern beliebt und werden oft in ihren Häusern als Raumteiler genutzt.

Eine wichtige Unterhaltung sind aber ihre ständigen Wettkämpfe aller Art. Finsterelfen müssen sich immer miteinander messen, wobei sie je nach Haus Denk-, Tausch-, Schleich-, Kampf- oder Zauberspiele kennen, denen sie verbissen und ernsthaft nachgehen, meistens von Zuschauern beobachtet. Der Verlierer wird allgemein mit Spott überschüttet, der Gewinner brüstet sich lange und ausgiebig mit seiner Tat und den Fehlern seines Gegners. Im Südreich ist es allgemein bekannt, das Finsterelfen gute, stille und ehrliche Verlierer und furchtbar gehässige Gewinner sind.

Zu den bekanntesten Spielen gehören aber die gezielten Raubzüge oder Einbrüche, Attentate oder Spionageaktionen, die die Finsterelfen nur zum Vergnügen, als Wettbewerb und zur Übung organisieren. Insbesondere die Schattendiebe, die Meister der Heimlichkeit und Täuschung, die sonst wie Assassinen als Geheimpolizei, Agenten und Ermittler arbeiten, tun sich immer wieder hervor, wenn sie dichteste Sicherheitsvorkehrungen durchdringen um dann nicht mehr zu stehlen, als einzelne Schmuckstücke, wertlose Dokumente oder persönliche Kleinigkeiten ihrer Besitzer.

### Politik und Verwaltung

Die Siedlungen werden durch einen Rat aus den ranghöchsten Vertretern der ansässigen Häuser verwaltet, der nach Kopfbzahl, Verdiensten und Reichtum abstimmt. Wichtiger da mächtiger und beständiger sind die aristokratischen Führer der einzelnen überregionalen Häuser, die ähnlich wie Logen weitreichende Verbindungen und Interessen haben. In der Innenpolitik des Südreiches sind sie vor allem durch ihre Agententätigkeit aktiv, mit der sie überall mitmischen. Allerdings mischen sie sich selten direkt ein, wenn nicht ihre eigenen Interessen erheblich bedroht sind.

### Waffen, Truppen und Taktik

Die Schattenklingen und Nekromanten bilden zusammen mit den Schattendieben als Kundschafter und den Schattenhändlern als logistische Unterstützung wirksame Kampfverbände, die allerdings klein und nur für Sondereinsätze wie Überfälle geeignet sind. Große Heere stellen sie nie auf, und bei harter Gegenwehr ziehen sie sich immer zurück, da sie für nichts ihr Leben opfern wollen. Ausnahmen sind lediglich die Leibgarden loyaler Finsterelfenanhänger, die manche Führer anderer Völker um sich bilden. Diese kämpfen für ihr Idol ohne Furcht bis zum Tode, auch wenn sie meist als Spione, Boten und Attentäter sehr viel wirksamer eingesetzt werden.

Die üblichen Waffen der Finsterelfen sind klein und leicht, insbesondere einschneidige und leicht gekrümmte Kurzschwerter und Dolche sind sehr beliebt, dazu haben sie eine enorme Auswahl an exotisch geformten Wurfklingen - jedes Haus der Finsterelfen hat eine eigene Form, dazu tragen die Finsterelfen einfache Wurfmesser. Die eigentlichen Wurfklingen werden in leichte und schwere unterschieden. Leichte Wurfklingen werden immer als Bündel von 3 bis 12 Stück auf kurze Entfernung geworfen, schwere Wurfklingen hingegen einzeln auf weite Distanz - ihre Form lässt sie weite Strecken gleiten wie eine Fledermaus. Einige sind fast lautlos, andere machen unheimliche Geräusche beim Flug.

Die Klingen werden eigentlich immer vergiftet, in der Regel aber nur mit dem extrem schmerzhaften Extrakt des Feuerbusches (Kaiaraii), seltener mit Venerium. Paralysegift wird in Glaskugeln oder mit kleinen Metallspritzen an den Gegner gebracht. Einnahmegifte aller Art sind bekannt und werden auch gelegentlich benutzt, Atemgifte ebenfalls - und Finsterelfenkapuzen mit Maske bieten einen brauchbaren Schutz dagegen (Probe auf Vermeidung +5).

Einfache Waffen wie Wurfspeere, Speere, Beile und Äxte sind bekannt aber selten in Gebrauch, Feuerwaffen fast gar nicht (außer Granaten und Bomben). Dafür importieren Finsterelfen einige schwere zwergische Armbrüste und sogar Elfenbögen, denn sie selbst stellen keine guten Schusswaffen her.

Weiterhin werden auch feste Seidenseile mit einer Art Sichel an der einen Seite und einem schweren Dorn an der anderen benutzt. Diese als "Seidenklingen" bekannten Waffen erfüllen gleich mehrere Zwecke: Als Kletterhilfe ersetzen sie Seil und Kletterhaken, im Kampf lässt man sie in weiten Bögen kreisen und schlägt bevorzugt nach

den Füßen und ansonsten werden sie sehr gerne als Falle ausgelegt, indem man sie um eine Achse führt und mit einem Ruck anzieht, damit sie den Gegner von der Seite in die Beine treffen. Bei Beginn des Nahkampfes aber sind sie weitgehend nutzlos und werden fallen gelassen. Netze aus Spinnenseide, leichter und doch stabiler als normale Wurfnetze, werden gerne für Fallen und zur Eröffnung eines Kampfes eingesetzt. Auch sonst haben Finsterelfen immer Seidenschnüre für Stolperfallen und große leichte Seidentücher als Sichtschutz und Lichtbremse dabei - ein Tuch von 5 x 5 m lässt sich gefaltet leicht in einer kleinen Tasche unterbringen!

Schilder werden nicht benutzt, dafür spannen die Finsterelfen aber manchmal mehrschichtige Seidenstoffe als Sichtschutz und Deckung auf - in den losen Seidenbahnen verfangen sich angeblich sogar Arkebusenkugeln! Metallrüstungen werden selten getragen, lediglich einzelne geschwärzte Platten und Kettenpanzer als Komponenten der schwereren Rüstungen finden sich. Ansonsten tragen alle Finsterelfen, ob Krieger oder nicht, außerhalb ihrer Siedlungen fast immer leichte Seidenrüstungen in Tarnfarben. Diese haben immer etliche Taschen und versteckte Scheiden für kleinere Klingen. Die obligatorische Seidenmaske, die nicht nur vor Schlägen sondern auch vor Staub und giftigem Rauch schützt, gehört natürlich ebenso dazu wie metallverstärkte Nachtaugenbrillen.

Ein gut vorbereiteter Hinterhalt von mehr als 10 Finsterelfen ist quasi nicht abzuwehren, die Angriffe erfolgen überraschend aus immer wieder anderen Richtungen, überall sind Fallen, Sperrungen und Sichtblenden angebracht, mitunter wird gar der ganze Kampfplatz mit Rauch und Tüchern verdunkelt! Die einzelnen Angriffe sind sehr kurz und heftig, der sofortige Rückzug wird durch einen Angriff aus einer anderen Richtung gedeckt. Sobald der Widerstand zu hart wird, ziehen sich alle Kämpfer gedeckt durch Fallen zurück. Auf der anderen Seite geraten Finsterelfen leicht in Panik, wenn sie selber überrascht werden (was aber selten gelingt!) und verweigern offene Angriffe auf vorbereitete Gegner erstaunlich offen und ohne jede Spur von Kriegerehre.

**Regeln: Die Waffen der Finsterelfen**

**Leichte Wurfklingen** werden zu Paketen abgepackt getragen und gleichzeitig geworfen, wobei ein Wurf bis zu 3 Gegner in einer Gruppe treffen kann. Gegen jeden wird ein einzelner Angriff gewürfelt, dem er ausweichen kann. Durch ihre bizarre Form richten sie bei wenig geschützten Gegnern vollen Schaden an, an Metallrüstungen prallen sie aber ab. Sie werden meist vergiftet.

Schaden W6 -2/+0, Reichweite STR / 2 m, 2 Würfe pro Runde,  $\frac{1}{2}$  kg, 10 Gulden.

**Schwere Wurfklingen** ähneln mehrblättrigen Bumerangs (oder exotischen Aufsätzen für Küchenmaschinen) und haben eine erstaunliche Reichweite. Durch ihre bizarre Form richten sie bei wenig geschützten Gegnern vollen Schaden an, an Metallrüstungen prallen sie aber oft ab. Sie werden meist vergiftet.

Schaden W6 +0/2, Reichweite STR x 2 m, 2 Würfe pro Runde, 1 kg, 6 Gulden.

**Feuerbuschextrakt** ist eine klebrige Substanz, die in offenen Wunden höllisch brennt. Bis sie entfernt wird (2 Runden wenn alleine oder 1 mit Helfer) erleidet das Opfer -2 auf Kampfwürfe, verliert 1 AP pro Runde und brüllt vor Schmerzen. Es ist ansonsten ungiftig und auch in großen Mengen nicht tödlich. Nebenbei ist es ein sehr verbreitetes Gewürz bei Finsterelfen...

**Paralysegift** wird meist in Glaskugeln geworfen, ein Treffer lähmt eine Zone (siehe im Kapitel "Wissen, Künste & Magie" unter "Alchimie").

Wurfweite STR m, Schaden = Lähmung -10 einer Zone für 1 Stunde, Gewicht  $\frac{1}{4}$  kg, 1 G.

Ebenso wirksam aber deutlich teurer ist eine kleine Metallspritze, mit der man sogar bis zu 3 Gegner in einer Gruppe treffen kann, ein Angriff pro Gegner, diese dürfen ausweichen. Nach einem Einsatz ist die Spritze leer.

Reichweite 3 m, bis zu 3 Ziele, Schaden = Lähmung einer Zone, Gewicht 2 kg, 10 G.

**Seidenklingen** geben zunächst einmal als Kletterhilfe einen Bonus von -2 beim Erklimmen von bis zu 5 m hohen Hindernissen, kaum mit anderen Hilfsmitteln kombinierbar. Werden sie als Falle ausgelegt, muss dem Opfer eine Probe auf WN -5 gelingen um sie zu sehen - falls nicht hat der Angreifer einen zusätzlichen unparierbaren Angriff -5 mit der Waffe.

Im Kampf muss (!) man mit ihnen den *Gegner auf Distanz halten*, worauf man nicht nur keinen Malus erleidet sondern sogar noch einen Bonus von +5 auf Ausweichen erhält. Sobald ein Angriff des Gegners geglückt ist und nicht abgewehrt wurde, ist die Waffe nutzlos, ebenso in beengter Umgebung. Das entwaffnen dieser Waffe ist um +2 erleichtert, danach kann der Träger aber ohne Mali eine andere Waffe ziehen.

Schaden W6+1, PB -2 (Ausweichen +5), BF 12, 3 kg, 12 Gulden.

**Seidennetze** sind verbesserte Wurfnetze. Für sie gelten die normalen Regeln, allerdings haben sie Reichweite = STR m und wiegen nur 2 kg. Preis 3 Gulden.

**Stolperfallen** aus Seidenschnüren können in einem Bereich von 20 m Länge binnen 10 Minuten angebracht werden. Wer sie nicht genau kennt oder gut sehen kann (nachts...) muss pro Runde eine Probe auf GES -5 machen um nicht zu stürzen. Wer sie hingegen kennt, legt eine Probe mit +5 ab. Schneller als doppelte Laufweite pro Runde kann man in einem Gebiet mit Stolperfallen nicht laufen. 100 m Seidenschnur für 20 m Fallen (oder andere Anwendungen) kosten 1 Gulden im freien Handel (4 T für Finsterelfen) und wiegen fast nichts.

**Seidentücher** in schwarz, grau oder diversen Tarnfarben werden gerne benutzt, um einen Kampfplatz einzugrenzen, ein Versteck zu tarnen oder einen Bereich abzdunkeln. Bonus +2 auf Heimlichkeit, Sichtdeckung den Regeln gemäß, kann mit Seidenschnüren binnen einer Runde aufgezogen werden, wenn es Bäume oder andere Fixpunkte gibt (2 Personen brauchen 10 Minuten Vorbereitung pro Tuch). Kosten für Finsterelfen 5 Gulden pro Tuch, im freien Handel 20+.

**Seidensperren** von 2 x 2 m bieten Deckung gegen spitze Geschosse aller Art (PW 4, Sichtschutz) und vor allem stumpfe Geschosse und Kugeln (PW 12). Es dauert 10 Minuten, eine Sperre ordentlich anzubringen. Gegen Klingen haben sie PW 3 und 10 "LP".

**Verstärkte Finsterelfenrüstungen** aus Seide mit Metalleinlagen werden von Schattenkriegeren und gelegentlich auch anderen Finsterelfen getragen. Generell bedecken sie den ganzen Körper und beinhalten eine metallverstärkte Schutzbrille.

PW 3 (8 gegen Feuerwaffen), 10 kg, 30 G.

**Finsterelfenmäntel** aus fleckig grauer Seide bieten wie normale Elfenmäntel einen Bonus von +3 auf optische Heimlichkeit. Sie bestehen aber aus sehr viel mehr Stoff und haben damit noch zwei besondere Vorteile: Erstens kann man aus ihnen ein kleines und gut getarntes Zelt bauen, das weitgehend wind- und regendicht ist. Zweitens kann ihr Träger sie bei seiner Flucht in die Luft werfen, der leichte Seidenstoff bläht sich dann auf und sinkt langsam zu Boden, was zumeist Verfolger für eine Runde aufhält, wenn ihnen keine Probe auf GES -5 gelingt.

### Wichtige Regionen und Orte

Die größeren Siedlungen der Finsterelfen im Südreich sind identisch mit den Metropolen der Menschen. Ihr geheimes Reich in den Wolkenfresserbergen wird in einer anderen Publikation beschrieben werden.

**Das Schattentor** ist die einzige bekannte größere Stadt der Finsterelfen, eine Ansiedlung mit mehr als 5000 Elfen (und angeblich doppelt so vielen Untoten) am Rande der Wolkenfresserberge. Das ganze Umland wird von Finsterelfen kontrolliert, die hier nur ihre Sklaven und wenige Gäste hinein lassen. Eine Reihe von kleinen Festungen an der Grenze, die mit Khobrok und anderen Söldnern besetzt sind, sichern das Gebiet zusätzlich zu den eigenen Patrouillen, die in der Nacht jeden Feind abwehren können. Diese Festungen sind zugleich auch Karawansereien, Basare und Handelsposten, in denen ein Großteil des Handels getrieben wird. Denn fast ein Drittel der Seidenproduktion der Welt fließt durch diese Stadt.

Die Stadt selbst besteht bis auf einige Vororte an der Oberfläche aus einem riesigen natürlichen Höhlensystem. Einige der Grotten tief im Berg sind mehr als 200 Schritt hoch und mit hunderten von seidenen Nestern gefüllt, in denen die Händler, Seidenweber und Finsterelfen anderer Häuser wohnen. In der ganzen Stadt ist es Tag und Nacht dunkel, lediglich einige Kerzen brennen in Studierstuben oder in der Hand der wenigen vertrauten Sklaven, die sie betreten dürfen. Wenn doch einmal ein Fremder sie betritt, merkt er oft nicht einmal, dass die Höhlen bewohnt sind, denn kein Haus berührt den Boden und graue Seide verschleiert die Blicke.

**Das Nebelspinnenwald** erstreckt sich um die Stadt Schattentor, ein weites Gebiet zerklüfteter Berge und Schluchten, zwischen denen hunderte von Spinnennetzen den Nebel einfangen und zu winzigen glitzernden Perlenketten verarbeiten, die erst durch die Mittagssonne verschwinden. Neben mehr oder weniger gefährlichen wilden Riesenspinnen sind hier auch zahme Riesenspinnen zu finden, die die Seide für die Finsterelfen herstellen. Natürlich liefern die kleinen Herden hier nur bescheidene Anteile der Produktion, aber das binden die Elfen nicht jedem auf die Nase. Es ist ihnen lieber, gelegentlich Wilderer in den Bergen zu verscheuchen, als UNTER den Bergen, wo sie ihr eigentliches Reich haben.

**Der Klagewald** ist Teil des Nebelspinnenwaldes und dient den Finsterelfen als wichtigster Friedhof. Zwischen den schwarz und tot wirkenden verkrüppelten Bäumen, die dennoch von dicken kleinen Blättern am Leben erhalten werden, hängen tausende, ja zehntausende Leichen in seidenen Hüllen herab, sorgsam durch Seide und Alchemikalien konserviert. Scheinbar gibt es hier bis auf einige Insekten und natürlich Spinnen keine Tiere, und schon gar keine ungeladenen Besucher. Finsterelfen geben ihren Toten nur wenigen Beigaben mit ins Grab, daher sind Grabräuber hier vor allem hinter Seide her, die sie eher von den dekorativen Bahnen und Zelt-dächern nehmen als von den Leichen.

**Der Seidenhafen** ist ein vor allem unter Korsaren legendärer Ort, eine riesige Höhle an einer Steilküste, in der angeblich eine ganze Flotte von Schiffen ankern kann. Die Finsterelfen, eigentlich keine berühmten oder begeisterten Seeleute, unterhalten hier ihre kleine "Kriegsflotte" aus vielleicht 20 Schnellseglern und Ruderschiffen mit ihren schimmernden, wunderschön gemusterten Seidensegeln. Die Gewässer der Umgebung sind von Riffen und Untiefen verseucht, ohne Lotsen ist kein Durchkommen. Nur in der Nacht weisen geisterhaft leuchtende Zeichen dicht unter der Wasseroberfläche den Weg - aber in der Nacht können nur Finsterelfen (oder, zumindest in der groben Theorie, Zwerge) genut sehen, um diese Passage zu finden.

Die Finsterelfen nutzen Hafen und Schiffe in erster Linie für ihren Seidenhandel, aber auch für ein wenig Freibeuterei und gelegentliche Militäraktionen für das Kalifat, im Soldendienst oder gegen die fernen Hochelfen. Dafür heuern sie gerne Korsaren und andere seefeste Söldner an, denen

sie als Teil der Bezahlung erst einmal weiße und schwarze Segel aus Seide geben – enorm reißfest und viel leichter als Leinen, wodurch die Schiffe erheblich wendiger werden. So kostbar diese Segel auch sind, kaum ein Kapitän verkauft sie um des schönen Goldes wegen, denn nichts schmückt ein schnelles Schiff besser als seidene Segel. Kein südreichischer Korsar, Seesöldner oder Pirat gilt viel, wenn er keine (erhaltenen oder erbeuteten) Seidensegel für besondere Anlässe hat.

**Der fliegende Palast** ist sicher nur eine der vielen Sagen des Südreiches, denn nicht einmal die besten Weber und Magier der Finsterelfen könnten einen Palast aus Seide herstellen, der ewig in der Luft schwebt! Angeblich ist dieser Palast immer nur in mondlosen Nächten zu sehen, sonst aber unsichtbar. In ihm leben einige der mächtigsten und schönsten Magierinnen des Reiches, umgeben von Drachen und Zaubervögeln, die den Palast durch die Luft ziehen. Aber wie gesagt, es ist sicher nur eine Legende.

**Schattenhändler**

Die reisenden Händler der Finsterelfen sind fast in allen Teilen des Südreichs wie auch etlichen Städten im Nordreich und anderen Regionen aktiv - auch wenn sie nicht eben häufig zu sehen sind... Neben dem klassischen Seidenhandel, den sie völlig dominieren, handeln sie aber auch gerne mit Gift, Zauberwerk, Hehlerware, Sklaven und anderen fragwürdigen Dingen, wobei sie Gesetze wie auch Zölle großzügig umgehen. Ihre nekromantische Magie hilft ihnen dabei.

**Rolle:** Schattenhändler sind eine Mischung aus Händler, Gauner und Magier, auch wenn sie es in der Magie selten weit bringen. In allen eher zwielichtigen Gruppen fühlen sie sich wohl.

**Nur für Finsterelfen zugänglich!**

**Berufstalente:**

**Pfad des Wissens**

**Kraft:** Aurawandern (wie Fertigkeit)

**Grad 1 (25 LZ):** Magie analysieren

**Grad 2 (50 LZ):** Auffindung

**Grad 3 (100 LZ):** Traumreise

**Grad 4 (200 LZ):** Wind des Schicksals

**Grad 5 (400 LZ):** Göttliche Frage

**Silberzunge**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR recht genau einschätzen.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR -3 recht genau einschätzen.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle sozialen Fertigkeiten.

**Geschäftssinn**

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 25% mehr.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter erhält +2 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 50% mehr.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter erhält +4 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 100% mehr.

**Berufsfertigkeiten:** Zauberei (Pfad des Wissens), Einschmeicheln, Etikette, Fälschen, Gassenwissen, Handelskunde, Rechnen, Schauspielerei, Schangenzunge, Verhandeln, Verwaltung.

**Basisausrüstung:** Kleidung und Rüstung aus Spinnenseide, Nachtaugenbrille, Feinwaage, Seide und andere Handelswaren im Wert von 4W20+20 Dirham.

**Mitbringsel (1W6):**

1. Die Haut der Finsterelfen ist so sehr an edle feine Seide gewöhnt, dass sie auf jeden Kontakt mit rauherem Material mit Juckreiz und Rötungen reagiert.
2. Offenkundig zwielichtige Hehlerwaren im Wert von 4W20+20 Dirham.
3. Der Finsterelf besitzt Seide, Gifte und Drogen im Wert von 4W20+20 Dirham.
4. Der Finsterelf ist stolzer Besitzer eines zweirädrigen Reisewagens samt Zugpferd, der von innen gelenkt werden kann. Der Wagen ist natürlich komplett mit Vorhängen verhängen und schwarz, aber Pietätvolles beiseitretreten unwissender Menschen hilft kleinere Verkehrsstaus zu umgehen.
5. Der Finsterelf besitzt eine eigene "zahme" Riesenspinne als Haustier und Produzent von Rohseide. Sie ist nicht sehr gut abgerichtet (da zu dumm) aber (zu ihm) freundlich.
6. Der Finsterelf hat enormes modisches Gespür, von ihm zusammengestellte Seidenkleidung bringt immer einen Bonus von +1 auf soziale Proben bei entsprechenden Anlässen.

### Schattenklinge

Die Krieger der Finsterelfen, oft Rächer und somit nicht eben sehr freundlich aufgelegt, sind für ihre hinterhältige, unehrenhafte und effektive Kampftaktik berüchtigt. Sie stellen sich nur dann zum offenen Kampf, wenn sie den Sieg riechen oder keine andere Wahl haben. Dabei sind alle ihre Waffen so klein und unauffällig, dass sie in voller Ausstattung mehr wie Assassinen oder Kundschafter als wie Krieger aussehen. Zusätzlich haben sie oft Untote an ihrer Seite, denen sie die Drecksarbeit überlassen.

**Rolle:** Als Kundschafter und Spezialist für hinterhältige Kampftaktiken können sie jede Gruppe verstärken, die sich von offenen und fairen Kämpfen fern hält und nichts gegen untote Unterstützung hat.

**Nur für Finsterelfen zugänglich!**

#### Berufstalente:

##### Pfad des Todes

**Kraft:** Böser Blick (wie Fertigkeit)

**Grad 1 (25 LZ):** Poltergeist

**Grad 2 (50 LZ):** Zombie

**Grad 3 (100 LZ):** Skelettkrieger

**Grad 4 (200 LZ):** Zombihorde

**Grad 5 (400 LZ):** Skeletthorde

##### Unauffindbarkeit

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter passt sich sofort an jede soziale Gruppe an und erhält so +2 auf *Verkleiden* und *Schauspielerei*.

**Grad 3 (100 EP):** Heimlichkeit +4.

**Grad 4 (200 EP):** Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

##### Wurfklingen

**Grad 1 (25 LZ):** Der Charakter richtet bei Treffern mit Wurfklingen +1 Schaden an.

**Grad 2 (50 LZ):** Der Charakter hat einen zusätzlichen Wurf mit Wurfklingen pro Runde.

**Grad 3 (100 LZ):** Der Charakter richtet bei Treffern mit Wurfklingen +2 Schaden an.

**Grad 4 (200 LZ):** Der Charakter hat zwei zusätzliche Würfe mit Wurfklingen pro Runde.

**Grad 5 (400 LZ):** Der Charakter richtet bei Treffern mit Wurfklingen +3 Schaden an.

**Berufsfertigkeiten:** Wurfaffen, Bewaffneter Kampf, Fallenkunde, Klettern, Heimlichkeit, Alchimie, Kräuterkunde, Erste Hilfe und Kriegskunst.

**Basisausrüstung:** Kleidung und schwere Rüstung aus Spinnenseide, Kurzsword, 2 Dolche, 1 schwere Wurfklinge und 2 Sätze leichte Klingen, 10 Dosen Feuerbuschextrakt.

#### Mitbringsel (1W6):

1. Der Finsterelf hat die für seine Rasse eher ungewöhnliche Angewohnheit, jeden Angriff mit einem Kriegsschrei zu würzen, den er nur durch eine gelungene Probe auf WK unterdrücken kann. Heimtückische Angriffe sind so natürlich schwieriger... Alternativ kann er sich selbst knebeln, was ihn dann aber im Kampf auf Zeichensprache beschränkt.
2. Der Finsterelf besitzt einen Finsterelfenmantel von besonders guter Qualität (Tarnbonus in der Dämmerung/Nacht +4 statt +3), der aber einen kleinen Nachteil hat: Am Tag sieht er dank völlig unpassender Kackbraun- und Kotzgrüntöne einfach Scheiße aus! Nur, versuch das mal einen farbenblinden Besitzer zu erklären...
3. 5 Dosen Venerium.
4. Zwei schwere Wurfklingen bzw. Sätze leichte Wurfklingen guter Qualität.
5. Der Finsterelf besitzt 2 schwere Wurfklingen bzw. Sätze leichte Wurfklingen von sehr guter Qualität.
6. Alle schweren Wurfklingen des Finsterelfen, die ihr Ziel verfehlen, kehren in der nächsten Runde zu ihm zurück, sofern ihr Weg nicht durch Hindernisse blockiert ist. Er kann sie als freie Handlung ohne Probe fangen und direkt wieder werfen. Die Rückkehrer können aber auch unvorsichtige Gegner in den Rücken treffen, wenn die besonders ungünstig stehen!

### Schattendieb

Die professionellen Kundschafter, Spione und vor allem Diebe der Finsterelfen sind legendär für ihre Fähigkeiten - was zum Teil sicher auf ihre tarnende Magie zurückzuführen ist, aber auch auf ihre Kletterkünste und anderen Tricks. Sofern sie nicht im Gefolge einer starken Gruppe reisen tarnen sie sich immer, entweder als einfache Schattenhändler, Seidenweber oder Finsterelfendiener, oder auch als Bettler, Aussätzige oder Kinder anderer Rassen.

**Rolle:** Wie ein klassischer Dieb passen sie in die meisten nicht ganz gesetzestreu Gruppen, wobei sie sich aber mehr auf Fassadenklettern und Schleichen in der Nacht als das Öffnen von Schlössern und Betrügereien verlegen.

**Nur für Finsterelfen zugänglich!**

**Berufstalente:**

#### Pfad der Täuschung

**Kraft:** Illusion (wie Fertigkeit)

**Grad 1 (25 LZ):** Maske

**Grad 2 (50 LZ):** Unsichtbarkeit

**Grad 3 (100 LZ):** Doppelgänger

**Grad 4 (200 LZ):** Erschaffung

**Grad 5 (400 LZ):** Schattenhaus

#### Fassadenkletterer

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +2, wenn er an Gebäuden oder an Kletterhilfen wie Seilen klettert.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter ist völlig schwindelfrei und kann ohne Proben im Schrittempo auf schmalen Sims, Dachgiebeln und dergleichen laufen. Im Kampf oder bei Eile sind seine Abzüge um 2 Punkte geringer als bei anderen Kämpfern.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +4, wenn er an Gebäuden oder an Kletterhilfen wie Seilen klettert.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter kann auch auf den schmalsten Sims und Giebeln laufen, ebenso auf gespannten Seilen oder Fahnenstangen. Er erhält keinerlei Abzüge im Kampf auf derartigem Untergrund.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +5, wenn er an Gebäuden oder an Kletterhilfen wie Seilen klettert.

### Netzweber

**Grad 1 (25 EP):** Der Charakter kann Stolperfallen, Sichtblenden und andere Fallen und Hindernisse aus Seide in der halben Zeit aufbauen, sie sind um 2 Punkte schwerer zu entdecken.

**Grad 2 (50 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +5 um fremde Fallen zu entdecken.

**Grad 3 (100 EP):** Der Charakter kann Stolperfallen, Sichtblenden und andere Fallen und Hindernisse aus Seide in einem Drittel der normalen Zeit aufbauen, sie sind um 5 Punkte schwerer zu entdecken.

**Grad 4 (200 EP):** Der Charakter erhält einen Bonus von +10 um fremde Fallen zu entdecken.

**Grad 5 (400 EP):** Der Charakter kann Stolperfallen, Sichtblenden und andere Fallen und Hindernisse aus Seide in einem Viertel der normalen Zeit aufbauen, sie sind um 10 Punkte schwerer zu entdecken.

**Berufsfertigkeiten:** Klettern, Heimlichkeit, Gaswissen, Fallenkunde, Taschendiebstahl, Wurfaffen, Schauspielerei.

**Basisausrüstung:** Kleidung und leichte Rüstung aus Spinnenseide, 2 Verkleidungen, 20 m Seidenseil mit Haken, 200 m Seidenschnur, 3 große Seidentücher, 3 Dolche, 2 Sätze kleine Wurfklingen.

#### Mitbringsel (1W6):

1. Die Augen des Finsterelfen sind noch besser als gewöhnlich (+1 auf WN in der Nacht), glänzen aber auch noch stärker (-2 auf *Heimlichkeit* ohne Nachtaugenbrille - die nachts hinderlich ist...).

2. Eindeutig zwielichtige Fehlerware im Wert von 4W20+20 Dirham.

3. 2 Sätze kleiner Wurfklingen guter Qualität.

4. Elfenstiefel und ein Finsterelfenumhang.

5. Der Charakter hat eine zahme und gut abgerichtete Fledermaus als Begleiter, sie hängt am Tag in seiner Kleidung und warnt ihn in der Nacht vor Gefahren, außerdem kann sie kleine Botschaften tragen.

6. Der Charakter hat die Fähigkeit, mit seiner nackten Haut wie ein Spinnenbein auf Wunsch an jeder glatten und festen Oberfläche anhaften zu können, so lange er will.