



BLUTROSEN UND MARASKEN

Ein DSA-Regionalband von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Boxredaktion: Thomas Römer
Boxcover: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Christian Turk
Farbkarten der Region: Ina Kramer
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Wappen, Baronienkarte: Jörg Raddatz
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz: Fantasy Productions

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1998, 2005 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Download-Ausgabe 2005
Nur für den privaten Gebrauch.
Originaltitel unter der ISBN 3-89064-273-X



Blutrosen und Marasken

Aranien, Maraskan und die Blutige See

von

Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Hadmar Freiherr von Wieser und Karl-Heinz Witzko

mit Beiträgen von Stefan Küppers

Ein DSA-Regionalband zu den Schwarzen Landen





Inhalt

ORON UND ARANIEN	5	DAS BESETZTE MARASKAN / SHÍKANYDAD VON SINODA	80
Grundlagen von Landschaft und Kultur	6	Geographie, Rohstoffe und Landwirtschaft	81
Die Kultur der Aranier	7	Von Bastrabun bis Borbarad – Die Geschichte Maraskans	82
Die Vergangenheit des Landes	14	Das eingelöste Versprechen – Der Glaube an Rur und Gror	87
Das Moghulat Oron	18	Das Götterbild Maraskans	89
Entstehung	18	Die Priesterschaft der Zwillinge	90
Territorium	20	Sekten	92
Der Staat	20	Die Heiligen Rollen	94
Garde und Militär	21	Das Taluedwasser	95
Symbole und Insignien	21	As'Haimas und Leg-ga-Legs	95
Das Volk	22	Menschen und Kultur Maraskans	96
Recht, Gesetz und Strafen	23	Kleidung	97
Handel und Wirtschaft	24	Eine haarige Angelegenheit	97
Der Kult der Belkelel	25	Über das Wesen der Maraskaner	98
Die Kirche des Tasfarelel	31	Familie, Lebensweg, Sprache	99
Der Zwölfgötterglaube	32	Speisen, Trinken und Wohnen	103
Orte in Oron	32	Die Kunst Maraskans	106
Machtgestalten in Oron	36	Herrschaft und Recht	108
Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	39	Insel der Echsenmenschen	109
Der aranische Widerstand	46	Das neue Bannland	112
Territorium	46	Fürstkomturei Maraskan	112
Der Staat	47	Atmosphäre und Stimmung	112
Handel und Wirtschaft	49	Der Staat	113
Kirchen und Kulte	50	Wichtige Orte der Fürstkomturei	114
Magie	51	Kampf an allen fronten	116
Aranische Orte unweit des Feindeslands	52	Die Rur-und-Gror-Tempel in der Fürstkomturei	116
Wichtige Personen Araniens	54	Das Reich der Großen Schlange	117
Abenteuer in Oron und Aranien	56	Ausdehnung, landschaft und Stimmung	117
DIE BLUTIGE SEE	57	Die Ssrkhrsechu	119
Grenzen, Atmosphäre und Stimmung	58	Heilige, unheilige und mysteriöse Orte	121
Charyptoroths lange Fangarme	60	Der Heerbann der friedlichen Schwestern	122
Pestodem und Würgewellen	61	Mutanten	123
Einzelne Schrecken	62	Schwarz-Maraskan: Mächte und Monster	125
Totenschädel und Dämonenkronen – Piraten und Kriegsflotten	63	Machtgestalten	125
Ma'hay'tam!	64	Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	127
Sanktuarien und die Flotten der freine Länder	67	Die Wiedergeburt Maraskans	131
Wen Praisos liebt, den prüft er: Jilaskan	67	Das Benisabayad	131
Die Flöße der Tocamuyac	68	Das Shíkanydad von Sinoda	131
Die Insel Korelkin	69	Die Waffen Maraskans	134
Greif, Sphinx und Krummsäbel	69	Persönlichkeiten Weißmaraskans	135
Freibeuter	70	Der Zweite Finger Tsas	136
Abenteuervorschläge	72	Abenteuer auf Maraskan	138
Die Blutige See: Mächte und Monster	73		
Machtgestalten	73		
Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	74		



ORON UND ARANINIEN

»Eure Magnifizenz, die Unterlagen zum Borbaradianerstaat Oron sind von mir auf folgende Weise geordnet worden: Zum Ersten habe ich die Beschreibung der allgemeinen Grundlagen gesetzt, die sich aus Texten über das Klima, die Pflanzen und Tiere und aus Quellen zur Kultur und Lebensweise der Aranier im Allgemeinen zusammensetzt. Zum Zweiten findet Ihr eine ausführliche Darstellung des oronischen Staates, seiner Machthaber, Mächtegruppen, Orte und Monstrositäten.

Zum Dritten habe ich eine kurze Abhandlung des gegenwärtigen aranischen Königreiches als des wichtigsten weltlichen Widersachers der Borbaradianer von Oron an den Schluß gestellt.«

—Einleitung des Oron-Dossiers der Hohen Archivarin der Grauen Stäbe zu Perricum

Meisterinformationen:

Die folgenden Texte sind, selbst wenn sie nicht als solche gekennzeichnet sind, als *aventurische Quellen* zu verstehen. Die meisten dieser Quellen stammen aus einer Kompilation, die der Orden der Grauen Stäbe (ODL) für sein Haupthaus in Perricum angefertigt und zusammengestellt hat.



Grundlagen von Landschaft und Kultur

Klima

Das Klima Araniens und damit Orons ist recht einfach zu beschreiben: Die Sommer sind sehr heiß – allerdings weht fast immer ein Luftzug, so daß die oft sehr hohen Temperaturen gemildert werden und im Gegensatz zu der schwülen Hitze in den südlichen Stadtstaaten oder der trockenen, sengenden Hitze der Wüste auch für Landesfremde durchaus gut zu ertragen sind. Lediglich zur Mittagsstunde empfiehlt es sich, dem Beispiel der Einheimischen zu folgen und die Kühle der Häuser oder des Schattens aufzusuchen – so kommt auf den Feldern und in den Gassen Araniens das Leben zur Mittagszeit und zwei, drei Stunden danach fast völlig zum Erliegen – die Gefahr von Hitzschlag und Sonnenstich ist groß. Der heiße Sommer endet mit der Sommerregenzeit im Rondra und Efferd, an die sich ein milder Herbst anschließt, auf den ein Winter folgt, der nur sehr selten einmal Schneefall kennt. Die Frühlingsregenzeit im Tsa und Phex leitet den Frühling ein, der etwa ab Rahja wieder zum heißen Sommer wird.

Landschaftsformen

In Aranien kann man sechserlei Landschaften finden, wobei die vier Formen, die auch in Oron zu finden sind, besonders hervorgehoben werden sollen:

Reines Kulturland ist in Aranien häufiger als im Mittelreich, und so durchgängig landschaftlich genutzte Flächen wie etwa die Goldene Au von Gareth finden wir hierzulande deutlich öfter – auch in Oron sind sie so zahlreich, daß das Land eine der Kornkammern des Südostens war und heute zum Teil noch ist. Bebautes Land wird vor allem geprägt von den weiten, goldenen Weizenfeldern, die von wenigen Feldwegen durchschnitten werden. Bisweilen findet man auch Mais, der bis zu zweieinhalb Schritt hohe Sichtbarrieren bildet. *Bunter Mohn*, der zwischen den Halmen sprießt, verleiht der Landschaft besondere Farbenpracht. Vor allem in der Nähe von Dörfern sind auch Obstaine zu finden, in denen Bäume verschiedenster Art bunt durcheinander stehen: *Dattelpalmen*, *Apfel-*, *Pflaumen-*, *Mandel-*, *Feigen-*, *Pfirsich-* und *Aprikosenbäume* sind häufig, ganz besonders oft aber sind zum einen Ölbaumhaine, zum anderen Bäume und Büsche der verschiedenen *Arangenarten* zu finden, die da *Apfelsine*, *Pomeranze*, *Tangerine*, *Limette*, *Limone* oder *Zitrone* heißen. Eine weitere Nutzpflanze, die vor allem in den Vorgebirgen des Raschtulswalls angebaut wird, ist der *Tee*; gerade im Flachland Orons findet man schließlich auch noch weite *Baumwollfelder*, auf denen zur Erntezeit die weißen Faserbüschel wie frisch gefallener Schnee aus dem Grün leuchten, sowie dichte Zuckerrohrfelder mit Pflanzen von zwei Schritt Höhe und mehr.

In den Dörfern sieht man mitunter als Zierpflanzen das *Geronsblut*, besonders aber die *Rose* der Herrin Rahja und die *Turbanblume* oder Tulpe, von denen es zahllose Farb- und Formvarianten gibt. Zumindest früher rühmte sich im Elburischen wie in ganz Aranien fast jedes Dorf einer eigenen Rosenzüchtung; daneben wurde auch *Azila*, wie der Aranier die Wildrose nennt, als schützende Hecke um die Dörfer angelegt.



An Tieren sieht man im Kulturland vor allem die Nutztiere der Menschen, nämlich *Schafe*, die von *Hunden*, ähnlich den Tuzakern, bewacht werden, sowie in unmittelbarer Dorfnähe die allgegenwärtigen *Esel*, *Hühner*, *Perlhühner* und *Tauben*. Der Reichtum an Weizen lockt aber auch viele *Ratten* an, gegen die die Bauern sich die bekannten *Aranierkatzen* halten, die sogar das Wappen und Banner zieren. Der Reisende muß hier vor allem mit Gefahren rechnen, die von feindseligen oder auch nur neugierigen Einheimischen ausgehen.

Immergrüne Wälder sind in Aranien vor allem im Sultanat Baburin und im Raschtulswall-Vorland des Sultanats Palmyramis wie im Buschland Goriens, aber auch in Teilen der oronischen Halbinsel und des Yalaiaid anzutreffen. Sie bestehen vor allem aus dichten *Eibenwäldern*, wie sie nur in dieser Region zu finden sind – denn der fast völlig giftige Baum des Phex wächst nur hier so zahlreich, daß er ganze Wälder prägt. Andere typische Bäume sind *Zypresse*, *Lebens- und Maulbeerbaum* sowie der wildwachsende *Ölbaum*. Dazwischen sind der *Gingko*, der den Araniern als der älteste aus Sumus Leib gesprossene Baum gilt, und verschiedene kleinere Palmen zu finden. An trockeneren Stellen wachsen oft auch *Akazien*, aber auch als Unterholz der gefährliche *Sicheldorn*. Zwischen den großen Bäumen gedieh im tiefer gelegenen Land oft *wilder Wein*, der sich Berichten zufolge in Oron vielerorts zu einem feindseligen *Schwarzen Wein* gewandelt haben soll. Wenig überraschend erscheint da auch, daß in Oron in den nächsten Jahren der namenlose Purpurmohn häufiger werden soll, wenn man einigen Propheten glaubt. An Flußtälern gesellt sich auch das berauschende *Zithabar* hinzu.

Das häufigste Jagdwild hier stellen *Rehe* und *Kaninchen* dar, gefolgt von *Warzenschweinen*, *Fasanen* und *Wildhühnern* und mitunter *Ongalobullen*; natürliche Feinde des Menschen sind *Grimwölfe* und *Maraskantaranteln*. Die eher lästigen als gefährlichen *Raschtulsluchse*, *Baum-bären*, *Stinktiere* und *Nachtwinde* müssen ebenso erwähnt werden wie die seltenen *Riesenamöben*, *Tatzelwürmer* und *Baumdrachen*.

Der Reisende wird hier weit seltener feindselige Einheimische antreffen, muß aber wie gesagt mit Raubtieren rechnen. Allgemein stellt das Waldland aber eine gute Landschaft für das unauffällige Reisen dar.

Steppenhaftes Grasland prägt die unbebaute Landschaft besonders in den Sultanaten Palmyramis und Goriens, aber auch in den höheren Teilen der oronischen Halbinsel und des Yalaiaid. Die kennzeichnende Pflanze ist ein zähes *Gras*, das mitunter dem *Winselgras* weicht, sehr selten – aber immer noch zu oft für den Reisenden – auch dem

gefährlichen *Messergras*. Hervorgehoben werden müssen aber auch die harten Sträucher, die oft in Form von dichten, der Reise sehr hinderlichen Hecken und Wällen wachsen; die perversierten *Dornrosen* und der *Sicheldorn* sind darunter die gefährlichsten; daneben sind zu nennen als lästiges und schmerzhaftes Dornicht die *Kratz-* und die *Golddistel*, ferner auch die *Stechpalme*, der duftende *Flieder* und der *Jasminbusch*, aber auch die als Nutzpflanzen geschätzten *Pfeffer-* und *Hennasträucher* und die von Heilkundigen gepriesenen *Knoblauch*, *Salbei-* und *Melissenpflanzen*. *Goldpinie*, *Akazie*, *Maulbeer-* und *Granatapfelbaum* sind hier gelegentlich als einzelnstehende Bäume oder gar in kleinen Wäldchen anzutreffen. Entlang der Flußtäler wächst das Rauschkraut *Zithabar*.



An Jagdtieren findet man hier weniger als im Waldland, dabei vor allem *Gabelantilopen*, *Warzenschweine* und manchmal *Wildpferde*. *Ongalobullen*, *Strauße* und *Warzennashörner* kommen hier ebenfalls vor, ferner *Fasane* und *Pfauen*. Als Raubtiere muß man *Wölfe*, *Raschtulsluchse* und *Geparden* erwähnen, die dem Menschen aber kaum gefährlich werden; weit bedrohlicher sind Gifttiere wie *Klapperschlangen*, *Kobras* und *Boronsottern*, *Vogelspinnen*, *Taranteln* und *Skorpione*.

Die vielleicht größte Gefahr aber stellen die Wildfeuer dar, die im Sommer gelegentlich aufflackern und gegen die es kaum eine Rettung gibt, es sei denn, man gräbt sich an ganz tiefer Stelle ein oder legt mit viel Wildniskennntnis ein Gegenfeuer.

Für Reiter gefährlich stellt sich auch der teilweise wie ein Warunker Käse von allerlei Maulwürfen und Hörnchen ausgehöhlte Boden dar, der ein Pferd leicht ins Straucheln bringt oder gar schlimmeres bewirkt. Der Reisende sei auch vor teils zeitraubenden, teils direkt gefährlichen Begegnungen mit Dickicht und Dornicht gewarnt, andererseits lassen sich im steppenhaften Grasland gut bewohnte Gegenden mit eventuell feindseligen Einheimischen umgehen.

Meisterinformationen:

Regeln für den Marsch durch Dornenwerk finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 147 bis 149.

Mangrovensümpfe findet man entlang der südlichen Küste der elbursischen Halbinsel wie auch an der ganzen Küste des Yalaiad. Die *Mangrove* mit ihren Stelzwurzeln findet selbst im Meeresgrund Halt und wächst so auf einem breiten Uferstreifen von mehr als 10 Meilen Tiefe, wo die einzelnen Bäume eine schwer zu durchdringende Barriere bilden. Andere typische Pflanzen sind die *Sumpfszypresse*, scharfkantige *Schilfarten*, aber auch *Papyrus* und *wildes Zuckerrohr*, mitunter findet der Kräuterkundige auch *Egelschreck*. Weite Teile entlang der Küste sind auch von Seerosen überwuchert, die der Aranier *Nuphar* nennt.

Als Tiere der Mangrovensümpfe sind vor allem *Moskitos* zu nennen, und es verwundert nicht, daß auch die borbaradianische Abart hier zahlreich sein soll. Daneben sind *Sumpfratten* und *Sumpffegel* zu nennen, und im Yalaiad sind auch immer wieder diverse echsische Geschöpfe anzutreffen, wie etwa die *Sumpffechse*, die *Panzerechse*, die *Fischechse* und die *Flugechse*; ferner auch allerlei *Kröten* und *Lurche*, *Frösche* und *Schlangen*, manche ungiftig, viele giftig. Zu den schönsten und harmlosesten der Geschöpfe des Sumpflandes zählen die rahjaroten *Flamingos*, die man gerade an den Ufern der Chalukbucht in großen Kolonien findet. Ebenfalls sehr zahlreich gibt es dort, wo feuchtes Weide- und Sumpfland ineinander übergehen, wildlebende weiße *Gadangstiere*, die längst nicht mehr einzelnen Bauern oder Sippen gehören, sondern nahezu herrenlos sind.

Vom Reisen durch Mangrovensümpfe ist wegen der Gefahren eher abzuraten, zum unauffälligen Eindringen ins Yalaiad oder auch in manche Teile Orons wird es aber manchmal unvermeidbar sein.

Die **Halbwüste** im Umland der Gorischen Wüste soll noch erwähnt werden, die sogenannte Gorische Steppe: Sträucher und Bäume wie *Akazien*, *Wildrosen*, *Hibiskus*, *Disteln* und der gefährliche *Sicheldorn* sind hier prägend, besonders aber die *Steppenhexe*, ein Dornbusch, der sich mit dem Wind treiben läßt. An Tieren sollen neben *Klapperschlangen* und *Skorpionen* die *Warzennashörner*, *Antilopen* und *Strauße*, aber auch die *Sandlöwen*, *Geparden* und *Riesenameisen* dieser Landschaft erwähnt werden.

Das **Wiesen- und Heideland** des nördlichen Sultanates Baburin ist eine weitere aranische, aber kaum in Oron zu findende Landschaftsform, die stark an verwandte Landschaften im Mittelreich erinnert: Mit *Fuchsschwanz* und *Schwingel*, *Famerlorsblüte*, *Flammenblume* und *Golddistel* sind die Pflanzen denen Süd-Garetiens sehr ähnlich; *Ginster*, *Flieder*, *Hibiskus*, *Oleander* und *Jasmin* sieht man auch nördlich der Grenze mitunter. Mit zahlreichen *Kaninchen*, *Trappen* und gelegentlich Fasanen ist auch die Tierwelt von eher nördlichem Charakter.

Die Kultur der Aranier

Die Aranier

Die Aranier sind in ihrer Mehrzahl, trotz aller mittelreichischen Einwanderer und Herrscher, ein tulamidisches Volk. Von der Statur her unterscheiden sie sich nur unwesentlich von Tulamiden auf der einen und Güldenländern auf der anderen Seite, auch wenn sie im Durchschnitt etwas kleiner und feingliedriger als ihre nördlichen und etwas weniger sehnig als ihre südlichen Nachbarn sind.

Das Schönheitsideal weißer Haut, wie es beim mittelreichischen Adel und bei den Novadis (also bei 'Barbarenvölkern') verbreitet ist, kennen die Aranierinnen und Aranier kaum, allerdings auch keine Praios- oder Rastullahfrömmerei, die die Haut verbrennt, so daß ihr Teint meist ein angenehmer, heller Brauntön ist, den sie mit Schmuck und Schminke zu unterstützen wissen. Die vorherrschende Haarfarbe ist schwarz, aber auch dunklere Brauntöne sind häufig, was beides auch für die Augenfarbe gilt, wo jedoch auch Grüntöne vorkommen.

Aranier gelten als fingerfertig und handwerklich begabt, den schönen Künsten und der Herrin Rahja zugetan, mit einer – von Fremden als schmeichlerisch angesehenen – romantischen Ader und von einer – dem gleichen Fremden bisweilen kriecheerisch erscheinenden – Frömmigkeit und Traditionalität, dazu versehen mit einem Sinn für blumige Sprache und nicht selten auftretendem heißspornigem Verhalten – echte Tulamiden eben.

In der neueren, seit Kaiser Reto mit Mittelreichern durchgesetzten Adels-

schaft finden sich zwar einige Abweichungen von dieser 'Regel', die aber genau wie die eher süd-tulamidischen Gorier auf die Gesamtheit gesehen kaum ins Gewicht fallen.

Frauen und Männer

»Von allen Beobachtern hervorgehoben wird die führende Rolle, die die Frauen in der Gesellschaft Araniens spielen – sogar der Landesname bezieht sich darauf, denn das tulamidische Haranija heißt einfach 'Land der Herrinnen'. Der ursprüngliche Grund ist dabei nur noch von historischem Interesse, denn die Regelung, daß nur die tulamidischen Männer Herden von Eseln und Pferden, Schafen und Ziegen besitzen konnten, während nur ihre Frauen für Haus- und Feldarbeit und Ackerbau zuständig waren, mag bei der Besiedlung Araniens den Frauen zwar eine Bedeutung verliehen haben, die die Frauen der nomadischen Hirtenvölker des Raschtulswalls und der Khôm-Wüste noch heute vermissen; doch in der Gegenwart ist diese alte Aufgabenteilung nur noch für Geschichtskundler interessant und vom Volk außer in Märchen längst vergessen worden: Heute gibt es so gut wie keine Berufe, die nicht – zumindest theoretisch – von beiden Geschlechtern ausgeübt werden können.

Die Betonung der haushälterischen Aufgaben hingegen, die etwa die Frauen Thalusiens zu Gefangenen des Harems gemacht hat, ließ die Aranierinnen immer mehr an Bedeutung gewinnen, als sie auch die Führung der Haushaltskasse übernahmen. Selbst in den ärmeren Bauern- und Hand-



werkerfamilien ist es die Frau, die auf dem Basar die Besorgungen und Anschaffungen erledigt und dabei neben Gerüchten auch viele wichtige Nachrichten aus nah und fern erfährt, während die Männer auf dem Felde oder in der Werkstatt arbeiten. Selbst in kleineren Dörfern, wo es keine Basare gibt, ist das alltägliche Treffen der Frauen am Dorfbrunnen ein fester Teil des Tageslaufes, zu dem sie Neuigkeiten austauschen und mitunter reisende Händlerinnen und Pilger treffen.

Diesen Vorsprung an Wissen und Weltläufigkeit haben die meisten Frauen stets gut zu nutzen verstanden, um für ihre Männer die Geschäfte zu führen: So ist es allgemein üblich, daß in größeren Orten und wohlhabenderen Häusern die Frauen die Waren auf dem Markt verkaufen, die die Männer erzeugt haben, während Diener die Hausarbeiten erledigen. Eine typisch tulamidische Mystifizierung wiederum behauptet, daß die Frauen von Natur aus dem Händlergott Phex näherstünden, da sie ja auch mit den Säften des Leibes dem Wandel des Mondes folgten.

Wie dem auch sei, in den höheren Rängen des Adels, als Lenkerinnen von Handelscompagnien oder Reedereien, ja selbst bei den Offiziersdienstgraden in Heer und Flotte finden sich überdurchschnittlich viele Frauen.

Dieser Geschäftstüchtigkeit der Frauen steht als allgemein verbreitete Eigenschaft die romantische Ader der Männer gegenüber: Nicht allein die Männer des rondrianisch beeinflussten Adels, auch die der Mittelschicht und in gewisser Weise selbst die der unteren Schichten neigen sehr dazu, alle Frauen als das 'schöne und kluge Geschlecht' zu betrachten und mit allen Regeln der Höflichkeit zu behandeln: Einer Frau gegenüber rüde oder fordernd zu sein, erscheint ihnen als Frevel gegen Rondra und vor allem Rahja; statt dessen legen sie eine für Mittelreicher manchmal übertrieben scheinende Ritterlichkeit und Galanterie an den Tag. Von den Frauen erwarten sie jedoch auch ein entsprechendes Verhalten – nämlich, daß sie damenhaft und kultiviert auftreten und rauhe Flüche meiden. Wenn ein Ehemann von Stand feststellt, daß seine Frau keinen Verehrer hat, der sie minniglich anbetet, dann kränkt ihn das – der edle Barde als romantischer Galan der eigenen Frau ist fast ein Symbol für den Status auch des Gatten. Daß es die heißblütigen und lebenslustigen Aranierinnen und ihre Verehrer dabei keineswegs mit der keuschen Anbetung von Ferne so genau nehmen, stört in diesem rahjanahen Land wenige, und schließlich wird sich ja auch der Gemahl anderorts eine Dame gesucht haben, die er galant umwerben kann.

Waffentragende Frauen werden einerseits durchaus geachtet, ja mitunter bewundert, aber selbst ihnen treten viele aranische Männer in der Pose ritterlicher Verehrer, ja, Beschützer gegenüber, was nicht selten zu herben Streitigkeiten führt.«

—Mitteilung der Sharina ay Yalaiaid, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe

Familien und Sippen

»Im Vergleich zu den Mittelreichern legen die Aranier großen Wert auf familiäre Bande, selbst wenn sie erfunden werden müssen: Die Bewohner eines Dorfes betrachten sich als Großfamilie unter der Leitung des Dorfvorsteher-Paares, von denen die Frau naturgemäß im Alltag die weit größere Bedeutung genießt. Selbst Zugezogene werden feierlich in die Dorf-familie aufgenommen und als neue, adoptierte Mitglieder betrachtet.

Daneben betrachten sich die Dörfler als familiäre Teilgruppe einer größeren Sippe, die die Einwohner der jeweiligen Baronie umfaßt: Die aranischen Baronien – oder Beyrounate – sind meist sehr traditionsreich, und ihre Barone werden weniger als Lehnsherrn denn als Sippenoberhäupter betrachtet. Die 'Sippe' der Baroniebewohner wiederum gilt mitunter als Teil einer Großsippe, die mehrere Baronien umfaßt, während sich die heutigen Fürstentümer, die früheren Landgrafschaften, mit den Gebieten der alten

Teilstämme decken: Die Baburiner (oder Nebachosier), die Elburier (oder Oronier), die Gorier, die Yalaiaitis (oder Khunchomer) und die Palmyrener (oder Raschtulswaller) bilden zusammen mit der 'Königssippe' der Zorganer das aranische Volk, so zumindest die etwas mystifizierende Sichtweise.

Für den Alltag hat das die Folge, daß die Adligen sich nicht so sehr als Vasallen eines höheren Adligen, sondern als Sprecher ihrer Familie oder Sippe betrachten, während ihre Oberherrin eher eine vorgesetzte Sippenvorsteherin als eine Lehnsherrin ist. Ihre Untertanen erwarten dann auch eine Regierungsweise, die die Interessen der 'ganzen Familie', sprich Baronie oder Grafschaft, über die des jeweiligen Vorstandes stellt. Selbst dort, wo gemäß des Lehensrechts neue, gar landesfremde Barone, Grafen oder Fürsten eingesetzt werden, erfolgt die feierliche Aufnahme des neuen Vorstehers in 'seine' zukünftige Sippe mit einer tulamidischen Zeremonie, die allgemein als weit wichtiger als die vorangegangene Belehnung gilt: Die Adoption zur Einpassung politischer Änderungen ins Sippensystem ist eine typisch aranische Sitte.«

—Sharina ay Yalaiaid, a.a.O.

Adoption und Erbrecht

»Blut ist dicker als Wasser, so sagt man vielerorts, wenn man die Bindung durch Verwandtschaft hervorheben will. In Araniern hat sich dem als weitere Form der Verbindung die sogenannte 'Seelenverwandtschaft' zugesellt. Die gedankliche Grundlage bildet dabei eine verbreitete Überzeugung, die offenkundig den Lehren mancher Tsaprediger entstammt: Demnach finden nicht alle Seelen Verstorbener in Borons Hallen eine Ruhestatt, sondern werden so lange in immer neuen Körpern wiedergeboren, bis sie sich für die Aufnahme in eines der zwölfgöttlichen Paradiese bewährt haben. Daher wird man oft erleben, daß aranische Eltern die Unmöglichkeit, ihre eigenen Kinder zu verstehen, als unvermeidlich abtun, weil Tsä eben aus einer Laune heraus eine unverträgliche Seele in das Kind gesetzt hat. Während es also in der eigenen blutmäßigen Verwandtschaft durchaus zu Unverständnis kommen kann, wird es ebenso Fälle geben, wenn sie zwei Leute blendend verstehen und in vielem übereinstimmen, ohne wirklich verwandt zu sein – in einem solchen Falle spricht man von der Verwandtschaft der Seelen, und eine Mutter, die eine solche Verbindung zu einer jüngeren Frau entdeckt, wird alles daran setzen, sie als ihre Schwiegertochter und Erbin zu gewinnen. Denn die verbreitetste Form des Erbrechtes, die man auch im höchsten Adel findet, sieht vor, daß die Frau, die oft im Namen ihres Mannes herrscht, für ihren Sohn und Erben eine geeignete Frau sucht, die vor allem als ihre Nachfolgerin qualifiziert sein muß: In der Praxis vererben die führenden Frauen damit auf ihre handverlesene Schwiegertochter.«

—Sharina ay Yalaiaid, a.a.O.

Recht und Gesetz

»Eine Darstellung des aranischen Rechtes zu geben, reicht der Platz hier nicht aus – einige Grundzüge lassen sich jedoch beschreiben: Der oder die Kadi als Richter(in) ist meist vom örtlichen Beyroun für ein Dorf oder ein Stadtviertel eingesetzt und für kleinere Klagen zuständig. In manchen Dörfern gibt es statt des ernannten Kadis das erbliche Amt des Harans, der dann als Richter fungiert. Größere Streitigkeiten werden vom Beyroun selbst verhandelt, während über ein Schwerverbrechen nur die Hochgerichte der Emire und Sultane urteilen dürfen.

Traditionell wird kaum zwischen Zivilstreiten und Verbrechenklagen unterschieden, und staatliche Ankläger gibt es kaum, da meistens der Geschädigte oder seine Hinterbliebenen eine Klage mitsamt Zeugen vorbringt, die der Kadi allein gegen die Verteidigung des Beklagten abwägt. Neuerdings



müssen Kadis jedoch Schwerverbrechen ihrem Baron anzeigen, um den Landfrieden zu schützen.

In Aranien ist es vordringlich, Übeltäter zur Entschädigung der Opfer zu zwingen, deshalb sind neben Hieben hohe Geldbußen die Regel, die nicht dem Staat, sondern dem Kläger zugute kommen; mitunter wird gar bei schwersten Verbrechen der ganze Besitz beschlagnahmt und der Schuldige verkläut oder hingerichtet. Unwillige Verurteilte kann der Richter zur Stellung eines Pfandes oder einer Geisel zwingen, bis das Urteil erfüllt wurde. Verstümmelnde Strafen sind bereits von Fürstin Sybia für die meisten Verbrechen untersagt worden, Kerkerstrafen werden sehr selten verhängt, Galeeren- oder Steinbruchdienst etwas häufiger.

Die Bußzahlungen wirken zuerst wie ein wohlfeiles Mittel, der Bestrafung zu entkommen, sie sind jedoch recht hoch und meist in Nutztieren zu leisten, wobei die Höhe auch vom Stand des Opfers abhängt. So liegt die Strafe für einen Totschlag bei einem oder mehreren Pferden als Buße, wobei Qualität und Ausbildung des Tieres meist dem Stand und Rang des Opfers angepaßt wird. Andererseits wird auch ein betrogener Ehegемahl weit eher Diya vom Ehebrecher fordern, als eine blutige Rache zu planen.»

—Mitteilung des Dajinbrecht von Boran, Ordensjustiziar der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe

Die Stände

Unter den Adligen kommen die Freien, das sind jene, die sich die Summe von 20 Dukaten Wehrsteuer jährlich leisten können, um so ihre Waffenpflicht zu leisten. Das ist nur den Erfolgreicheren möglich, zumal für alle Erwachsenen des Haushaltes bezahlt werden muß.

Die Halbfreien können das nicht und sind die Mündel ihres Beyrouns, der als Vormund und Sippenoberhaupt ihren Schutz übernimmt. Dafür müssen sie die Hälfte des Tages für ihn arbeiten und unterstehen seinem Urteil, doch können sie Besitz haben und frei werden, wenn sie die Abgaben eines Freien zahlen.

Zum Sklaven wird man als zahlungsunfähiger Schuldner oder als Verbrecher: Denn es ist eine übliche Strafe, vom Richter dem Gläubiger oder Opfer oder dessen Erben übereignet zu werden. Diese Sklaverei dauert, bis die Schuld gemäß einer vom Gericht festgesetzten Rate abgearbeitet ist. Relativ oft lassen jedoch Besitzer treugediente Sklaven (etwa testamentarisch) frei oder erheben sie zu halbfreien Dienern mit größeren Rechten und der Option auf völligen Freikauf. Ebenso gibt es aber auch innerlich unfreie Sklaven, die die völlige Versorgung, wenn auch gegen harte Arbeit, nicht missen mögen und den Schritt in die Freiheit verweigern.

Sklavenhalter haben nach aranischem Recht eine Reihe von Verpflichtungen: So sind sie für die Gesundheit, Verpflegung, Unterkunft und Bekleidung ihrer Sklaven verantwortlich, gröblich vernachlässigte Schuld- und Strafsklaven können sogar vom Kadi auf freien Fuß gesetzt werden. Andererseits ist es Sklavenhaltern sogar ausdrücklich verboten, kranke, alte oder invalide Sklaven 'freizulassen' und damit nutzlose Esser loszuwerden, ebensowenig wie man sie ins Ausland verkaufen darf, wo andere Sitten herrschen.

Alles in allem läßt sich sagen, daß die Aranier eine unglaubliche gesellschaftliche Beweglichkeit kennen: Verarmte Adlige sinken zu Freien oder noch tiefer hinab, und ein ehemaliger Sklave, der seine Freiheit zurückerworben hat, ist nicht schlechter angesehen als ein Kaufmann, der sich vom Bankrott wieder emporgearbeitet hat, er kann sich bei anhaltendem Erfolg theoretisch gar in den niederen Adel einkaufen.

»Den vier Ständen der aranischen und tulamidischen Sitte ist jeweils ein Metall zugeordnet: Sklaven tragen unedles Eisen, nämlich den vorgeschrie-

benen Fingerring, der bei Aufsässigen auch durch ein Eisenhalsband ergänzt werden mag. Halbfreie tragen die halbedle Bronze, meist einen Arm- band oder einen Ring. Freie tragen das edle Silber, oft Anhänger mit Mond- motiven oder aus prägefrischen Talern; der Adel schließlich trägt das edle Gold, besonders oft eine goldene Turbanbrosche als Standessymbol.

Dazu ist es auch üblich, daß Geweihte ein Kleinod aus dem (edlen) Meteor- oder Sterneisen tragen, um sich als 'gehorsame Sklaven' ihrer Gottheit auszuweisen.«

—Sharina ay Yalaid, a.a.O.

Beten, Arbeiten, Ruhen, Essen – ein typischer Tagesablauf

Der Tag der Aranier beginnt meist kurz vor dem Sonnenaufgang, wenn der Geweihte des vornehmsten Tempels, den das Dorf oder das Stadtviertel besitzt, vom Minarett zum Morgengebet ruft. Gibt es einen Praiostempel, so ist immer dieser der vornehmste, und hier ist die Sitte des Stundenrufes (verbunden mit der entsprechenden Anzahl Gong- schläge) ja auch entstanden, ansonsten legt die Stadtherrin den Tempel fest, wobei oft Intrigen um diese ruhmreiche Aufgabe im Spiele sind – in kleinen Dörfern mit nur einem Tempel ist die Sache natürlich einfacher.

Dem Kultus der Rahja entstammt wohl die allgemein verbreitete Überzeugung, daß man sich vor jedem rituellen Gebet zumindest symbolisch zu reinigen habe, so daß die meisten Aranier vor dem Morgengebet ihre morgentliche Waschung und Rasur vollziehen. Selbst die überzeugtesten Anhänger der Peraine oder des Phex pflegen danach mehr oder minder üppig Rosenwasser oder Rosenöl zum Beduften ihres Leibes zu nehmen, eine Sitte, die dem neu zugereisten Mittelländer anfangs den Atem rauben kann.

Die wahrhaft Frommen, und die, die vor den Geweihten glänzen wollen, sind sogar so rechtzeitig aufgestanden, daß sie zum Gebetsruf bereits in ihrem Tempel sind. Die meisten Aranier hingegen nehmen den Ruf eher zum Anlaß, vor der Abbildung ihrer Gottheit in der kleinen Gebetsnische ihres eigenen Hauses niederzuknien und dort zu beten, wobei es ihnen keineswegs an Gläubigkeit mangelt.

Nach der Waschung und dem Gebet wird das eher schlichte Frühstück verzehrt, es besteht meist aus einem Stück Fladenbrot, etwas Yoghurt und Oliven. Die Armen haben vielleicht nur das Brot, während Reiche zusätzlich noch Eier und Sirupfrüchte genießen. Alle Aranier beginnen jedoch den Tag mit einem Schluck Tee, der die Lebensgeister weckt. Nun ist auch die Zeit des Tagwerkes gekommen: Die Händlerin begibt sich zum Basar, die Bäuerin auf ihren Acker, die Hirtin mit dem Vieh auf die Weide, die Handwerkerin in ihre Werkstatt. Verbreitete Handwerke sind die der Tuchweber, der Töpfer, der Zimmerleute, der Schmiede und, in ländlicheren Siedlungen, der Brauer, doch bekannt geworden sind vor allem die besonders gut verdienenden Edlhandwerker wie die Teppichknüpfer, die Papier- und Papyrusmacher, die Emailbrenner, die Glasbläser und die Porzellanmacher.

Die Mittagsstunde wird durch einen Ausrufer vom Minarett verkündet. In jedem Falle wendet sich der Tulamide nun in Richtung Tempel zum stillen Gebet, nachdem er sich symbolisch mit etwas Wasser gereinigt hat. Glaubenseifrige fordern aber auch, er solle mehr als das tun und den Tempel selbst aufsuchen, im Alltag befolgen das aber nur recht wenige Fromme.

Nach dem Mittagsgebet kehrt allgemein Ruhe ein, denn es dient nicht zuletzt als willkommener Hinweis, daß die heißeste Zeit des Tages angebrochen ist. Für zwei oder drei Stunden erlischt fast jede Aktivität: Die Bauern ziehen sich unter Bäume, die Handwerker in ihre Lä-



den, die Händler in den Schatten ihrer Stände zurück und verbringen die Zeit dösend, Wasserpfeife rauchend, träumend oder betend. Während der Mittagsruhe irgend etwas dringlich erledigt bekommen zu wollen, kann nach aranischer Meinung nur einem törichtem Mittelländer einfallen, der das Stechen der Sonnenstrahlen im Leib verspüren will; und nur wenige halten dies für besondere Praiosfrömmigkeit der Garetier. In Städten und größeren Dörfern ist dies auch oft die Zeit, in der man den *Hammam*, das Badehaus, aufsucht und sich im Bade beim Brettspiel oder einer Pfeife erholt.

Während dieser Zeit wird auch das recht schmale Mittagmahl verpeist: Für diejenigen, die nahe ihrer Wohnungen arbeiten, besteht es aus Brot und den zur Suppe gekochten Resten vom Vorabendmahl, wer etwa auf dem Feld arbeitet, hat sich etwas Brot, Obst und eingelegte Zwiebeln oder Oliven mitgenommen. Spätestens zur Efferdstunde, drei Stunden nach Mittag, setzt die Arbeit wieder ein und wird fortgesetzt bis zum Sonnenuntergang, wenn erneut der Gebetsrufer zu hören ist. Zumindest nun sollte jeder seinen Tempel aufsuchen und seinem Gott für das gelungene Tagwerk danken oder bitten, daß er am nächsten Tage mehr Glück oder Geschick haben möge.

Das Abendmahl, etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang, wird eingeleitet durch einige Dankesworte der Haushaltsvorsteherin, ein Brauch, der offenbar dem Kultus der Peraine entlehnt ist. Es ist stets die üppigste Mahlzeit am Tage: Bei nahezu allen besteht sie aus einer Suppe, aus Gemüse oder Grieß bei den Ärmeren, aus Fleischbrühe bei den wohlhabenderen Araniern, dazu gibt es frisches Weißbrot. In den meisten Häusern folgen noch weitere Gänge mit Gemüse, manchmal auch Fisch oder Fleisch, in reichen Haushalten, besonders wenn Gäste anwesend sind, folgen oft zahlreiche Fleischragouts, gebratenes Geflügel und Lammgerichte aufeinander. Danach gibt es fast überall unweigerlich frisches oder eingezuckertes Obst, Gebäck oder Zuckerwerk wie Marzipan oder Halva als Dessert, gefolgt von der bei allen Ständen unverzichtbaren Kanne Tee: 'Brot und Tee' ist der aranische Begriff für die Nahrung dessen, der nichts besitzt.

Nach dem Abendmahl werden kleine Kinder ins Bett geschickt, danach sitzt die Familie beisammen und hört Reisenden, Gästen oder älteren Verwandten zu, die Nachrichten aus der weiten Welt, aufregende Märchen und erbauliche Heiligenlegenden erzählen. Wer keine Familie hat, ist zweifellos wenig bemittelt und wird statt dessen versuchen, im Schein einer Lampe noch etwas Handwerksarbeit zu verrichten. Damit klingt der Tag aus, und man begibt sich zur Ruhe. Dies ist auch der Zeitpunkt, zu dem in vielen Städten und Dörfern die amtliche Nachtruhe einsetzt: Zwar ist es, außer in Kriegszeiten, nicht verboten, später die Straßen zu betreten, doch schreiben vielerorts die Gesetze vor, daß ein jeder nächtliche Spaziergänger eine gut sichtbare Laterne mit sich führen muß, auf daß er sehen kann und gesehen wird. Wer von der Nachtwache ohne ein Licht angetroffen wird, der ist nach dem Recht mancher Orte der 'Heimlichtuerei' und damit beinahe schon des versuchten Straßenraubes oder Einbruchs überführt. Die Ruhe der Nacht währt bis kurz vor Sonnenaufgang, wenn der schwarze Himmel blauer wird, die Sterne verblassen und bald wieder der Ruf vom Tempelturm die Städter und Dörfler zum Morgengebet auffordert.

»Die Nachtruhe in aranischen Städten kommt als strenge Maßnahme daher, doch will ich nur anmerken, daß viele Nachtschwärmer eine nicht angezündete Lampe mitführen, da sich fast jede Nachtwache mit einigen Münzen überzeugen läßt, daß das Licht gerade erst durch einen unglücklichen Zufall erloschen sei.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin 'Elder' von Südquartier

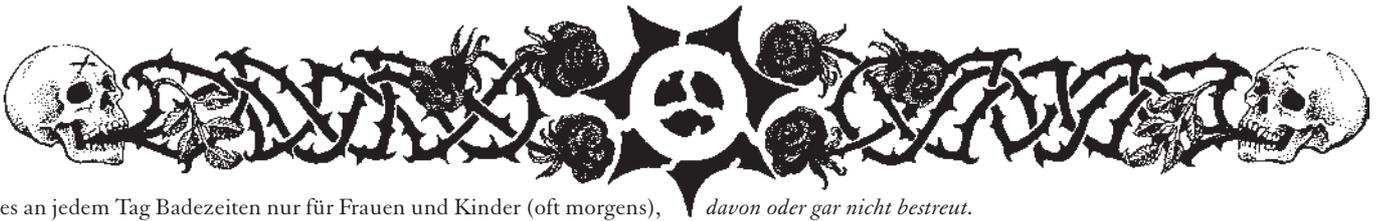
Siedlungsweise

● **Wohnhäuser** in Aranien sind, wenn sie nicht von Mittelländern erbaut wurden, fast immer um einen möglichst großen Innenhof errichtet, der von der Straße über einen überdachten (und in unruhigen Gegenden auch bewachten) Gang erreicht werden kann. Zu diesem möglichst üppig mit Blumen und Zierpflanzen bewachsenen Innenhof öffnen sich die diversen Wohn, Schlaf- und Vorratsräume, während sie nach außen, zur Gasse hin, nur kleine Fenster, fast wie Schießscharten schmal, besitzen. Auch in Städten besitzen viele Häuser einen zweiten, ummauerten Hof, der als Gemüsegarten bestellt wird. Selbst die kleinsten aranischen Häuser besitzen eine kleine Nische mit einer notfalls auf eine Holztafel gemalten Götter- oder Heiligendarstellung, häufiger aber einer Statue, die den Himmlischen darstellt, den die Familie als ihren besonderen Freund und Schützer verehrt.

● **Basare** sind in allen Städten und vielen größeren Dörfern zu finden. Das Wort hat eigentlich eine sehr weite Bedeutung, denn es kann sowohl einen nur gelegentlich stattfindenden Markt bezeichnen wie auch ein einzelnes Handelsgebäude, das die Mittelländer eher Kontor nennen würden. Ein Basar, wie er hier gemeint ist, stellt sich jedoch als abgegrenzter Teil der Stadt (meist nahe ihrem Zentrum) dar, der nur dem Handel und in beschränktem Maße dem Handwerk gewidmet ist. Märkte werden dort an allen Tagen außer an Feiertagen abgehalten. Ein Basar umfaßt beinahe immer mehrere Ladenzeilen, die oft überdacht sind, zwischen den Läden und kleinen Werkstätten finden sich oft auch Kapellen und Schreine, Brunnen und Badehäuser, Teehäuser und Imbißstuben. Ein Basar hat stets einen Marktvogt, oft ein Laiendiener des Phex, der eine eigene Wachtruppe besitzt und für Ordnung auf dem Basar zuständig ist. Das Basargebiet ist bei Nacht absperrbar und ohne jede Wohnungen; anders als in vielen mittelländischen Städten herrscht in Aranien nämlich eine strenge Trennung von Wohnen und Wirtschaften. Die Läden eines Basars sind fast immer sortiert, manchmal nach Gewerben, manchmal nach Käuferschichten und -gruppen (also etwa in einen Luxusmarkt, einen Armenmarkt, einen Pilgermarkt usw.). Typischerweise werden auf einem großen aranischen Basar Waren aller Art verkauft, vor allem aber Tüche, Teppiche, Gewürze, Zuckerwerk und Spezereien, Trockenobst, Wein und Sirup, die zu den angesehensten Gewerben zählen und oft in der Nähe der Basareingänge zu finden sind. Für den Großhandel gibt es am Rande der Basare oft Karawansereien mit großen Innenhöfen, die dem Groß- und Fernhandel dienen.

● **Karawansereien** (die oft dem phexgefälligen Händlerorden der Mada Basari gehören) sind große Bauwerke, mit einem weiten Innenhof, die ganze Karawanen von vielen Dutzend Maultieren oder Kamelen aufnehmen können. Eine Karawanserei bietet Nahrung und Unterkunft für Mensch und Tier sowie Stauraum für die Waren. Im Innenhof ist fast immer ein Brunnen, eine Zisterne oder eine andere Einrichtung vorhanden, um die eigenen Schläuche zu füllen und die Tiere zu tränken. In Karawansereien, die außerhalb der Städte und größeren Ortschaften am Wegesrand liegen, sind oft auch die Werkstätten von Grobschmiedern, Sattlern und Schneidern wie auch ein Lebensmittelhändler zu finden.

● **Badehäuser** oder *Hammamim* sind zahlreich in Aranien, wo man die Geselligkeit sehr schätzt, die dort zu finden ist: Im Volksbrauch, der stark vom Rahjaglauben geprägt ist, sind regelmäßige Waschungen und Bäder sehr wichtig, und das Hammam bietet die Gelegenheit dazu. In der Regel besitzt ein Bad einen großen Umkleideraum, der auch als Aufenthaltsraum dient, zum Baden gibt es stets ein kaltes und ein warmes Becken, vielerorts auch noch ein Schwitzbad. Üblicherweise gibt



es an jedem Tag Badezeiten nur für Frauen und Kinder (oft morgens), nur für Männer (meist mittags) und für Paare und gemischte Gruppen (meistens abends), in größeren Orten wie Anchopal, vor allem aber Zorgan, gibt es auch dreigliederige Hammamim mit Frauen-, Männer- und Paartrakt.

● **Tempel** schließlich sind einander oft recht ähnlich und zum einen durch die sie krönenden Kuppeldächer gekennzeichnet, aber auch durch die hohen Tempeltürme, von einem bis zwölf an der Zahl, die man hier Minarette nennt.

● Für **Städte** ist es typisch, daß sie sich in verschiedene Viertel gliedern, die jeweils von einer aufgrund Herkunft und Religion sehr geschlossenen Einwohnergruppe bewohnt werden. Durchgangsstraßen sind selten, dafür enden viele Wege als Sackgassen. Die aranische Geschichte kennt Vorfälle aus der Geschichte, wenn sich einzelne aufsässige Stadtteile jahrelang mit Erfolg gegen den ungeliebten Stadtherrn verschanzen konnten, weil sie mit Gärten, Werkstätten und Brunnen alles nötige besaßen, um abgeschlossen zu überleben.

● Ähnlich verhält es sich in den **Dörfern** Araniens, die so gut wie nie an Durchgangsstraßen liegen. Statt dessen führt ein Stichweg von der Landstraße zum zentralen Dorfplatz, um den die einzelnen ummauerten Bauernhöfe angeordnet liegen, die aus Wohnhaus und Ställen für das Vieh, vor allem Phraischafe und die schweren Arbeitspferde, die den schweren Norburgern ähneln. In der Nähe der Häuser liegen meist Gemüsegärten mit Kürbissen, Tomaten, Zwiebeln und anderen Gemüsen. Aber auch der Hennastrauch, der den als Rahjaschmuck geltenden Hannilsud liefert, wird hier als Nutzpflanze angebaut. Selbst die Eingänge zu diesen Gehöften liegen meist nicht direkt am Dorfplatz, sondern am Ende von gut zu verteidigenden Sackgassen. Die Anlage eines aranischen Dorfes wurde von Poeten daher auch schon mit der eines sich immer weiter verzweigenden Blattes verglichen.

Im Herzen des Dorfes liegt, wie gesagt, der Platz mit dem Dorfbrunnen als dem Treffpunkt der Frauen, hier finden sich auch das Badehaus und der Schrein des Dorfgottes. Die Karawanserei hingegen ist so gut wie nie im eigentlichen Dorf zu finden, sondern liegt als ummauertes Gelände an der Landstraße, meist dem Dorfeingang gegenüber. Für den Anbau des Weizens schließlich dienen die weiten Felder rund um die Dörfer, die oftmals dem ganzen Dorfverband gehören oder verliehen wurden, der sie gemeinschaftlich bestellt und dann die Ernte unter die Dörfler aufteilt, gemäß alter Regeln und Verteilungsschlüssel. In den Obsthainen, die vor allem auf Hügeln zu finden sind, die sich schlecht für den Getreidebau eignen, gedeihen Apfel-, Pflaumen-, Aprikosen-, Feigen-, Arangen- und Ölbäume, um nur einige zu nennen. Abgesonderte Weinberge und -gärten sind eher unüblich, statt dessen rankt der Wein an den Bäumen des Haines empor. So mancher gepriesene Wein bestimmter Bauern gewinnt seinen besonderen Geschmack, weil beim Lesen auch kleine Mengen anderen Obsts zwischen die Trauben geraten.

Eßgewohnheiten

»Wie es dem üppigen Boden würdig ist, bauen die Aranier als Korn vor allem Weizen an, und gröbere, beim Backen dunkle Getreide wie Roggen und Gerste sind ihnen fast unbekannt.

Pidda, das weiße Fladenbrot der Aranier, bildet die Grundlage fast jeder Mahlzeit – entweder es wird allein oder mit ein paar Datteln oder Oliven gegessen, oder man schneidet einen Fladen auf und füllt ihn Stück für Stück mit Gemüse oder Fleischragout. Ob der Piddafladen weich oder knusprig gebacken wird, ist ebenso von Gegend zu Gegend unterschiedlich wie die Frage, ob man ihn mit Mohnsaat, Sesamkörnern, Kümmel, einer Mischung

davon oder gar nicht bestreut.

Gemüse wird ebenfalls viel gegessen, vor allem Oliven, die allerorten gedeihen, daneben auch viele Kürbisse, Tomaten, Gurken und Eierfrüchte, die allesamt eher geschmort als gekocht werden. Die weitaus häufigsten Gewürze sind milde, grüne Aranische und scharfe, rote Khunchomer Pfefferschoten, Peraines Knoblauch und faustgroße Zwiebeln. All diese Würzpflanzen werden in so großen Mengen verzehrt, als wären sie ein Gemüse.

Käse wird aus der Milch der Schafe gemacht und ist schneeweiß und fett. Daneben essen die Aranier viel von einer Dickmilch, die sowohl mit Salz und Gemüsestücken wie auch mit Zucker und Mandelkernen vermischt wird und die sie Yoghurt nennen.

Fleisch kommt bei Bauern eher selten auf den Tisch und stammt in der Regel vom Lamm oder vom Huhn, die im Stück gebraten werden. Als vornehmere Speise gelten das den Wohlhabenden vorbehaltene Kalbfleisch und Perlhuhn, Wildhuhn und Fasan. Die für die Tafeln der Adligen gehaltenen Pfauen werden als die Krone des Geflügels überhaupt betrachtet und meist unter ihrem herausgeputzten Federkleid oder künstlichen, mit Glasmelz oder gar Juwelen verzierten Hauben in Gestalt eines liegenden Pfauen serviert. Schweine-, Rind- und Pferdefleisch stehen bislang so gut wie nicht auf dem Speiseplan.

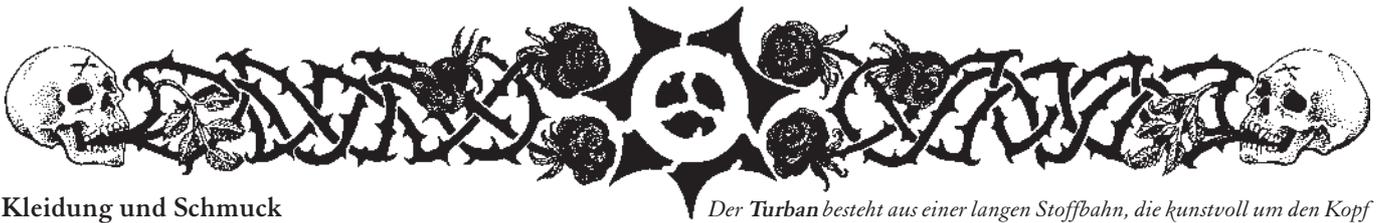
Fisch wird nur entlang der Küste und der Flüsse gegessen, da er sehr schnell verdirbt und das Salzen oder Räuchern bei den Tulamiden wenig verbreitet ist. Besonders gesottener Hummer und die fingerlangen Zorganarnelen gelten als Delikatesse, ebenso Austern, die aber nicht zuletzt wegen der Hoffnung auf Perlen beliebt sind.

Obst ist beinahe ein Kapitel für sich, denn es wird in Aranien weit mehr gegessen als im Mittelreich: Trauben, Äpfel, Pflaumen, Feigen, Aprikosen, Pfirsiche, Granatäpfel und Arangen sind nur einige der Obstsorten, die frisch oder im eigenen Sirup auf den Tisch kommen. Vor allem die erstgenannten Obstarten werden auch gedörrt und als süße und kraftvolle Dauernahrung mitgeführt, daneben sind auch die Honigdatteln zu nennen.

Süßwaren sind in Aranien ein fast unverzichtbarer Teil oder Ersatz einer Mahlzeit, zumal sowohl Fruchtsirup wie Rohrzucker wohlfeil sind. Mandeln, Pistazien und Pinienkerne werden in großen Mengen gegessen, zermahlen und vermischt mit Zucker und Rosenwasser bilden sie das heißgeliebte Marzipan, das einst eine luxuriöse Opfergabe für Rahjafeste gewesen sein soll, heute aber eine Leckerei ist, für die mancher sein letztes Geldstück hergibt. Gemahlene Sesamkörner statt Mandelmehl und Zuckersirup statt Rosenwasser ergeben das etwas festere und preiswertere Halva, die Süßspeise der niedrigeren Schichten.

Bei **Getränken** ist zuerst das sehr verbreitete, helle und leicht säuerliche Weizenbier zu nennen, das sehr selten rein getrunken, sondern fast immer mit einem süßen Fruchtsirup vermischt wird. Der Wein Araniens ist vor allem rot und sowohl herb wie auch süß, fast zuckrig; der erste kommt als Schlauchwein, der zweite als Raschtulswaller aventurienweit in den Handel; ein milderer, sehr beliebtes Getränk ist der gärende Apfelmost. Aranischer Tee wird viel zu Mahlzeiten getrunken und in der Regel mit Fruchtaromen vermischt, eine der üblichsten ist die mit Pfefferminz, doch kennt der Aranier mehrere Dutzend verschiedene aromatisierte Tees, so daß selbst in kleineren Orten neben Teehäusern auch Teegeschäfte bestehen, deren Besitzer nur mit verschiedensten Teesorten handeln. Die kunstvolle Bereitung des Tees ist die Pflicht eines jeden Gastgebers und fester Bestandteil eines Empfanges. Fruchtsaft mit Wasser vermischt ergibt ein nicht berauschendes Erfrischungsgetränk namens Scherbet, das oft von Straßenhändlern (meist Kindern) aus großen Karaffen ausgeschenkt und möglichst kühl getrunken wird, wobei die Kühllhaltung mittels Raschtulswaller Eis deutlich preiswerter und handhabbarer ist als gemeinhin angenommen.

—Mitteilung der Sharina ay Yalataid, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe



Kleidung und Schmuck

»Zwar haben die Herrinnen Orons ihren Untertanen eine neue, bösertige Kleiderordnung gegeben, dennoch ist es wohl sinnvoll, die in der bisherigen aranischen Sitte üblichen Kleidungsstücke – die stark der klassischen tulamidischen Tracht ähnelt – zu beschreiben, um unseren Ordensmitgliedern ein unauffälliges Eindringen in das Land zu erleichtern:

Die **Pluderhose** sowohl der Männer wie Frauen ist oben am Bund wesentlich weiter als die jeweilige Taille des Trägers, so daß sie mit einem Band gerafft wird und sehr aufgebauscht erscheint. Lederne Gürtel sind fast unbekannt, Schärpen aus Stoff die Regel. Die Hosen fallen in der Regel bis auf die Knöchel, wo sie mit einem Band eng geschnürt werden.

Pantoffeln sind allgegenwärtig, einfache Schuhe aus Stoff; oft auch aus Filz, auch wenn vornehme Aranier sogar seidene Pantoffeln tragen. Die Sohlen fehlen ganz oder sind aus dünnem Leder. Bauern und Landbewohner tragen mitunter Sandalen mit hölzernen Sohlen unter ihre Pantoffeln geschmalt. Lederne Schuhe werden vor allem von Mittelländern getragen, Stiefel sind ein Kennzeichen und mancherorts Privileg der berittenen Oberschicht.

Das **Hemd** ist fast immer aus (importiertem) Leinen, Baumwolle oder Seide; seidene Hemden sind natürlich den Reichen vorbehalten und oft durch Stickereien geschmückt. Hemden haben bauschige, am Handgelenk mit Bändchen zusammengefaßte Ärmel und sind oft erstaunlich weit ausgeschnitten, gerade bei Frauen reichen sie manchmal nur halb über die Brust. In der Länge reichen sie bei Männern mindestens bis zur Hüfte, manchmal auch bis zum Knie. Während viele Frauen sie ebenfalls so lang tragen, gibt es auch Frauenhemden, die kaum bis unterhalb der Brüste reichen – in diesem Fall sind sie meist aus durchscheinender Seide.

Die **Weste** wird über dem Hemd getragen, besteht aus dickerem Stoff und ist selbst bei den ärmeren Araniern meist schmückend bestickt. Die Kombination von Hose, Hemd und Weste (sowie Pantoffeln und Fes) stellt die typische Bekleidung der Aranier der Mittelschicht dar. Manche Aranier verzichten auch ganz auf das Hemd und bedecken ihre ansonsten nackten oder nur mit Schmuck gezierten Oberkörper nur mit einer Weste – vor allem bei rahjagefälligen Frauen und Männern (und das ist keineswegs als zurückhaltende Umschreibung für gewerbliche Dirnen und Lustknaben zu verstehen) sieht man dies häufig. Wenn die Westen zugeknöpft sind, so wirken sie bei Frauen wie ein Mieder, oftmals aber werden sie offen getragen.

Der **Kaftan** ist eigentlich die vornehme Alternative zur Weste: Ein langer, aber aus dünnem Stoff gefertigter Mantel, den man über dem Hemd entweder offen trägt oder vom Halsausschnitt (der bei Frauen oft sehr gewagt sein kann) bis zur Hüfte knüpft. Wenn der Kaftan Ärmel hat, reichen sie bis zu den Handgelenken und sind so weit geschnitten, daß viele sie zum Tragen oder Verbergen von kleineren Besitztümern benutzen. Geweihte, Magier und Gelehrte tragen bei den Tulamiden meist einen Kaftan anstelle einer Robe oder Kutte.

Der **Burnus** ist ein weiter Mantel, der mitunter Armlöcher besitzt und über der übrigen Kleidung getragen wird – das aber fast nur von Reisenden. In Städten und Dörfern werden Burnusse kaum alltäglich getragen, sondern in Kleidertruhen aufbewahrt, denn die schweren Mäntel aus Schaf- oder Baumwolle sind für den Gebrauch auf dem Felde oder dem Basar eigentlich viel zu warm. In der Gorischen Steppe sind Burnusse meist mit Kapuzen versehen, die gegen Wind und Staub schützen.

Der **Fes** ist eine flache, runde Filzkappe, die vor allem von Männern getragen wird. Er besitzt meist eine buschige Quaste, die etwa die Höhe des Fes herabhängt. Er stellt die klassische Kopfbedeckung der Aranier tulamidischer Herkunft dar und ist meistens von roter Farbe; als Gegenstück zum 'vornehmen' Turban ist der Fes ein Symbol der einfachen Schichten der Bevölkerung.

Der **Turban** besteht aus einer langen Stoffbahn, die kunstvoll um den Kopf des Trägers geschlungen wird. Dient ein Fes (oder, bei Kriegern, ein Helm) als Basis, wird der Turban höher, voluminöser und prächtiger. Das Tragen eines Turbans gilt allgemein als den höheren Ständen vorbehalten, auch wenn es dazu bislang keine geschriebenen Gesetze gibt (sehr wohl aber eine Reihe von Traditionen, die z.B. dem schmalen Kriegturban um den Helm eine rote Farbe zuweisen, den voluminösen Turbanen der Kapitäninnen eine von edlem Blau). Das Ende des Turbantuches wird oft von einer Nadel oder Brosche über der Stirn an seinem Platz gehalten, bei reichen und vornehmen Trägern ist hier meist eine prächtige Agraffe mit Juwelen oder Federbüschen zu sehen. (Die aranische Heraldik krönt die Wappenschilder mit Turbanen, bei denen Art und Zahl der Federn den Adelsrang des Wappenträgers anzeigt.) Nach dem Turban ist auch die Turbanblume oder Tulpe, eine der beliebtesten und meistgezüchteten Zierblumen Araniens, benannt. Die **Keffiya**, das über den Nacken fallende und von einer Kordel gehaltene Kopftuch der Novadis, wird in Aranien so gut wie gar nicht getragen – eben weil es als die stammestypische Tracht der Rastullahanbeter aus der Wüste gilt. Der schwere **Schleier** als klassischer Schutz vor Wüstensand und unkeuschen Blicken ist ebenfalls unbekannt und als barbarisch verpönt, andererseits tragen vornehme Frauen gerne hauchdünne und fast durchsichtige Seidenschleier vor Mund und Nase, mitunter auch 'Schleier' aus glückverheißenden dünnen Goldmünzen. Derartige Schmuckmünzen sieht man ohnehin recht oft an allen möglichen Kleidungsstücken aufgenäht.

Generell ist **Schmuck** sehr verbreitet, und während die reichen Juwelen und Gold- (oder phexgefälliges Mondsilber-)geschmeide tragen, so leisten sich die weniger Wohlhabenden und selbst die Ärmsten zumindest Schmuck aus Kupfer, Zinn oder Messing, verziert mit Gravuren, Glas oder allenfalls Halbedelsteinen: Ein Aranier ohne Schmuck ist kaum denkbar. An Formen kennen die Aranier dabei weit mehr als die Mittelländer: Neben Halsketten, Armreifen und Fingerringen sind auch Fußkettchen sehr verbreitet, vor allem bei Frauen. Auch Männer tragen gerne Ohringe, und der Schmuckstein oder Ring im Nasenflügel ist bei Araniern aller Schichten beliebt; gerade jüngere Frauen, vor allem Tänzerinnen, tragen über der Wange gerne Zierkettchen zwischen Ohr- und Nasenschmuck. Überhaupt gilt es als sehr rahjagefällig, den Körper auf Weisen zu schmücken, die dem Mittelländer verrufen erscheinen: Nicht nur Dirnen und Tänzerinnen, auch Kaufherrinnen und Adlige tragen stolz ihren Körperschmuck zur Schau, wenn sie meinen, es sich leisten zu können, sei es der Amethyst im Bauchnabel, die Perle in der Zungenspitze oder kleine Mondsilberringe in den Brustknospen.

Als besondere Form des Schmuckes sei noch der **Hannilsaft** der Hennapflanze erwähnt, mit dem sich Männer wie Frauen vor allem vor Rahjafesten schmückende, aber auch religiös-symbolische Bilder und Glyphen auf die Haut zeichnen, die mehrere Wochen zu sehen sind. Die südtulamidische Sitte, sich die Handflächen und den Nabel flüchtig hennarot zu färben, gilt jedoch als derb bäuerlich und unkultiviert.

Schminke gebrauchen sowohl Männer wie Frauen: Neben Khol, einer schwarzen Farbe zum Betonen der Augen, ist Hennasaft als Lippenröte und manchmal auch als Wangenfarbe gebräuchlich, ebenso wie sich viele Aranier die Brustspitzen färben.

Zum Schluß will ich auf ein weiteres Detail der Körperpflege eingehen, nämlich das **Rasieren**: Während viele, aber nicht alle Männer einen mächtigen Schnurrbart und manche auch einen Kinnbart tragen, scheren fast alle aranischen Männer ihre Wangen glatt. Vor allem aber ist es unter Männern wie Frauen unverzichtbar, alle Körperhaare zu entfernen, mögen sie nun unter den Armen oder an der Scham sprießen. Wer hier seine Haare wuchern läßt, wie es fast alle Mittelländer, aber auch die Ferkinas und manche Novadistämme tun, der muß damit rechnen, hinter vorgehaltener



Hand als Barbar, haariger Affe oder Troll verspottet zu werden. Manche sagen, das Enthaaren, das manchmal mit dem Rasiermesser, öfter mittels spezieller Elixiere und Tinkturen geschieht, sei noch ein Erbe aus der Zeit der Echsenherrschaft, doch betrachte ich das als reine Spekulation, zumal die rein praktischen Vorteile hinsichtlich größerer Sauberkeit und geringeren Schweißgeruch bereits offensichtlich sind.»

—Mitteilung der Sharina ay Yalaiaad, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe

Waffen und Rüstungen

Gewöhnliche Messer und Dolche sind bei allen Schichten weit verbreitet, besonders der **Krumdolch**, den die Tulamiden *Waqqif* nennen; doch auch der **Meuchlerdolch** mit Giftröhre, den man *Mengbilar* nennt, ist keineswegs unbekannt. Das Führen der meisten anderen Waffen ist dem Kriegsvolk vorbehalten oder wird so reglementiert, daß die dörflichen und städtischen Arsenalen nur in Kriegszeiten oder an den Tagen der Wehrübungen geöffnet werden.

Die **Dschadra**, eine Reiter- und Stoßlanze, ist geradezu die tulamidische Speerwaffe, die vor allem von Reitern, aber auch von Fußkämpfern geführt wird.

Stichwaffen wie Florett und Degen kennt man hier so gut wie gar nicht, dafür sind gebogene Langklingen eine typische Erscheinung der Region: Neben dem bekannten **Krummsäbel**, dem *Khunchomer*, der auch eine zweihändig geführte Variante hat, ist noch der schlankere **Reiter-säbel** zu erwähnen (der andernorts *Amazonensäbel* genannt wird), fer-

ner die gewaltige **Boronsichel** von fast zwei Schritt Länge. Kurzschwert, Kriegerschwert und Rondrakamm sind zwar bekannt, aber eher selten zu sehen.

Das Kriegsbeil ist sehr selten, seine übrigen Sonderformen, darunter auch das Wurfbeil, praktisch unbekannt. Infanteriewaffen wie die **Pike**, die **Hellebarde**, der **Hakenspieß** und die **Partisane** sind durchaus bekannt und werden gegen die Reiterei der Novadis und der Ferkinas eingesetzt, sind aber eindeutig eine mittelländische Einführung. Die **Sense** und vor allem der (**Kriegs-**)**Flegel** der Bauernwehren hingegen sind traditionsreich, aus letzterem hat sich auch der kürzere **Kettenstab** entwickelt, genau wie der ebenfalls bekannte **Schnitter** aus dem bäuerlichen Umfeld stammt.

Kriegshammer, Morgenstern und ähnliche schwere Waffen gibt es hier gar nicht, dafür ist der von Reitern bevorzugte leichte **Stechhammer** oder **Rabenschnabel** sehr beliebt.

Was Fernwaffen angeht, seien neben den sehr verbreiteten **Wurfmessern** und **-dolchen** und **Wurfspeeren** die **Wurfscheiben** als regionale Besonderheit erwähnt. Sie stammen aus der aranischen Steppe und sind aus Holz – ohne ihre stählerne Schneidkante werden sie auch als Wettkampfgerät gerne benutzt. Eine kleinere, ganz metallene Variante sind die eher legendären **Silbersterne** der kriegerischeren Phexgeweihten.

Die **Schleuder** ist bei Bauern und Hirten speziell zur Bekämpfung von Ratten und saattfressenden Vögeln verbreitet und wird mit viel Geschick eingesetzt. Der vor allem von der Reiterei verwendete **Kompositbogen**

ist die einzige weiter verbreitete Schußwaffe, während **Langbögen** und





Schnepfer fast ausschließlich als Jagdwaffen des Adels vorkommen, andere Bögen und Armbrüste jedoch zu den Exotika zu zählen sind.

»Zur üblichen Ausrüstung aranisch-tulamidischer Bewaffneter sei hier nur kurz etwas gesagt: Der **Wattierte Waffenrock** oder Gambeson und die **Tuchrüstung** sind die beiden klassischen Rüstungsformen, die der Kämpfer ohne größere Geldmittel zur Auswahl hat, gesteppte Waffenröcke werden aber auch durchaus von wohlhabenderen Recken getragen, für die der Kampf eben nicht die Hauptbeschäftigung ist und die daher oder wegen der Hitze vor einer Metallrüstung zurückschrecken.

Soll es doch ein stählerner Schutz sein, so greifen Aranier unweigerlich zum **Kettenhemd**, das hier in den diversen üblichen Längen zu sehen ist; immerhin gilt es zu Recht als Erfindung der Tulamiden, die auch heute noch die besten Kettenhemden herstellen sollen. Gegen die Hitze tragen die meisten aranischen Krieger gerne einen ärmellosen Überwurf oder Kaftan über ihrem Kettenhemd. Anders beim **Spiegelpanzer**, einer echten Besonderheit der Region, einem Kettengeflecht, dem ziselierte Panzerplatten über lebenswichtigen Körperstellen hinzugefügt wurden – eine Rüstung für Emire und Sultane, die diesen Schmuck natürlich auch herzeigen wollen.

Während als Kopfschutz durchaus auch Tellerhelm und Sturmhaube dienen, so ist der typische aranische Helm doch der Typus, den die Mittelländer den **Baburiner Hut** nennen: ein oben spitz zulaufender Helm, der den Nacken des Trägers durch ein bis auf die Schulter herabfallendes Kettengeflecht schützt und dem bisweilen noch ein Wangen- und Nasenschutz hinzugefügt ist.

Rüstungen und Helme aus Leder sind eher unüblich, zumal sie allgemein als barbarisch gelten.«

Sprache

»Zur Sprache der Tulamiden Araniens sei hier nur gesagt, daß sie sich in

manchem deutlich von der der Novadis unterscheidet: Während die Novadis in der Abgeschiedenheit der Wüste einige sehr alte Sprechgewohnheiten behalten haben, die das Khôm-Tulamidische zu einer sehr schwer zu meisternden Sprache machen, ist das Aran-Tulamidische für den Garethi-Sprecher weit eingängiger und bequemer zu erlernen.

Denn das Khôm-Tulamidische kennt eine sehr eigenartige Manier der Wortbildung und Wortbeugung, bei der es weit eher auf Mitlaute als die Selbstlaute ankommt (welches man interessanterweise auch aus dem Rogolan der Angroschim kennt): So stehen die Buchstaben F-G-G-R für einen unterirdischen Bewässerungskanal, dessen Einzahl Foggara lautet, die Mehrzahl aber Fegagir, das Graben eines solchen Kanals wiederum heißt ifgagira, wer solches tut, wird afoagir genannt ...

Im Aran-Tulamidischen hat sich die Gewohnheit des Garethi durchgesetzt, die Worte nur mittels einer Vor- oder Nachsilbe zu verändern: So wird die Mehrzahl durch die Endsilbe –im oder (wenn sie auf einen Selbstlaut folgt) –nim angezeigt, und 'Gräben' heißen schlicht Foggaranim; für die Tätigkeit steht die Endung –r oder –ir (so heißt foggara 'graben' und für den, der sie betreibt, gibt es die Endung –d oder –id, die man auch aus Begriffen wie Haimamud (Geschichtenerzähler, von haimamur, 'erzählen') und Sharisad (Tänzerin, von sharisar, 'tanzen') kennt. Statt fester Beugungen sind jedoch farbige Umschreibungen wie 'Schöpfer der Gräben', 'Vater der Erzählkunst', 'Meisterin des Tanzes' mindestens ebenso beliebt.

Das Mhanadi-Tulamidische als die Mundart des Landes von Fasar, Rashdul und Khunchom steht sprachlich zwischen Khôm- und Aran-Tulamidisch und neigt mal mehr dem einen, mal mehr dem anderen zu, was auch nicht zuletzt durch die Neigungen des Sprechers beeinflusst wird: Der Khôm-Dialekt gilt als Zeichen der Rastullahreue und Eigenständigkeit, aber auch der Rückständigkeit, während das Aranische mit Zwölfgötterglaube und Fortschrittlichkeit, aber auch Traditionsvergessenheit assoziiert wird.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule

Die Vergangenheit des Landes

Die aranische Geschichte ist zu lang und facettenreich, um hier im Detail wiedergegeben zu werden. An dieser Stelle sollen daher vor allem diejenigen Ereignisse und Herrscher stehen, die auch heute noch im Bewußtsein der Aranier und wohl auch der Oronis lebendig sind:

Die Zeit der Fünf Völker vor etwa 3000 bis 2500 Jahren wurde geprägt durch das Nebeneinander von fünf tulamidischen Stammessultanaten unter eigenen Herrscherdynastien: Das **Sultanat Nebachot** lag nördlich des Barun-Ulah und umfaßte etwa das heutige Sultanat Baburin und die garetische Grafschaft Perricum; letzte Stadt bildete auch unter dem Namen Nebachot die Hauptstadt. Hier stand auch der Hohe-tempel der Göttin Rondra.

Östlich lag das **Sultanat Oron**, dessen Name heute wieder von der selbsternannten Moghuli und ihrem Staat verwendet wird. El'Burum war seine Hauptstadt, El'Lanka die zweite Stadt des Reiches. Hier wurde damals, so heißt es, die verfluchte Charyptoroth als Göttin des Meeres verehrt und ein gewaltiger Hummer als ihr Sohn angebetet.

Das **Sultanat Gorien** lag rund um den schon damals lebensfeindlichen Tafelberg der Gorischen Wüste, die Hauptstadt Anchopal erhob sich damals inmitten von fruchtbaren Ländereien. Es geriet dann jedoch in den Konflikt der beiden Völker, deren Reiche am Rande lagen: Das **Sultanat Khunchom** beherrschte das Land am Mhanadi und die Halbinsel Yalaid. Es galt traditionell als eines der vornehmsten Reiche der Tulamiden, denn es war vom legendären Urvater Bastrabun gegründet worden. Hier wurde die Ewig Junge Echse Tsa als eine der wichtigsten

Gottheiten angebetet. Das **Sultanat Gadang** schließlich umfaßte das Land zwischen Raschtulswall, Barun-Ulah und Gorien. Hier hatten die ersten Tulamiden gelebt und hier errangen bald mächtige Zauberer die Herrschaft, die die Künste der alten Echen beherrschten und als **Magiermogule** bald die übrigen Länder der Tulamiden zu unterwerfen versuchten.

Die **Skorpionkriege** vor 2350 Jahren brachen aus, als die Magiermogule bereits die Sultanate Oron, Nebachot und Gorien unterworfen hatten – das letztere war dabei von ihrem dämonischen Großen Schwarm so kahl gefressen worden, daß es heute noch karg und öde ist –, und nun versuchten, auch Khunchom zu unterwerfen. In diesem Krieg wurden sie selbst besiegt und ihre Macht gebrochen, die von ihnen beherrschten Reiche aber wurden Untertanen des neuen Großreiches der Khunchomer Dynastie.

Das **Diamantene Sultanat** betrachtete die aranische Region als reiche Kornkammer, die ihm Weizen, Obst und Honig lieferte. Die alten Teilreiche waren wiederhergestellt worden, doch regiert wurden sie anfangs von **Satrapen**, Statthaltern der Diamantenen Sultane. Erst mit der Zeit begründeten die mächtigen Satrapen von Nebachot wieder eine Dynastie und wagten es schließlich, erneut den Sultanstitel anzunehmen. Das Ende dieser Epoche kam mit den ersten Kriegen gegen die Bosparaner: **Dassareth von Oron** war die Gattin des letzten Sultans von Nebachot, der dem Angriff der Bosparaner nicht standhalten konnte. Seine Witwe floh nach Süden und vereinte das reiche Oron rund



um Elburum mit den Resten des Sultanats Nebachot. Sultana Dassareth ließ Baburin als neuen nördlichen Grenzort stärken und wählte den Ort Zorrigan an der Grenze von Oron und Nebachot als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen, die jeweils im Namen ihrer unmündigen Söhne oder unwilligen Gemahle zu regieren pflegten, erwarb sich die Region den Namen *Haraniya*, *Land der Herrscherinnen*, während der Einfluß Khunchoms mal schwand, mal wieder wuchs.

Die Mondsilberne Zeit: Mit dem endgültigen Rückzug des Diamantenen Sultanats vor etwa 1100 Jahren begann eine neue Blütezeit für Aranien, die vor etwa 1000 Jahren einen Höhepunkt erlebte: Am legendenumwobenen Hof von Zorgahan, wie die Stadt inzwischen genannt wurde, herrschten *Königin Mygdonia* und *König Arkos*. Sie war eine begnadete Regentin, die ihr Land in eine Zeit der wirtschaftlichen und kulturellen Blüte führte. Ihr Geschick in den Künsten der Diplomatie war so groß, daß sie sowohl zuerst mit Kaiserin Hela-Horas

wie später, nach dem Fall Bosparans, mit Kaiser Raul von Gareth Verträge schließen konnte, die Aranien als selbständiges Land neben dem Kaiserreich bestätigten. Ihr Gemahl war ein tapferer Kämpfer und inspirierender Heerführer, der gegen Ende der Dunklen Zeiten in mehreren Schlachten Räuberhorden, Goblins und Oger aus dem Raschtulswall und den Trollzacken zurückwarf. König Arkos trug das Krummschwert Zhimitarra, die Amethystlöwin, und zählt zu den zwölf Begründern des Theaterordens, den er nach der Verurteilung der Ordensmeisterin jedoch wieder verließ. Er gilt in Aranien als einer der größten Ritter aller Zeiten und neben dem Hl. Leomar als einer der wichtigsten regionalen Heiligen.

Zu den verschiedenen berühmten Mitgliedern des Hofes gehörte unter anderem der Drachenkundler *Pher Drodont*. Der Erzmagus nannte sich selbst 'von Nebachot' und war nicht nur zu seiner Zeit der größte Drachenkundige Aventuriens: Er verfaßte das 'Kompendium Drakomagika' und ersann die Drakned-Hieroglyphen.

»Sechzehn mal sechzehn Jahre sollte die Zeit der Freude und des Glückes am Königshofe zu Zorgahan dauern, bis in jene Tage, in denen Amaryd und Ithome das Königspaar waren. Damals schien anfangs noch alles herrlich, doch nördlich der Grenze drohte der grimmige Kaiser Menzel, der auch das schöne Aranien seinem Reich hinzufügen wollte. Noch konnte die Stärke des Landes und der Ruhm der Amethystlöwin, der Rahjaklinge Szimitarra, die gierigen Gareth fernhalten.

Aber ach, in jenen Tagen erhob sich auch im Osten des Landes eine Gefahr: Im Herzen der Djerim Yaleth im üppigen Elburischen Land erschien eine wunderschöne Frau, die sich zur Herrin des Gebirges aufschwang und Unzähligen im Traum erschien. Allein ihre schwarzen Augen konnte man über dem Schleier erkennen, und doch versetzten die Visionen die Träumer in helles Entzücken, das erst schwand, wenn sie erwachten und begriffen, daß es nur ein Traum gewesen war. Dann aber ergriff schiere Verzweiflung von ihnen Besitz, daß soviel Schönheit nicht wahr sein sollte. Mit der Zeit aber wisperte auch ein Name durch ihre Träume – die Shazmanyad war ihnen erschienen, und wer sich ihr anschloß und unterwarf, der würde in ihren Diensten erneut schier Entzücken fühlen. Was sie dort in ihrem Tal der Djerim Yaleth für sie tun mußten, ist unaussprechlich.

So wurde die Bedrohung immer ernster, und das Königspaar sandte tapfere Kämpfer aus, die Gefahr zu bannen, doch keiner kehrte je zurück.

So sprach König Amaryd zu seiner Königin Ithome: „Meine Herrin, Ihr werdet das Land für unseren Sohn regieren, ich aber muß aufbrechen mit den verbliebenen Getreuen, um gegen die Feindin zu streiten.“ So brach er auf und

ritt in die Düsternis der Djerim Yaleth, die Widersacherin zu stellen, und an seiner Seite trug er die Rahjaklinge Szimitarra. Neben ihm ritt sein Knappe Jung-Aliban, und ihnen folgten zehn seiner besten Ritter.

[...] Nach ersten Kämpfen hatten die zwölf Recken das Tal erreicht, in dem die Shazmanyad Hof hielt. Viele ihrer Hörigen waren hier zu sehen, und als König Amarid ihnen befahl, zurückzukehren zu ihren Höfen und Fa-

milien, folgten manche dem nicht, sondern griffen zu den Waffen. Da erhoben auch der König und seine Ritter ihre Klingen und fochten, bis die Aufsässigen besiegt oder verjagt waren. Einige sagen, daß hier bereits einige aus des Königs Gefolge fielen und starben, andere bestreiten es, und die Götter wissen es am besten.

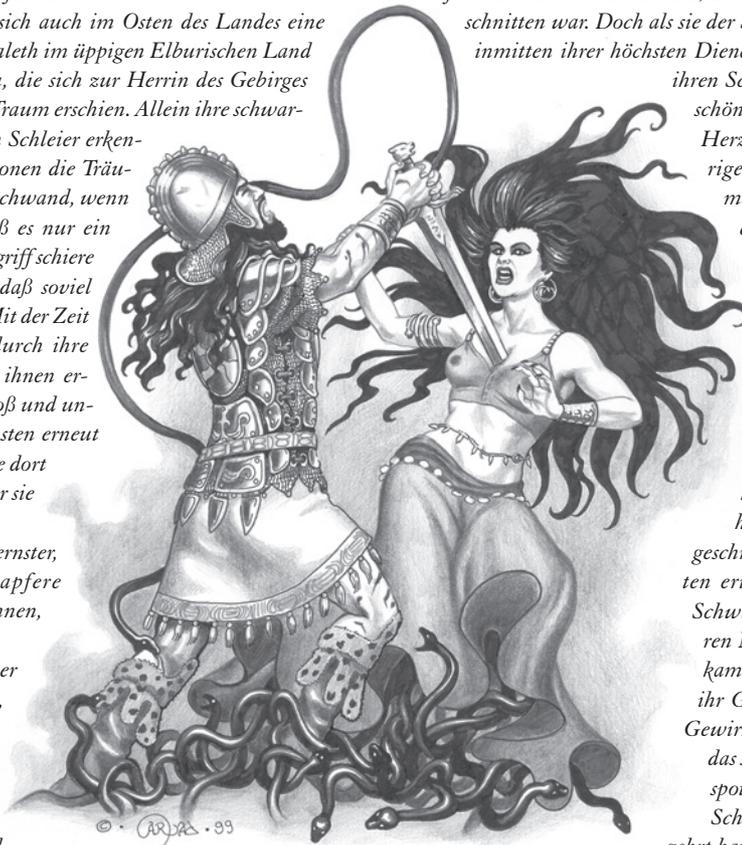
So oder so setzten König Amarid, sein Knappe und seine Ritter ihren Weg

fort zum Thron der Feindin, der aus einem einzigen Edelstein geschnitten war. Doch als sie der Shazmanyad gegenübertraten, die inmitten ihrer höchsten Diener auf dem Thron saß, da hob sie ihren Schleier und entblöste ihr wunderschönes, makellooses Antlitz, und in den Herzen der Ritter flammte wilde, gierige Verliebtheit auf. Schon konnte man die gemurmelte Frage hören, ob denn eine so schöne Frau ein solches Ungeheuer sein könne, wie ihr König gesagt habe.

Nur König Amaryd blieb unbeeindruckt, denn die Rahjaklinge Szimitarra in seiner Hand schärfte seine Sinne und schnitt durch die bannende Zauberei und erlaubte ihm, die Bosheit der Shazmanyad klar zu sehen, als stände sie auf ihrer Stirn geschrieben. Mit aufmunternden Worten erinnerte er seine Ritter an ihren Schwur auf die Götter und stärkte ihren Mut. Aber als es nun zum Kampf kam, da hob die Shazmanyad lachend ihr Gewand und entblöste ein ekliges Gewirr zahlloser pechschwarzer Vipern, das sie statt eines Unterleibes besaß. So spottete sie derer, die eben noch ihre Schönheit gelobt und ihren Leib begehrt hatten. Wer sie auch sah, wußte nun,

daß sie eine Dämonin sein mußte.

Und auf ein Wort hin sandte sie ihre Schlangen aus gegen König Amaryd und seine Ritter, und die Vipern eilten mit dämonischer Schnelligkeit auf die Recken zu, ohne daß deren Waffen sie verletzen konnten. Sie schlängelten sich selbst an ihren Beinen empor und schlugen ihre giftigen Zähne durch Kette und Tuch ins heiße Fleisch der Ritter. Unter Schmerzen bra-





chen die Tapferen da zusammen, denn wie Feuer brannte es in ihnen. Allein König Amaryd vermochte mit Szimitarra die dämonischen Kreaturen zu durchtrennen und die Diener der Shazmanyad zu enthaupten, daß sie tot zu Boden fielen. Doch nun schwang die Dämonin eine Peitsche gegen ihn, die sah aus wie eine schwarze Schlange von vielen Schritten Länge und biß wie eine Viper, wo immer sie den König traf, und bald brannte auch in seinen Adern weißglühender Schmerz, scharf und grimmig. König Amaryd wußte nun, daß er sterben würde, und mit einem letzten Gebet zu den Herrinnen Rondra und Rahja, ihm beizustehen gegen die Dämonin, sprang er auf sie zu und stieß die Rahjaklinge Szimitarra tief in ihr Herz, ehe er sein Leben aushauchte. Es heißt nun, daß einer aus seinem Gefolge den beißenden Schmerz überlebt hatte, und dieser eine war sein Knappe Jung-Aliban. Als er sein Bewußtsein zurückgewann und seinen König tot sah, liefen ihm die Tränen über das Gesicht, und als er sah, was die Rahjaklinge Szimitarra getan hatte, erschrak er: Selbst die Amethystlöwin hatte die Dämonin an ihrem Platz angenagelt und versteinert, doch in ihren starren Augen schien noch der glühende Haß zu lodern. Tränenblind warf er seinen Mantel über das noch immer verführerische Gesicht und trug den entstellten Leichnam seines Königs fort.

Die Bedrohung durch die Dämonin war gebannt, und in den folgenden Monden zog wieder Frieden im Elburischen Land ein. In ihrem Tal ließ Königin Ithome einen Schrein der Rahja weihen und das Kloster Keshal Taref ihrer Geweihten stiften, und bald hatten die Brüder und Schwestern den zuvor schrecklichen Ort in einen Platz der Freude und des Genusses verwandelt, wo an den Berghängen herrliche Reben wuchsen. Die Rahjaklinge Szimitarra, die für Jahrhunderte die beste und treueste Waffe der aranischen Könige gewesen war, ragte aus dem versteinerten Leib der Dämonin, und niemand wagte es, sie dort herauszuziehen, aus Sorge, die Shazmanyad könne erneut erwachen und Schrecken verbreiten. Das nutzte auch der grimmige Kaiser Menzel von Gareth, und es freute ihn, daß der König und seine besten Ritter gefallen waren und die Rahjaklinge gleichsam entrückt war. Ehe ein Jahr vergangen war, mußte die gute Königin Ithome ihn als den neuen König Araniens anerkennen, und dulden, daß ihr junger Sohn nur mehr als Fürst in des Kaiser-Königs Diensten erben sollte. Dem Kaiser selbst nutze das nicht mehr viel, denn er überlebte seine Salbung nur um wenige Tage, doch seitdem war das stolze Aranien zur Provinz des Kaiserreiches geworden.«

—aus einer Geschichtserzählung des Assaref al-Haimamud

Der Verzicht auf die Königswürde wurde durch die Angliederung Goriens und Khunchoms versüßt, aber erst vor wenigen Monden konnte Fürstin Sybia die sagenumwobene Klinge bergen und ihrem Sohn Arkos überreichen.

Die **Garether Zeit** brachte keine Herrscherinnen hervor, die sich der Volksüberlieferung so sehr eingepägt hätten wie die zuvor genannten – doch sei nicht vergessen, daß etwa 540 BF die berühmte Sternkundige Niobara in ganz Aventurien bekannt wurde. Wenig später aber wurde Aranien zum wichtigsten Sammelplatz der rohalschen Truppen für den Angriff auf Borbarads Schwarze Feste in der Gor, und keiner von denen, die auszogen, kehrte wieder zurück. Dieser und andere schwere Verluste in den Magierkriegen führten zu einer sehr akademiefeindlichen Gesetzgebung und der Schließung fast aller Schulen, dem *Aranischen Exodus*, der erst unlängst formell aufgehoben wurde.

Zu den weiteren großen Desastern dieser Jahrhunderte gehört die Epidemie der Namenlosen Pocken, die vor etwa hundert Jahren (923 BF) in Zorgan ausbrach und den Begriff der *Zorgan-Pocken* schuf. Damals starben über die Hälfte der zuvor mehr als 20000 Zorganer, und auch das Umland litt schwer. Erst das Eingreifen der Dienerin des Lebens half, die Seuche einzudämmen.

Das Streben nach Unabhängigkeit schließlich begann vor allem unter der Herrschaft Kaiser Retos artikuliert zu werden: Nachdem die Almadaner Dynastie das Land weitgehend ignoriert hatte, solange es seine reichen Abgaben zahlte, nutzte es der zupackende Kaiser als Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung Maraskans, indem er ihm hohe GetreidetrIBUTE aufzwang und versuchte, durch die Schaffung von sieben unhistorischen Gauen die Verwaltung des reichen Araniens fester in die Hand zu bekommen. Unter Kaiser Reto wurden auch verstärkt Mittelreicher auf hohe Posten gesetzt, so daß sich viele Aranier eher als Unterworfenen denn als Untertanen zu fühlen begannen.

Die damals dreißigjährige *Sybia al-Nabab*, Sproß einer reichen Zorganer Kaufherrenfamilie, heiratete im vorletzten Lebensjahr Kaiser Retos den damaligen aranischen Fürsten Muzaraban und schenkte ihm im Jahr darauf einen Sohn und Erben, der nach dem alten Kriegerkönig den Namen Arkos erhielt. Einige Zeit darauf verstarb Muzaraban, der immer ein sehr forderndes und kraftraubendes Genießerleben geführt

hatte, seine Tochter Dimiona wurde erst einige Monate nach seinem Tode geboren.

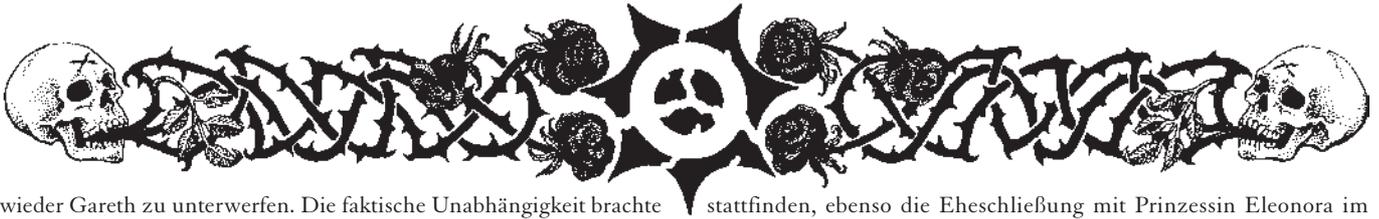
»Der alte Muzaraban war noch eine Figur für Legenden, und die Haimamudim erzählen auch noch viel über ihn: Danach hat er bei seiner eigenen Hochzeit sturzbesoffen in der Sänfte gelegen, kein Kraut und keinen Trank alleine lassen können und ist von seiner Gemahlin Sybia die meiste Zeit mit hübschen, jungen Maiden ruhig gehalten worden: Märchen, wie Fürst Muzaraban eine hübsche Magd oder Dirne erblickt und alles daransetzt, sie für sein Lotterbett zu bekommen, sind selbst heute noch sehr beliebt bei den Zuhörern.

Das schärfste aber ist, wie der Fürst starb und wie lange vor der Geburt seiner Tochter: Es ist ein offenes Geheimnis, daß ihn der Tod im Bett ereilte, als er außerordentlicherweise mal mit seiner Gemahlin zugange war, und ein alter Höfling beschwört, daß es auf den Tag neun Madaläufe waren, und daß der Fürst seine Tochter wohl mit letzter Kraft gezeugt hat, wenn ich das mal so sagen darf. Das würde auch zu dem passen, was Dimiona so treibt – aus dem Samen eines Sterbenden, das hat etwas. Wenn es nicht stimmt, ist es zumindest gut erfunden.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordenspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Kurz nach der Niederwerfung des maraskanischen Aufstandes durch Kaiser Hal, die das Neue Reich viele Leben und viel Geld gekostet hat – Geld, das zu einem guten Teil aus Aranien stammte –, stellte Fürstin Sybia im Namen ihres Sohnes Arkos die Tributzahlungen an Gareth ganz ein und erklärte die Unabhängigkeit des Seerosenthrones vom Mittelreich; manche Staatskundler behaupten heute, der mächtige Graf Answin von Rabenmund habe diesen Bruch bewußt gefördert, um den jungen Kaiser als Schwächling hinzustellen.

In jedem Falle hatte sich Fürstin Sybia geschickt der Loyalität der wichtigsten Truppenführer Araniens versichert: Der Kaiserliche Marschall Graf Haldoran von Anchopal lief ebenso zu ihr über wie das kaiserliche Eliteregiment *Tigergarde* und der Großteil der in Aranien stationierten Perlenmeerflotte. Da auch der alte König Tolman in Vinsalt für den Fall einer gewaltsamen Rückeroberung Araniens dem Mittelreich seinerseits mit Krieg drohte, blieb jeder Versuch aus, das Land



wieder Gareth zu unterwerfen. Die faktische Unabhängigkeit brachte vielerlei innere Schwierigkeiten mit sich, denn die ganz heißblütigen unter den Tulamiden wollten alle Mittelländer aus dem Lande werfen, ein jeder der fünf Teilstämme strebte nach einer besonderen Rolle, wie auch ihre Grafen gerne allein oder als Rat die Macht der Fürstin zu eigenen Gunsten beschnitten hätten. Im Süden ging wenig später die Stadt Khunchom verloren, die sich mit stillschweigender Garether Hilfe für unabhängig erklärte, und es war bereits mühsam für die junge Fürstin, zumindest das Umland Khunchoms im Yalaiaid für Aranien zu halten.

In diesen Jahren wuchs der nominelle Thronfolger, Prinz Arkos, zu einem begabten romantischen Dichter und Verehrer ritterlicher Taten heran, während sich in seiner Schwester Dimiona eine magische Begabung zeigte, die Fürstin Sybia von einer engen Vertrauten ausbilden ließ. Später wurde Dimiona zur Haushofmeisterin in Zorgan und damit zur wichtigsten Stütze ihrer Mutter, während man für Prinz Arkos vor allem nach einer geeigneten Gattin suchte, die einmal als Sybias handverlesene Schwieger- und Adoptivtochter die Nachfolge auf dem Thron antreten sollte. Die Wahl fiel schließlich auf Eleonora von Revennis, die Tochter des Grafen Merkan von Baburin; geschlossen werden konnte die Ehe aber erst nach der Volljährigkeit und Fürstenkrönung des Prinzen, die für das Jahr 26 angesetzt war.

Im Jahre 25 kam es beinahe zur Katastrophe, als Prinz Arkos von Träumen heimgesucht wurde, die ihn zu einer gefährlichen Queste nach dem Magiermogul Assarbad aufforderten, zu der er sich sogar mit Hilfe Graf-Marschall Haldorans heimlich davonstahl. Dieses Abenteuer führte den unreifen Prinzen nach Gorien, wo er beinahe in einem Hinterhalt starb, der von seiner eifersüchtigen und auf die Thronfolge spekulierenden Schwester Dimiona arrangiert worden war. Die verdorbene Prinzessin hatte dazu selbst die Unterstützung des Graf-Marschalls gewonnen, der damals ums Leben kam; Dimiona selbst verlor nach der Enttarnung ihres Schlangenvertrauten als daimonider Kreatur den Verstand und wurde in Obhut der Schule der Austreibung zu Perricum gegeben.

Die Krönung des Prinzen konnte daher im Praios 26 Hal wie geplant

stattfinden, ebenso die Eheschließung mit Prinzessin Eleonora im Travia dieses Jahres; während ihre feierliche Erhebung zur Ersten Gemahlin und Thronfolgerin im Travia 28 mit großem tulamidischen Prunk gefeiert wurde.

In dieser Zeit fanden auch die ersten ernsthaften Verhandlungen mit dem Mittelreich statt, um die Abgeltung der Garether Interessen und damit die unumstrittene Unabhängigkeit Araniens zu erreichen. Obgleich die Gespräche erfolgreich verliefen, gab es ein unwürdiges Gezerre um den Achat *Al'Dabar*, der als Symbolstein Araniens von Kaiser Menzel in die Raulskrone eingefügt worden war: Denn ausgerechnet der aus Aranien gebürtige Reichsrat Pelion Eorcaidos behauptete lange, der Reichsbehüter dürfe keinen Stein aus der Krone entfernen lassen, weil er (noch) kein Kaiser sei. Als der Stein auf ein Machtwort hin doch der Krone entnommen wurde, ging er auf dem Wege von Gareth nach Zorgan verloren.

Erst im Frühling 28 Hal klärte sich sein Verbleib, denn offensichtlich hatte der Dämonenmeister nicht allein bei einem Überfall auf Perricum die dort behandelte Dimiona befreien, sondern auch den Achat an sich bringen lassen. Damals scheiterte der Versuch Dimionas, den Symbolstein des Landes vorzuweisen und dann die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen nur am Eingreifen der gütigen Göttin Peraine — der Achat selbst wurde von der Göttin entrückt oder verwandelt. Die Usurpatorin allerdings konnte nach Elburum fliehen, wo sie von der abtrünnigen Gräfin Merisa als rechtmäßige Königin begrüßt wurde. In den darauffolgenden Wochen, so darf man vermuten, gab sie die Ermordung des aufrechten Dieners des Lebens in Auftrag, der ihre Ansprüche zurückgewiesen hatte. Mit seiner Erhabenheit starb seine ganze Familie bis auf einen jungen Knaben, der einst der nächste Diener des Lebens werden wird.

Die endgültige Unabhängigkeit wurde im Praios 29 Hal erreicht und vom Mittelreich auch als Dank für die große Rolle der Aranier im Vorfeld der Trollpfortenschlacht verstanden. Doch diese Unabhängigkeit wird im Bewußtsein der Aranier durch das Wissen getrübt, daß ein Viertel des Landes unter der Herrschaft einer Dämonenbündnerin steht.



Das Moghulat Oron

Entstehung

»Einen genauen Zeitpunkt der Entstehung des Dämonenreiches Oron anzugeben, ist unmöglich: Als ersten Schritt kann man am 1. Tsa 28 Hal die Selbst-Proklamation der Prinzessin Dimiona zur Königin Araniens sehen, als einen zweiten die Übernahme der Herrschaft in Elburum und dem Umland Ende Tsa 28. Ebenso ist die Erlangung eines Splitters der Dämonenkrone im Rahja 29 wichtig, da sie dadurch zu einem der Nachfolger des Borbarad wurde. Als Gastgeberin des Heptarchentreffens in Elburum im Efferd 29 festigte Dimiona schließlich Orons Stellung als scheinbar neutrales Land zwischen den borbaradianischen Rivalen und offener Hafen für alle Vergnügungssüchtigen, die dafür zahlen können.«
—Sharina ay Yalaiad, a.a.O.

»Seit jeher vererbten im alten Oron die Mütter auf die Töchter, und so hatte es die Sultanin Sybia auch gewollt und seit langem ihr Erbe ihrer getreuen Tochter Dimiona zugeadcht. Doch, ach, die Feinde des oronischen Volkes ruhten nicht bei ihren Intrigen, bis sie schließlich einen Keil zwischen Mutter und Tochter getrieben hatten. Denn im Dunklen hatten sich die Garethher des Landes verschworen, nur eine gefügige Marionette auf dem Thron zu dulden, die ihrer geheimen Vorherrschaft nicht gefährlich werden konnte. Ihre Wahl war auf die ebenso eitle wie dumme Grafentochter von Baburin gefallen, Eleonora, die selbst eine halbe Garethherin war. Die Verschwörer lauerten der Prinzessin auf und verwirrten ihren Geist mit einem dämonischen Gift, so daß sie sie in einer Anstalt des garethischen Kaisers festsetzen konnten. Doch die kluge Prinzessin Dimiona entkam mit einer List und fand auf ihrer Flucht das Zeichen, das ihre Auserwähltheit bestätigte: den heiligen Stein Aldabar, der schon immer den Herrinnen Orons die Kraft gab, über die Seelen ihrer Untertanen zu gebieten. Mit einem von Flügelrössern gezogenen Wagen kam sie nach Zorgan, voller Vertrauen, daß nun endlich ihre Stellung als Thronerin Orons anerkannt würde. Aber wieder schlugen die Verschwörer zu, und mit einem tückischen Dämonenzauber verwandelten sie den Thronstein Aldabar in Dreck, und der altersdumme Diener des Lebens gab seinen Segen dazu. Dafür haben die Götter ihn angemessen gestraft: Der Frevler und seine ganze Sippe bis ins siebte Glied wurde von himmlischer Hand für diese Heuchelei niedergestreckt. Der guten Prinzessin Dimiona aber schwor zumindest die aufrechte Gebieterin von Elburum die Treue, und darum ist das stolze Elburum auch heute die Hauptstadt Orons, bis sich die anderen Adligen besinnen, die garethischen Verführer verjagen und Dimiona auf ihren Thron in Zorgan setzen.«
—Geschichtsmärchen, das in Oron den Kindern erzählt wird

Zu den folgenreichen Ereignissen bei der Festigung von Prinzessin Dimionas Herrschaft über Elburum und sein Umland gehört die gewaltsame Eroberung Llankas: Die Stadt am Golf fiel trotz aller Bemühungen der Aranier durch Verrat, und kaum konnten die meisten Schiffe der Kriegsflotte gerettet werden, als eine unter magischem Bann stehende Offizierin der Stadtwache das östliche Tor öffnete und einige Dutzend Vermummte hereinließ, die dann die Torwachen auch der übrigen Tore töteten und die Stadt den Truppen der elburischen Gräfin auslieferten. Während sich die meisten Llankaner in das Unvermeidliche fügten, leisteten die etwa hundert in der Stadt stationierten Thorwaler erbitterten Widerstand, der sich so lange hinzog, bis die meisten Schiffe der Flotte den Hafen in Richtung Zorgan verlassen

hatte – und als die letzten Galeeren aus der Mündung des Flusses gerudert wurden, an Bord die Meisterin der Brandung und die meisten Geweihten des Efferdtempels, konnte die Besatzung bereits die Baroin von Llanka, Kerry saba Bechtila, gepfählt auf dem Dach des Leuchtturmes erblicken, ein grimmiger Abschiedsfluch der Elburier. Allein, daß ihre Eminenz Khorena Mondreios die wichtigsten Reliquien und Sakralgegenstände ihres Efferdtempels hatte bergen können, vermochte die düstere Stimmung ein wenig aufzuhellen.

Die Thorwalersiedlung nahe der Stadt fiel wenige Tage später, und damit verschwand auch der letzte organisierte Kult des Efferd aus der Region – mit Folgen, die erst während der Namenlosen Tage 28 Hal deutlich wurden: In den Tiefen vor der Termündung erschien er erwachte eine Kreatur, von der nur die ältesten Legenden berichtet hatten: Ein immenser Seedämon von der Gestalt eines Schalentieres, wie eine dämonische Parodie der schmackhaften Krabben, denen Llanka seinen Namen verdankt – oder gar, wie manche meinen, der eigentliche Grund für die damalige Namensgebung. Sei dem, wie es sei, heute ist die Gegenwart des Malmerdämons ebenso unbestreitbar wie die Tatsache, daß er selbst den Rumpf einer Galeere zu knacken in der Lage ist und dadurch den Hafen von Llanka für alle Schiffe außer den flinksten Thalukken und Dhaus unbrauchbar macht. Oron büßte dadurch einen Kriegsschiffstützpunkt ein, der der abtrünnigen Dimiona wichtige Vorteile im Seekrieg gegen Aranien und das Neue Reich geboten hätte.

»Eines der wichtigsten Ereignisse bei der Entstehung des Dämonenreiches Oron begab sich Anfang des Rahjamondes im Jahr 28. Damals kehrte das blutjunge Dämonenbalg Reshemin von der Trollpforte zurück, wo sie als Abgesandte Dimionas auf der Seite Borbarads gekämpft hatte. Bei sich trug sie die wohl größte Beute, die es auf dem Blutfeld zu erwerben gab: einen der Splitter der Dämonenkrone, nämlich jenen, der der Erzdämonin Belkēlel zugewandt war. Uns ist bis heute unklar, was ihre Absichten waren: Wollte sie mit seiner Hilfe die Herrschaft in Elburum an sich reißen, oder wollte sie nur einen möglichst hohen Preis für die Trophäe herauschlagen. In jedem Falle war es Dimiona, die ihr den Splitter abnahm und sie, Gerüchten zufolge, für ihr Zögern züchtigte.«
—Auszug aus den Notizen des Ordenshochmeisters der Grauen Stäbe, Tarlisin von Borbra

»Es ist eher fraglich, inwieweit die Heptarchin Dimiona den ihr zugefallenen Splitter der Dämonenkrone beherrscht und wie weit sie von ihm beeinflusst wird – denn zumindest in ihrer Vergangenheit trat sie eher als gläubige Anhängerin der Herrin Hesinde auf, die zur Herrin Rahja oder deren Zerrbild keine allzu große Nähe zeigte. Bei ihrem mißglückten Thronraub im Tsa 28 Hal erschien sie allerdings bereits in einem Wagen, der von zwei Lاراansdämonen gezogen wurde. Ihre extreme Affinität zu BKL erscheint eigentlich in dieser deutlichen Form erst gegen Ende des Jahres 28 Hal, als sie bereits im Besitz des Splitters war: Ende Rahja proklamierte sie die BKL als wahre Natur der Göttin Rahja praktisch zur herrschenden Staatsgottheit, deren Verehrung obligatorisch wurde.«
—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum



»Im Efferd 29 Hal gelang den Agenten der oronischen Moghuli ein Manöver von ungeahnter Dreistigkeit, das die Aranier scheinbar unvorbereitet traf: die Entführung Fürstin Sybias. Die verschleppte Mutter Dimionas wurde in die Klosteranlage von Keshal Taref gebracht. Zum Glück war es eher der Wille der Moghuli, ihre Mutter langsam zu brechen, indem sie sie mit den neuen Zuständen in Oron konfrontierte, statt sie mittels Magie zu unterwerfen. Denn so gelang der alten, aber gerissenen Fürstin die Flucht und gar die kühne Tat, das Rahjaschwert Szimitarra an sich zu nehmen und damit dem Zugriff ihrer abtrünnigen Tochter Dimiona zu entziehen. Im Travia 29 erreichte die Fürstin wieder ihre Hauptstadt Zorgan, wo sie die geborgene Waffe ihrem Sohn König Arkos überreichte.

Man muß davon ausgehen, daß die Heptarchin Dimiona bereits plante, die Dämonin Shaz-Man-Yat zu befreien und mittels des Splitters ihrem Willen zu unterwerfen, nachdem sie die Amethystlöwin aus ihrem Manifestationsleib entfernt hatte. Es gibt ferner deutliche Hinweise von unserem Gewährsmann, daß die Heptarchin schon genaue Vorstellungen hatte, wie sie die rahjageweihete Waffe entweihen und danach als Fokus für ein dämonisches Artefakt von extremer Macht und Gefährlichkeit verwenden wollte. Auf die diesbezügliche Tauglichkeit entweiheter Reliquien wurde bereits verwiesen.

Insofern ist es unbillig, Fürstin Sybia von Zorgan die Befreiung der Sechsgehörnten Dämonin anzulasten. Auch wenn diese Tat von ihrer Hand geschah, hat sie doch erfolgreich die Waffe dem Zugriff der Heptarchin entziehen können.

Die erfolgreiche Flucht der verschleppten Fürstin Sybia aus dem Kloster Keshal Taref hängt auf das engste mit dem Heptarchentreffen zusammen, das nahezu gleichzeitig, also im Efferd 29 Hal in Elburum stattfand. Da-

bei kamen erstmals die Erben des Dämonenmeisters zusammen (oder schickten ihre wichtigsten Vertreter), um die Grenzen ihrer jeweiligen Machtgebiete abzustecken und ein gemeinsames Vorgehen zur Unterwerfung Aventuriens zu bestimmen. Auch wenn die Götter es so fügten, daß ersteres kaum und letzteres gar keine Resultate mit sich brachte, gelang es doch der Gastgeberin Dimiona, sich als Vermittlerin und ihre Hauptstadt als Ort der Vergnügungen zu profilieren.

Als das jüngste größere Ereignis in Oron ist der Aufruhr der Untertanen in den Baronien Narhuabad und Farukand zu nennen, die am nächsten zur Hauptstadt Zorgan liegen. Ausgelöst wurde die Bewegung wohl durch die Nachricht von der Übergabe der Rahjaklinge an Arkos Schah und die Hoffnung auf Hilfe durch die Truppen Araniens. Diese Hoffnung wurde allerdings schnell zunichte gemacht, als nach anfänglichen Erfolgen der Aufständischen die Heptarchin die Shaz-Man-Yat gegen die Göttertreuen ausschickte. Ihre Kampfweise bestand zum einen im Senden lähmender und kraftzehrender Lusträume wie auch im Ausschicken ihrer dämonischen Giftschlangen. Bei der Niederschlagung der Aufstände wurden mehrere hundert aranische Soldaten und angeblich mehrere tausend Rebellen getötet und viele weitere versklavt.

Auf diese Revolte folgte die Entstehung eines neuen, offensichtlich künstlichen Grenzwalles in Gestalt einer lebensgefährlichen Hecke aus dämonischen Dornrosen und Schwarzen Weinranken. Angeblich sandte die Heptarchin auch eine Nachricht nach Zorgan, daß sie im Falle eines Angriffes, der sie überwältigen würde, ohne zu zögern die Shaz-Man-Yat aus aller Kontrolle entlassen werde, auf daß die Dämonin Oron und Aranien gleichermaßen verheere.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.





Territorium

»Das selbsternannte Moghulat oder Königreich Oron umfaßt im wesentlichen die frühere aranische Grafschaft Elburum, die bis etwa 50 Meilen im Osten von Zorgan reicht. Sie wird von einer Halbinsel gebildet, die man auch als die Elburische Küste kennt. In ihrem Herzen liegen die Berge von Elburum, die man auch als Oronisches Hochland oder unter dem alten Namen der Djerim Yaleth kennt. In ihnen entspringt der Tern als der größte Fluß Orons, bei einer Länge von etwa einhundert Meilen von der Quelle zur Mündung ist er allerdings mit Flüssen wie dem Mhanadi, dem Barun-Ulah oder auch nur dem Gadang nicht zu vergleichen.

Im Norden bildet der Golf von Perricum, im Osten der Maraskan-Sund, im Süden die Chaluk-Bucht die natürliche Begrenzung des Landes. Nur im Westen, wo Oron an das Sultanat Zorgan grenzt, ist keine natürliche Grenze gegeben. In den letzten Monden ist hier jedoch, mitten im Spätherbst, auf unnatürliche Weise eine viele Schritte hohe und dichte Wallhecke aus Dornrosen und Schwarzem Wein gewuchert, so daß auch hier von einem Abschluß gesprochen werden kann. Daß dieser Wall allerdings den Verzicht auf weitere Eroberungen oder zumindest Vorstöße im Zorganer Raum bedeuten soll, erscheint dem Schreiber zu optimistisch gedacht.

Während dieser Hauptteil des Moghulats Oron mit der Satrapie Elburum identisch ist, die von der abtrünnigen Gräfin ('Satrapa') Merisa für die Moghuli Dimiona verwaltet wird, hat Oron auch den nördlichen Teil des Yalaid (als 'Satrapie Yashualay' unter Satrapa Reshemim, der Enkelin

Satrapa Merisas) und Teile Goriens an der Chalukmündung besetzt. Letzteres gilt derzeit wohl noch als Teil des Yalaid, was die Verwaltung angeht. Grenzen sind hier nicht anzugeben, doch kann man sagen, daß die Truppen Orons nur selten zur Südküste des Yalaid an der Khunchomer Bucht, nordöstlich der Stadt, vorstoßen und dort derzeit noch nirgendwo Fuß gefaßt haben. Trotz dieser vom wechselhaften Kriegsglück abhängigen Besitzstände ist das Reich Dimionas schon insofern von den Heptarchenländern Tobriens und Maraskans unterschieden, als daß es keinen Heptarchen gibt, gegen den die Moghuli offen Krieg führt.

Nominell umfaßt Oron übrigens weitgehend die heute oder einst von Tulamidern besiedelten Länder zwischen Trollzacken, Raschtulswall, Khoramgebirge und Unauer Bergen, Grenzen, die es götterlob nirgendwo wirklich erreicht.«

—Sharina ay Yalaid, a.a.O.

Meisterinformationen:

Der 'Dornenwall', die Hecke aus Schwarzem Wein und Dorn- (oder Blut-)rosen, ist im Schnitt sechs Schritt hoch und zehn Schritt tief und kann überall als gefährliches Dornicht (siehe **Herbarium Aventureticum**, S. 147ff.) angesehen werden. Es ist natürlich möglich, die Hecke mit Feuer und Magie zu schädigen – unauffällig ist ein solches Vorgehen nicht gerade ...

Der Staat

»Seit ihrer Machtübernahme hat Dimiona konsequent darauf gesetzt, alte tulamidische Begriffe und Gebräuche zu neuem Leben zu erwecken. Die Titel ihres Reiche (Moghuli, Satrapa, Beli etc.) sind allesamt alte Bezeichnungen für Potentaten und Statthalter, und auch der Name Oron selbst ist ein fast vergessener Stammesname der ältesten Aranier.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule

An der Spitze des Landes Oron steht die Königin oder, auf alttulamidisch, *Moghuli*. Dieses Amt liegt bei der Heptarchin Dimiona selbst.

Danach ist ihr Reich in Statthalterschaften oder *Satrapien* unter einer *Satrapa* gegliedert, die weitgehend den alten tulamidischen Stammes- und Stadtstaaten entsprechen: So kann man auf einer oronischen Karte die Satrapien Elburum, Yashualay (Khunchom), Anchopal, Baburin, Nebachot (Perricum), Fasar, Mherwed, Rashdul und Thalusa sowie das Moghulgebiet Zorrigan erkennen. Wirklich eingerichtet ist davon nur Elburum, dazu wurde mit der blutjungen Heerführerin Reshemim auch eine Satrapa von Yashualay ernannt, die derzeit aber nur einen Teil des Yalaid kontrolliert. Anders als etwa der eitle 'Dämonenkaiser' Galotta hat die Moghuli es geschickt vermieden, in die Falle der Lächerlichkeit zu treten und Satrapen für Gebiete zu berufen, die sie noch gar nicht beherrscht. Eines der wichtigsten Vorrechte der Satrapas besteht darin, eigene Truppen ausheben zu dürfen.

Die früheren Baronien heißen nun Gebieterschaft oder *Beliyet*, sie werden von einer *Beli* regiert. Derzeit (zum 1. Firun 29 Hal) sind 19 Belis ernannt: 15 in der Satrapie Elburum, vier im Yalaid. Hier sind

die Grenzen weitgehend unverändert, doch die Macht der Baroninnen über ihre Untertanen wurde deutlich ausgeweitet, von denen die meisten als Unfreie ihren direkten Weisungen unterstehen.

Die Gruppe der vielen hundert Dorfvorsteherinnen niederadliger oder großbäuerlicher Herkunft, die in Aranien als Haranis und Kadis bezeichnet werden, wurden von der Moghuli unter dem Titel *Sheyka* (offenbar eine Wiederaufnahme eines alten ur-tulamidischen Namens für Stammes- oder Sippenälteste) ebenfalls in den niederen Adelsstand aufgenommen, so daß die Schicht von Frauen, die einen Bauernaufstand hätten auslösen und anführen können, ebenfalls fest in das neue oronische Machtgefüge eingebunden wurde. Unter anderem haben die Sheykanim als Adlige das Vorrecht, Sklaven zu besitzen.

»Nein, niemals werde ich mich der Usurpatorin Dimiona unterwerfen. Aranien hat nur ein wahres Herrscherpaar: König Arkos und Königin Eleonora. Nur ihnen habe ich Gefolgschaft bis zum Tod geschworen.«

—überlieferte letzte Worte der Baronin Kerry von Llanqa

»Moghuli Dimiona hat nicht vergessen, wer sie in ihren Machtbestrebungen unterstützt hat und wer sich ihr nicht unterwerfen wollte. Nach dem qualvollen Tod der widerspenstigen Llanqaner Baronin hat keine der übrigen oronischen Adligen den offenen Widerstand gegen die neue Herrscherin gewagt, und die restlichen Baroninnen sind der Aufforderung Dimionas ausnahmslos gefolgt und haben im Satrapenpalast zu Elburum ihren Treueid auf die Moghuli geleistet und die seelenverdammenen Einweihungen der Belkelel empfangen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.



Garde und Militär

Die Armee Orons ist derzeit ungefähr sechs Regimente stark, auch wenn sich dies wegen des bunten Durcheinanders von weltlicher Armee, kämpfenden Dämonenhorden und Söldnerhaufen nicht genau sagen läßt:

—Die *Königlichen Skorpione*, schwer gepanzerten Lanzenreitern mit (angeblich vergifteten) Dschadras, früher immerhin das Fürstlich Zorganer Leibregiment, das Anfang 29 Hal zu 'seiner' Prinzessin Dimiona überlief.

—Die *Rotmäntel* sind zwar für Feldzüge beritten, kämpfen aber zu Fuß mit jener Variante von Doppelkhuichomern, die als 'Großer Sklaventod' bekannt sind und die Oron wohl auch von gewissenlosen alfanischen Händlern erhält. Sie waren früher hochbezahlte Elitesöldner und tragen als Eliteeinheit den Skorpion der Moghuli und gelten formell als 'Kirchensoldaten' und Tempelgarde.

—Der *Orden des Gehörnten Gottes*, ein gefürchteter Haufen von selbst für Söldner brutalen und blutgierigen Plünderern und Schändern um die Ferkina-Horde des Yabman Pascha, beritten auf struppigen Ponys und ohne einheitliche Bewaffnung. Die meiste Zeit streifen sie in Haufen im Land umher, jedoch sendet die Moghuli sie auch als persönliche Emissäre gegen unliebsam aufgefallene Untertanen aus. Was ihnen an Disziplin und Taktik fehlt, machen sie mit Grausamkeit (und wohl auch schwarzer Magie) wett.

—Zwei Regimente der *Elburumer*

Satrapengarde, Fußkämpfer, das I. mit Hakenspieß, das II. mit einhändigem Sklaventod aus Al'Anfa ausgerüstet. Sie unterstehen der Satrapa

Merisa, im Alltag muß man jedoch davon ausgehen, daß die Moghuli die volle Kontrolle über Offizierinnen und Kämpfer der beiden Einheiten besitzt.

—Ein nicht ganz vollzähliges Regiment der *Yashualayer Satrapengarde*, leichte Reiterei und berittene Fußkämpfer und Schützen, die meisten davon aus diversen Söldnergruppen zusammengefaßt.

Die Einheit ist im schönen Yalaid in stete Kämpfe verwickelt und muß als sehr kampferfahren und loyal zu ihrer Anführerin Reshemin gelten. Über ihre Loyalität zur Moghuli ist nichts bekannt.

Die Stärke der oronischen Truppen ist damit kaum geringer als die der Armeen, die bei der borbaradianischen Invasion in Tobrien einfielen. Man darf dennoch vermuten, daß die Moghuli derzeit nicht zu einem großen militärischen Angriff auf Aranianer rüstet, doch andererseits besitzt sie genügend Kämpfer, um einen Angriff der Aranianer blutig zurückzuweisen oder zumindest zu einem unberechenbaren Abenteuer werden zu lassen.

Offensiv zeigt sich Oron nur im Yalaid, wo sich seine Truppen allerdings in einem zähen Kampf gegen königliche Aranianer, Sultan Hasrabals Gorier und Rashduler Garde, Fürstlich Khuichomer Truppen, Reste frei-maraskanischer Besatzer und angeblich selbst Echsenmenschen verstrickt haben.



Symbole und Insignien

»Als Zeichen seiner Treue gegenüber der Einen und Einzigen hat das Moghulat Oron das Emblem der Bel'Khelel zu seinem Wappen und Abzeichen erwählt: die schwarze Dornrose auf blutrottem Grund. Die Banner und Standarten des Moghulates Oron sind blutrot und zeigen ebenfalls die Dornrose.«



—offizieller Erlaß der Moghuli von Oron

»Die staatliche Symbolik des oronischen Reiches dreht sich beinahe wie besessen um das Bild der Dornrose, die als Symbol der Göttin Bel'Khelel gilt.

Daneben hat die Moghuli den blutroten Feuerskorpion auf Schwarz als ihr eigenes Symbol erwählt, das sie nur ihren ergebensten Vorkämpfern verleiht, nämlich ihrer verfluchten Elitegarde, den

Rotmänteln, und ihrem geheimen Meuchlerorden. Ebenso hat sie die Anfertigung eines Thrones angeordnet, dessen gepolsterte Sitzfläche dem Leib eines Skorpions entspricht, während sich der große Schwanz hoch über die thronende Herrscherin erhebt.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Die lauthals behauptete Herkunft Orons aus der Zeit der Magiermogule zeigt sich auch darin, daß das Alt-Tulamidische zumindest formell zur Amtssprache erhoben wurde.

Dennoch gibt es auch im Adel viele, die dieses archaischen Idioms nicht mächtig sind, schließlich war die Sprache bis vor kurzem eine unbestrittene Domäne der Sprach- und Geschichtskundigen, daher beschränkt sich sein Gebrauch vor allem auf höfische Dinge und zeremonielle Anredeformen, während im Alltag immer noch das herkömmliche Tulamidya und auch Garethi verwendet werden.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule



Das Volk

»Den Lehren der herrschenden Belkelel-Verehrung ist die unter den Adligen schnell populär gewordene Ansicht entnommen, das Volk sei vergleichbar einer Herde von Pferden, von denen einige zahm und gefügig, andere hingegen wild und ungestüm seien. Die Zähmung der Wildpferde, deren Unbotmäßigkeit die Macht der Belkelel beleidige, sei nun die wichtigste Aufgabe des Adels und der Belkelel-‘Priesterinnen’. Zu diesem Zweck habe die Dämonin ihnen Gerte und Sporen, Peitsche und Brandeisen, Dornrosen und Messer gegeben.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

»In Oron hat die böse Königin alle Untertanen versklavt. Sie alle müssen ihren bösen Launen und Lüsten gehorchen, und ein schlimmes Schicksal will ich Euch heute erzählen.«

—Einleitung eines Haimamud auf dem Basar in Anchopal

Die Wahrheit über die Oronis ist etwas differenzierter: So gibt es weiterhin eine dünne Schicht von Freien, die weder zum Adel noch zu den Leibeigenen gehören, die aber kaum ein Zwanzigstel der Bevölkerung ausmachen.

Sie dürfen Besitz haben, Handel treiben und ein Gewerbe ausüben, ähnlich den Reichsbürgern des Mittelreichs. Anders als diese aber haben sie in Wirklichkeit keine einklagbaren Rechte, auch wenn die gerissene Moghuli ihnen in der Regel diese Illusion läßt. Freie findet man vor allem als Handwerker und Kleinhändler in den größeren Orten und den Städten Elburum und Llanka. Der Stand der Freien ist die Hoffnung, die man den Unfreien vor die Nase hält wie die Karotte dem Mherwati.

Der zahlenmäßig größte Teil der Oronis nämlich wird von den Unfreien gebildet, und bei ihnen trifft dieser Name noch den Kern ihres Daseins: Sie gelten als Mündel ihrer adligen Herrin, in der Regel ist dies die Beli der Herrschaft, in der sie leben. Ihr sind sie Gehorsam in allen Dingen schuldig, und weder dürfen sie etwas als Eigentum besitzen noch Waffen tragen, noch dürfen sie heiraten, wann und wen sie wünschen. Das Verbot, Waffen zu tragen, erstreckt sich im Wortlaut auch auf jegliche Messer, so daß Unfreie zumindest vor Zeugen gezwungen sind, alle Nahrung mit den Händen zu essen, was weiter demütigend wirkt.

Die Beli gilt als ihr gerechtes, aber strenges Sippenoberhaupt, das das Recht besitzt, sie nach Gutdünken zu strafen; dabei wird die angeblich erzieherische Natur solcher Strafen herausgestellt, als wären die Unfreien törichte Kinder, die es mit harter Hand zu züchtigen gilt. Andererseits gibt es auch einige ausgeklügelte Anreize, sich in sein Schicksal zu fügen und der Beli gefällig zu sein, auf daß man einst als ‘reif’ erkannt wird: Denn wer sich durch besondere Gefügigkeit gegen den Adel auszeichnet, etwa auch als Verleumder unliebsamer Rivalen, kann vielleicht einmal von seiner Beli zum Freien erhoben werden.

Das gilt nicht für die Sklaven, die niedrigste und allgemein verachtete Stufe der oronischen Bevölkerung. Denn die neuen Herrinnen haben es auf perfide Weise verstanden, ihren Untertanen einzureden, daß die zur Sklaverei Verdamnten diese Strafe wegen ihrer Verbrechen selbst verschuldet hätten: Obwohl bekannt ist, daß Sklaven ein entsetzliches Leben führen und viele bald nach ihrer Versklavung aus einer Laune heraus von ihren Besitzerinnen umgebracht werden, schauen doch selbst die Unfreien auf sie herab und verachten sie als Verbrecher, die nur bekommen, was sie verdienen.

Zu den Lügen des mächtigen Kultes der ‘Einen und Einzigen’ gehört es, unbotmäßige Untertanen mit ungezähmten Pferden zu vergleichen, die zu ihrem eigenen Wohl gebrochen und gezähmt werden müssen. Das führt auch dazu, daß männliche Sklaven mitunter der gleichen Behandlung unterworfen werden, die aus ungestümen Hengsten willfähige Wallache macht, so daß Eunuchen nicht selten sind.

„Während die mit zusätzlicher Macht ausgestatteten Adligen sich immer neues einfallen lassen, um ihre Launen auszuleben oder ihre Treue zur Heptarchin zu beweisen, hat sich der Alltag der Orontier in den Monden seit Gründung des Heptarchenlandes gar nicht derartig geändert: Die große Masse bestellt weiterhin die Felder, hütet die Schafe und übt ihr Handwerk aus, die angeordnete Schur der Haupthaare ist noch die auffälligste Neuerung.

Dämonische Exempel wie das Massaker von Narhuabad reichen durchaus, um das Volk in der Mehrheit fügsam zu halten und weitere Aufruhrgelüste zu ersticken, aber eines darf man nicht vergessen: Es hat keine Invasion durch fremde Söldner, Untote und Daimoniden gegeben wie in Tobrien, und dementsprechend ist die Moral der unterdrückten Tulamiden Orons keineswegs gebrochen. Sie verhalten sich ruhig und gehorchen, wann es nötig ist, doch sie haben die Hoffnung, ja Erwartung auf bessere Zeiten nicht aufgegeben. Es ist hier deutlich einfacher, Kontakt zu den gelegentlichen Widerstandswilligen zu finden als in Tobrien.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»[...] Dem Freien wird eingeredet, daß er viel klüger, besser, reifer sei als alle anderen Untertanen. Daher wird er sich nicht mit den übrigen verschwören.

»[...] Dem Unfreien wird eingeredet, er werde nur von seiner gerechten Herrin erzogen, bis er seine Reife beweisen könne – dann werde er auch die Freiheit und Reichtümer erwerben. Also fügt er sich in sein Schicksal.

»[...] Den Sklaven wird eingeredet, sie hätten als Schwerverbrecher ihr Leben selbst verwirkt. Nun könnten sie allenfalls hoffen, es sich möglichst lang zu erhalten.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin ‘Edler’ von Südquartier

»Das Abzeichen des Freien ist sein Waqqif, der Krummdolch, den er von seiner Herrin erhält, wenn seine Freiheit bestätigt oder erklärt wird. Damit ist das Recht auf ein zweites, wohl noch wichtigeres, zumindest aber auffälligeres Kennzeichen verbunden: Er darf sich das Haupthaar und die Augenbrauen, Männer auch einen Bart wachsen lassen.

Denn dem Unfreien ist landesweit vorgeschrieben, daß er Schädel und Augenbrauen, Kinn und Wangen kahl und glatt zu scheren hat. Diese Haarlosigkeit der Unfreien geht angeblich auf eine alte tulamidische Sitte zurück, vor allem aber ist zu bedenken, wie wichtig das lange Haupthaar und bei Männern der Bart den freien Tulamiden ist. Langes Haupthaar gilt sowohl bei Männern wie Frauen als schön und edel, während sie zugleich viel daran setzen, sämtliche Körperhaare zu entfernen, die sie als tierhaft und barbarisch empfinden.

Die Kennzeichnung der Sklaven schließlich besteht in einer unverwischbaren Glyphe, die ihnen entweder nach Art der thorwalschen Tätowierung mit einer groben Nadel unter die Haut gestochen oder wie beim Vieh mit dem glühenden Eisen eingebrannt wird.«

—Sharina ay Yalaiaid, a.a.O.



»An der allgemeinen Bekleidungs-sitte hat sich bislang nicht allzu viel verändert, allerdings scheinen die örtlichen Despotinnen sich immer mehr das Recht anzumaßen, für ihre unfreien und versklavten Untertanen bestimmte Kleiderordnungen zu erlassen: So gibt es Belim, die ihren Untertanen das Tragen von Schuhwerk verbieten wollen, andere ergötzen sich an den interessanten Farbschattierungen, die der Sonnenbrand auf der Haut hellhäutiger Untertanen hervorruft, die daher keine Kleidung am Oberkörper tragen dürfen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Die erzwungene Kahlheit der unfreien Oronier ist als Kombination komplexer Motive zu werten: So zeigen mehrere Sagen aus den Zyklen um den kühnen Dschelef, daß den Tulamiden 'Haupt und Haar' als Sitz der Macht gelten.

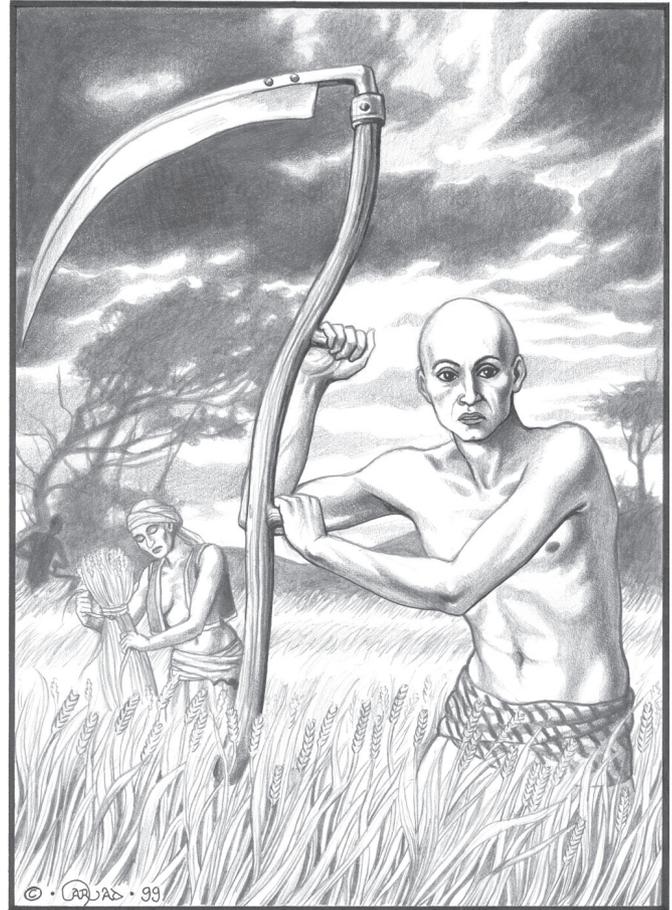
Aus der Theoria Magicae ist dieser Ansicht zugute zu halten, daß Haare bekannterweise tatsächlich eine enge Associatio zum Wesen des Trägers haben, das selbst nach der Separatio erhalten bleibt.

Aus der Psychologia ist zudem darauf zu verweisen, daß die aufgezwungene Kahlheit als eine verstärkte Form der Nacktheit gelten muß, die von den zivilisierten Völkern im Alltag zugleich mit Verletzlichkeit und Wehrlosigkeit assoziiert wird.

Aus der Phrenologia muß betont werden, daß die Augenbrauen eines Menschen zu seiner Mimik einen Anteil beisteuern, dessen Umfang erst bei ihrem völligen Fehlen erkannt wird: Ohne Augenbrauen erscheint die Ocularpartie vielfach als reglos, das Gesicht vermittelt daher schnell einen maskenhaft starren Eindruck.

In Erweiterung dieses Statamentum sei finaliter angeführt, das die Oronier angeblich 'alle gleich' aussehen, so daß eventuell den Unfreien gar das Gefühl der Individualitas geraubt wird.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothensfels, Schule der Austreibung zu Perricum



Recht, Gesetz und Strafen

Das Oronische Recht ist zugleich simpel und willkürlich: Denn unter dem Vorwand, die Zahl der Straftaten und Strafen überschaubarer zu machen, gibt es nur noch eine Handvoll von Dingen, die landesweit als Untat gelten:

—Als **Rufmord** kann jegliche Äußerung betrachtet werden, die einen anderen, nicht adligen Oroni kränkt oder beleidigt. Die Strafe besteht in einer Züchtigung, manchmal auch in der Versklavung.

—Als **Diebstahl** wird jede Tat bezeichnet, bei der jemand etwas dem rechtmäßigen Besitzer fortnimmt, dazu zählen nun auch alle Fälle von Raub, Betrug, Unterschlagung, Steuerlüge und anderen verwandten Vergehen und Verbrechen. Die Strafe ist in der Regel die Versklavung, sehr selten nur die Züchtigung.

—Als **Blutvergießen** wird jeder Form der Körperverletzung bezeichnet, wenn jemand einem Freien oder Adligen oder dessen Unfreien leiblichen Schaden zufügt. Adlige dürfen ihre Unfreien und alle ihre Sklaven züchtigen und dabei verletzen, wie es ihnen beliebt. Auch hier ist die Strafe meist die Versklavung.

—Ein **Mord** ist Blutvergießen, das zum Tode führt. In der Theorie ist das Töten von Freien und fremden Unfreien selbst dem Adel nur nach einer Gerichtssitzung erlaubt. Ist der Mörder gefährlich, wird er direkt hingerichtet, wesentlich häufiger aber ist die Versklavung, da die Herrinnen Orons ein perverses Vergnügen darin finden, gewalttätige Mörder entweder mit besonders ausgeklügelten Foltern an Seele und Leib

zu brechen, ehe sie sie töten, oder aber sie als persönliche Handlanger in ihre Dienste nehmen.

—Als **Ketzerei** gilt es, die offiziell vorgeschriebene Form der Götterverehrung zu kritisieren oder gar die 'Wahrhaftigkeit' der oronischen Lügen anzuzweifeln. Üblicherweise werden Ketzer versklavt.

—Einen **Verrat** schließlich begeht, wer sich gegen die 'göttergewollte' Ordnung Orons auflehnt oder mit fremden Mächten konspiriert. Wie nicht anders zu erwarten, ist der Tatbestand des Verrats ein derartig umfassendes Verbrechen, daß nahezu jede Äußerung der Unzufriedenheit oder gar des Ungehorsams gegen Höherstehende als Verrat geahndet werden kann, was, wenig überraschend, meist die sofortige Versklavung mit sich bringt.

Das böartige dieser Gesetze liegt nun eben nicht darin, daß sie so kompliziert wären wie die eines Galotta – es ist gerade die Schlichtheit, die den Richtern unendliche Freiheiten bei der Entscheidung läßt, ob denn nun eine solche Straftat vorlag oder nicht.

Meist hängt dies ganz vom aktuellen Bedarf an Sklaven sowie der Bedeutung des Angeklagten und seiner Familie (und deren Beziehungen zur Richterin) ab, wobei auch hier die Launenhaftigkeit die erste Regel ist: Mal werden angesehene Übeltäter freigelassen und eher belobigt als bestraft, mal gefällt es der Richterin, gerade sie zu einem Leben in der Sklaverei zu verdammen und sich an ihrem tiefen Sturz zu ergötzen.



»Es ist erwiesen, daß der angeklagte Freie Bauer Asmar der Sheyka Yurnahi ay Deshla nicht die vollen Abgaben geleistet, die er ihr schuldet, indem er letzten Feiertag nur vier statt der nötigen sieben Hühnereier darbrachte. Das ist nach dem Gesetz Diebstahl.

Es ist erwiesen, daß der angeklagte Freie Bauer Asmar der Sheyka Yurnahi ay Deshla gegenüber auf die Gesetze unseres Mutterlandes Oron schimpfte, als sie ihn zur Rechenschaft zog. Das ist nach dem Gesetz Verrat.

Weil er dadurch bereits zweimal die Gesetze gebrochen, die die Menschen Orons schützen, hat er sich nicht einmal, sondern zweimal außerhalb dieser Gesetze gestellt und die Rechtlosigkeit gewählt. So soll es ihm widerfahren, daß ihm alle Rechte genommen und er aus eigener Schuld zum Besitz der Sheyka Yurnahi ay Deshla wird, als wäre er ein nutzbares Tier. Sie möge mit ihm verfahren, wie es ihr dienlich erscheint. Auf daß aber ein Jeder ihn als das erkenne, was er ist, soll er nicht einmal, sondern zweimal mit Nadel und Tusche gekennzeichnet werden, mit der blutigen Hand des Diebes auf der linken, und dem leeren Wappenschild des Verräters auf der rechten Wange.

Die Sklaverei soll währen, bis daß der Tod eintritt.«

—Urteil der Beli von Ras Abris über die Klage einer Dorfältesten gegen einen Untertanen

»Fast muß man bewundern, mit welcher infamer Perfidie es den Herrinnen Orons gelungen ist, im Volk jegliches Mitgefühl mit den Sklaven zu ersticken. Denn selbst wer es besser wissen müßte, glaubt doch gerne an die Mär, daß alle Sklaven Verbrecher seien und die Sklaverei nur die angemessene Strafe für die Frechheit, mit der sie sich schon zuvor der menschlichen Gesellschaft entzogen hatten. Ist der frühere Freund, der eigene Verwandte erst einmal verurteilt, gibt es kaum jemanden, der noch Zweifel äußerte, sondern alle wenden sich ab, als sei soviel Unglück ansteckend, und, wer weiß, vielleicht ist es das auch, denn nur zu leicht kann ein offener Zweifler sich als Komplize der zuvor Verurteilten vor seiner Richterin wiederfinden.«

—Notiz des Grafen Dexter Nemrod von Wehrheim

Sklaven werden für die Art ihrer Verbrechen mit unterschiedlichen Glyphen gekennzeichnet: Für Diebstahl steht eine Hand, für Blutvergießen ein Dolch und für Mord ein Tötenschädel. Ketzerei wird durch eine Ratte und allgemeiner Verrat durch einen leeren Wappenschild dargestellt. Diejenigen, die wegen der Verschwörung mit einer feindlichen Macht verurteilt werden, erhalten eine Parodie des jeweiligen Wappens als Markierung: Für das rechtmäßige Araniens steht eine Sphinx, für Gareth ein abgeschnittener Greifenkopf, für die Novadis

eine stilisierte Schrifttafel mit der Zahl 99. Selbst für die Schergen der gelegentlich angefeindeten Heptarchen Maraskans gibt es eine Glyphe, nämlich eine chaotisch verzerrte Lilie.

»Wenn es um die Tätowierungen der aranischen Sklaven geht, muß man sich von dem Gedanken befreien, man hätte es mit den kunstvollen Hautbildern zu tun, wie sie die Thorwaler mit feinen Nadeln und einem Dutzend verschiedener Farben zu schaffen verstehen. Was die oronischen Hautzeichen angeht, werden sie wohl eher mit einer Ahle und billiger Rußtusche geschaffen und fallen recht grob aus, wie es wohl Sklaven nicht besser ansteht.

Die Brandwunden und Hautbilder der oronischen Sklaven sind, entgegen aller Erwartung, nicht völlig unwiderruflich und ewig: Denn in Elburum besteht seit kurzem eine Magierschule, die sich auf die Kunst der Heilung spezialisiert hat. Hier wurde bereits, so ist zu hören, dem ein oder anderen Sklaven bei vollem Bewußtsein die vernarbte oder gekennzeichnete Haut des Gesichtes abgezogen und mittels eines Heilzaubers durch neue, makellose Haut ersetzt, wenn der Sklave durch unausgesprochene Dienste die Gunst seiner Herrin erworben hat.«

—aus einem Brief der Kauffrau Conduela Zornbrecht-Kugers

»Während eine ganze Reihe der meist kunstvoll verzierten Schleier und Masken von ihren Trägern freiwillig und gerne getragen werden, gibt es auch einige perfide Exemplare, die untrennbar mit ihrem Träger verbunden sind. Bei diesen magischen Exemplaren, die allesamt kostbare Einzelstücke sind, kann es sich sowohl um Schleier wie auch um feste Masken und Larven handeln. Diese gehen, einmal aufgesetzt, eine Verbindung mit dem Träger ein, der sie nun für den Rest seines Lebens tragen muß.

Bei den unglücklichen Opfern handelt es sich fast immer um höhergestellte Personen, die der Moghuli unliebsam aufgefallen sind – schließlich wäre auch der für diese Magie nötige permanente Aufwand an Astralkraft für einen einfachen Sklaven in den Augen der Mächtigen reine Verschwendung. Dadurch werden die in Ungnade Geratenen nicht zu Sklaven gemacht, aber ihrer Persönlichkeit und ihres Einflusses beraubt. Am Hofe zu Elburum und im Kloster Keshal Taref gibt es mehrere dieser Unglücklichen.

[...] Eine fürwahr dauerhafte 'Kennzeichnung', die von keiner Magie rückgängig gemacht werden kann, ist die Entmannung, die auf grausame alte tulamidische Bräuche zurückgeführt und mit der 'vorteilhaften Wirkung' begründet wird, die diese Operation bei Hengsten hat – angesichts dessen, daß die Untertanen den Herrschern als mehr oder minder gezähmte Herde gelten, kein so unerwarteter Vergleich.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Handel und Wirtschaft

Während die herkömmliche Landwirtschaft, vor allem der Anbau von Weizen und Obst und die Zucht von Phraischafen, aber auch die hier typische Anpflanzung von Baumwolle und Zuckerrohr, weiterhin wichtig ist, hat Oron auch einige Gewerbe eingeführt, die zuvor ungebräuchlich oder verboten waren.

Zuerst ist hier der Sklavenhandel zu nennen. Die Sklaverei ist ja schon immer in Aranien bekannt gewesen, doch gab es bislang keinen Sklavenhandel – allenfalls konnten der Staat oder einzelne Gläubiger die Dienste ihrer Schuld- oder Strafsklaven vermieten. In Oron wurde allerdings deklariert, daß Sklaven tatsächlich nur bewegliche Habe seien wie etwa Pferde und Schafe. Daher können Sklaven als echte oder angebliche Verbecher von ihren Besitzern auch gehandelt werden wie Vieh. Zum einen gibt es nicht wenige Landedle, die 'überschüssige'

Sklaven an ihre Beli oder direkt in die Lasterhöhlen von Elburum verkaufen, zum anderen aber gibt es auch in den durch Flucht und Krieg menschenarmen Ländereien auf Maraskan und in Tobrien eine rege Nachfrage nach kräftigen jungen Burschen und Maiden für Sklavenarbeiten. Vor allem jene, die nicht recht kräftig und eher geistesstumpf geboren sind, werden ins Ausland verkauft, denn es fehlt ihnen die Anmut, Schönheit und vor allem Phantasie und Empfindsamkeit, die die Herrinnen Orons an ihren persönlichen Lastersklaven und Opfern ihrer Exzesse schätzen.

Ein zweiter Bereich ist der Anbau von Rauschkräutern verschiedenster Art, der Berichten zufolge ab dem kommenden Frühling begonnen werden soll. In erster Linie ist dabei an die Anlage von Zithabar-Pflanzungen zu denken, schließlich ist dieses Kraut im Tulamidenland



heimisch und muß heute aber vor allem von gewissenlosen Al'Anfanern angekauft werden. Daneben wird auch die eigentlich maraskanische *Rauschgurke* als Landbaufrucht in Betracht gezogen, denn man verspricht sich einiges von ihrer dumm und ausdauernd machenden Wirkung, um das Volk noch gefügiger zu machen. Als dritte Pflanze ist schließlich der *Purpurmohn* zu nennen, der angeblich ebenfalls kultiviert werden soll.

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der drei genannten Pflanzen finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 82, 87 und 93.

Wie man schon vermuten kann, ist der dritte neue Zweig der oronischen Wirtschaft die Unterhaltung und das Vergnügen nicht nur der eigenen Oberschicht, sondern auch der zahlenden Gäste aus den Schwarzen Landen und sogar dem übrigen Aventurien. Vor allem in Elburum gibt es zahlreiche Spielhöhlen, die anderenorts verbotene und verwerfliche Wetten annehmen, Bordelle, die selbst die ausgefallensten Wünsche gegen entsprechende Zahlungen befriedigen, und Rauschtempel, in

den der Gast die wildesten Rausche und Träume wie aus einer Speisekarte auswählen kann. Vom Wirken der Gottheiten Rahja und Phex ist hier nichts zu spüren, hier wird gegen Geld jede Verderbtheit geboten, hier werden Begierden gepflegt oder geweckt, die gegen alle göttlichen Gebote verstoßen.

»Neben den Geschäften, die man in Oron mit verwerflichen Gütern macht, muß auch der herkömmliche Handel mit Lebensmitteln, Tuchen und anderen üblichen Waren erwähnt werden, den die Oronis mit den übrigen Schwarzen Landen treiben: Oron ist für die Heptarchenreiche geradezu die Kornkammer – auch wenn es nur ein Viertel Araniens unter seiner Kontrolle hat, sind seine Ackererträge immer noch weit größer als die des entvölkerten Tobriens oder des verwilderten Maraskan. Vor allem Weizen, Bier und Trockenobst sowie Woll- und Baumwolltuch werden nach Norden und Osten verkauft.

Ohne die oronischen Lieferungen könnten die übrigen Heptarchen weit mühseliger den Angriffen der Rechtgläubigen standhalten, sie müssen daher eines unserer Hauptziele sein.«

—Brief der aranischen Großadmiralin Peliopie von Rathmos

Der Kult der Belkelel

Lehre und Symbolik

»Es gibt viele schöne Dinge in der Welt, und sie stehen dem zu, der sie sich mit der Kraft der Begierde und Entschlossenheit nimmt. Was du willst, nimm dir, denn Leid und Tod anderer speisen deine Freude, und ihnen Gewalt anzutun und sie gegen ihren Willen zu nehmen, ist dir angenehm. Die hilflosen Laute deiner Opfer sind der Einen Und Einzigen Herrin die allerschönste Musik. Genuß ist nichts ohne Macht, und Macht nichts ohne Genuß, und im Anlitz der Einen Und Einzigen Herrin sind höchste Macht und höchster Genuß einig und unzertrennlich.«

—Kernstück der Glaubenslehre der Bel'Khelel-Anbeter

»Die Kultgemeinschaft der Erzdämonin behauptet von sich, die wahre und rechtmäßige Kirche der Göttin zu sein, die von den irregeleiteten fälschlich unter dem entwürdigenden güldenländischen Namen Raia oder Rahja angebetet wurde; dieser Name ist heute verboten, da er vorgeblich die tulamidische Gottheit beleidigt.

Statt dessen ist als Ehrentitel der Name Bel'Khelel verbreitet, der 'Gebietlerin der Ekstase' bedeuten soll, ebensooft hört man aber auch den Namen Al Sali al Saliri, was 'die Eine und Einzige' heißt, denn der gemeine Mensch gilt als unwürdig, den wahren Namen der Gottheit zu kennen.

Wenig dürfte überraschen, daß zu den Farben der Gottheit neben dem Rot der Herrin Rahja auch das Schwarz zählt, wie es auch zu den dämonischen Titulaturen 'Herrin der Blutigen Ekstase' und 'Gebietlerin der Schwarzen Lust' paßt.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Rot seien der Mantel und der Schleier Der Einen Und Einzigen, und Schwarz sei Ihr Anlitz, wann immer es dargestellt wird, denn so groß ist Ihre Schönheit, daß keines Sterblichen Augen sie erkennen kann. [...]

Das heilige Geschöpf Der Einen und Einzigen aber ist das Einhorn von blutroter Farbe mit nachtschwarzem Horn. Es ist das mächtige, unbeherrschbare Wesen, das jeden Feind besiegt und sich doch vor Der Einen Und Einzigen beugt und Ihr zu Willen ist. Sein Bild soll in keinem Ihrer Schreine fehlen. [...]

Geschmückt werde Ihr Tempel und Ihr Schrein und jegliches Heiligtum mit den Schwarzen Dornrosen, die durch Ihre Gnade sich im Auserwähl-

ten Lande Oron manifestieren. Der Tempelsklave schneide sie ohne Furcht vor den Dornen, denn ihr Stich ist eine Gnade, wenn er von der Herrin kommt. Die Tempelherrin aber habe stets einen Dornrosenstrauß bereit, um mit ihren spitzen Dornen die Ungläubigen zu strafen und in den Gläubigen die Empfindsamkeit ihrer Leiber und Seelen zu mehren. [...]

Der Einen Und Einzigen höchstes Geschenk an die Menschheit ist der Schwarze Wein, der seine Kraft aus dem Opfer der Gläubigen gewinnt. Er hat die göttliche Gabe erhalten, das Blut der Sterblichen in seinen Trauben zum köstlichsten Trunke zu veredeln, von dem ein Schluck den Trinkenden das Glück sehen läßt. Sich und sein Leben dem Schwarzen Wein hinzugeben, ist für den Sklaven eine letzte Gelegenheit, im Tode wieder mit der Gemeinschaft der Gläubigen eins zu sein, und Preis sei dem Edlen, der seinem Sklaven diese Gunst schenkt. [...]

Das Paradies des Gläubigen, der Der Einen Und Einzigen treulich folgt, ist Ihr Lustgarten, der sich noch jenseits der Sterne bis in die Unendlichkeit erstreckt, voll Freuden, wie sie noch kein sterbliches Auge gesehen hat, und jede Orgie zu Lebzeiten kann nur einen schwachen Abglanz bieten.«

—aus dem Sephir al-Taref, dem liturgischen Text der Bel'Khelel-Anbeter

»In ihren Insancti oder Unheiligtümern der BKL, die die Oronis 'Tempel' nennen, scheint es als Leiterin eine sogenannte Tempelherrin (stets eine Frau) zu geben, die über eine verschieden große Schar von Tempelsklaven und – Sklavinnen gebietet. Die Tempelherrin muß uns als Paktiererin der Erzdämonin gelten, deren übernatürliche Kräfte bis hin zum Commandieren von minderen Dämonen reichen können.

Weit mächtiger sind dabei natürlich diejenigen Tempelherrinnen, die bereits vor ihrer ersten Verdammnis magische Kräfte besaßen: Dabei sind vor allem Hexen zu nennen, die die Schwesternschaft der Töchter Satuaris aufgegeben und sich der BKL zugewandt haben. Ihre Kenntnisse in der Beschwörung von Dämonen machen sie zu sehr gefährlichen Frauen, die als Tempelherrinnen oft in den größeren Unheiligtümern zu finden sind, die die Schreine einer ganzen Baronie beaufsichtigen. An dieser Stelle sei auch das Gerücht erwähnt, daß sich überlebende Dämonologen der Beschwörerschule Rashdul nach Oron geflüchtet und dort der BKL-Verehrung angeschlossen hätten.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum



Die Belkelel-Priesterschaft (Meisterinformationen)

Als Paktiererinnen mit der Erzdämonin besitzen alle Tempelherrinnen einige besondere Fähigkeiten:

—Sie als Meister können einer Belkelelpriesterin einen Bonus von sieben Talentpunkten für jeden Kreis der Verdammnis gewähren, der auf *Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Zechen, Bekehren, Betören, Lügen, Magiekunde, Gefahreninstinkt* und *Sinnesschärfe* verteilt werden kann. In diesem Falle darf das TaW-Maximum von 18 überschritten werden.

—Zum liturgischen Wissen einer Belkelelpriesterin gehört ein Ritual zur Herbeirufung dämonischer Diener der Herrin. Es entspricht dem Zauber HEPTAGON UND KRÖTENEI und kann durch die Blutmagie eines Menschenopfers mit Kraft versorgt werden, wenn die Beschwörerin keine Astralenergie besitzt. Beschworen werden können damit allerdings nur Dämonen aus der Domäne der Belkelel. (Bedenken Sie, daß man mit dem HEPTAGON auch Mindere Dämonen herbeirufen kann; siehe *Mysteria Arkana*, S.129). Selbstverständlich gelten hier die üblichen Proben-Erleichterungen für Paktierer.

—Eine deutlich mächtigere Stellung nehmen natürlich diejenigen Kultistinnen ein, die zusätzlich (vorher) eine gildemagische oder satuarische Zauberausbildung genossen haben. Letztere wird natürlich auch die passenden Beherrschungszauber wie die (an sich eigentlich 'undämonischen') GROSSE GIER und LEVTHANS FEUER umfassen.



Kultes, die aus der Eingeweihten zwar noch keine 'Priesterin' machen, sie aber auf eine Stufe heben, in der sie als vertrauenswürdig gilt und daher mit Verwaltungsämtern, einem Offizierspatent und ähnlichem betraut werden kann.

Über die genauen Umstände der Einweihung wissen wir wenig, doch scheint sie immer mit einer Ansprache zu beginnen, in der die Lehren und Prinzipien der Einen und Einzigen noch einmal hervorgehoben werden. Wenn der Proband erklärt hat, die Aufnahme in die Reihen der Eingeweihten anzustreben, muß er eine Prüfung ablegen. Ähnlich wie Verbrecherbanden, bei denen die Aufnahmeprüfung in einem blutigen Verbrechen besteht, geht auch die oronische Kirche der Bel'Khelel vor; denn auch hier umfaßt die Prüfung eine Tat, die so verbrecherisch ist, daß sie den Täter dauerhaft von der Gemeinschaft der Rechtgläubigen scheidet: Von ihm wird erwartet, daß er ein Opfer, das alle Merkmale der Unschuld, Schönheit und Verletzlichkeit zeigt, als Nahrung seiner Lust gebraucht und zu Ehren der Gebieterin quält, bis die Seele des Opfers durch seine Taten in die Niederhöllen fährt; dabei werden in einer grausamen Parodie unserer Kirche der Rahja wohl auch 'Inspiration' und 'Kreativität' seines 'künstlerischen Aktes' bewertet. Wenn er eine Schwäche wie Mitleid zeigt, wird er abgewiesen und versklavt oder getötet. Wer die Prüfung hingegen besteht, hat seine Seele selbst verdammt und erhält, angeblich von der Erzdämonin selbst, das Mal der Bel'Khelel, ein nur von ihr oder den Göttern auszulöschendes Zeichen, daß dem verdammten als Knecht der Erzdämonin ausweist und ihm das Betreten von zwölfgöttlichen Tempeln unmöglich macht.»

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Belkelelpriesterinnen im Spiel

Die 'Geweihten' der Herrin der Schwarzfaulen Lust sind im Spiel vor allem wegen ihrer weltlichen Bedeutung wichtig – sie sind für ihre Herde tyrannische Despotinnen, die ihre Macht ausnutzen, wo immer es geht. Es gibt etwa in jedem dritten Dorf einen kleinen Tempel der Einen Und Einzigen, oft sind auch die Tempel anderer Götter entweiht und der Belkelel gewidmet worden.

Magiebegabte Priesterinnen sind weit seltener, insgesamt vielleicht in jeder Baronie ein oder zwei. Bedenken Sie dabei, daß eine magiebegabte Kultistin oberhalb der 9.Stufe bereits eine für ihre 'Kirche' wichtige und sehr einflußreiche Person mit zahlreichen Sklaven und Kontakten ist.

»Um in der neuen oronischen Obrigkeit zu Einfluß zu gelangen, scheint es notwendig zu sein, sich der Kirche der Einen Und Einzigen angeschlossen haben. Während das normale Volk der Laienmitglieder als eine Herde von Nutztieren betrachtet wird, gibt es eine 'Einweihung' in die Mysterien des

Meisterinformationen:

Das heißt in der Tat, daß fast alle Würdenträgerinnen und Würdenträger Orons – nicht unbedingt der gesamte Adel, aber alle, die als 'Staatsdiener' anzusehen sind – als Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis gelten müssen – eine horrend hohe Zahl von mehreren hundert bis einigen tausend, weit mehr Verdammte als selbst unter Xeraans Borbarad-Religion oder als Belhalhar-Paktierer in Tobrien.

»Ein wichtiges Element in der neuen 'Kirche' der Bel'Khelel, der deutlich zeigt, wie sehr die Prinzipien der Herrin Rahja hier pervertiert werden, ist die Lehre von der Zähmung der Wildpferde: Wo in der Kirche der Herrin Rahja die Stute Sulva und der Hengst Tharvun ('Schönheit' und 'Wollust') als Geführten der Göttin gelten, wild und zügellos wie die Herrin selbst, spricht der Kult der Bel'Khelel von der Notwendigkeit, die unbeherrschten Pferde zu brechen, zu unterwerfen und zuzureiten, bis sie gehorsam und unterwürfig sind.



Wichtige Unheilige der Bel'Khelel-Verehrung

Daß dabei nicht allein von realen Pferden die Rede ist, sondern auch und gerade im übertragenen Sinne vom Volk allgemein und der Schar der ungeweihten Laiengläubigen im besonderen, ist offensichtlich. So kennt der Bel'Khelel-Kult den Begriff der 'Herde' für seine Schar der Gläubigen, ein Begriff, den die Priester eher spöttisch und abwertend gebrauchen; ebenso wie die Begriffe 'Stute' und 'Hengst' für weibliche und männliche Tempelbesucher, der allenfalls einen lobenden Beiklang hat, wenn es um körperliche Merkmale geht, die der Tempelherrin gefallen. Wenn es um den Gehorsam eines Laien gegenüber den Forderungen der Tempelherrinnen und der Obrigkeit geht, ist oft der Begriff 'Rittigkeit' zu hören. Die Rolle der paktierenden Tempelherrinnen als 'Zureiterinnen des Volkes' wird auch in ihrer Amtstracht deutlich:

Diese ist der Reitkleidung vornehmer aranischer Damen nachgeahmt und dabei so entworfen, daß sie den Leib der Paktiererin zugleich verhüllt und zur Schau stellt: Aus schimmernder, blutig-feucht wirkender Seide ist das Reitkleid, das am Oberkörper wie ein zweite Haut scheint, von der Taille abwärts aber in einzelnen Bahnen fällt, deren hohe Schlitzte jedoch nur erahnen, nicht aber erkennen lassen. Die dafür notwendigen verlockenden Körperformen, seien sie nun üppig oder knabenhaft, scheint jede Paktiererin zu besitzen. Dazu werden lange Reithandschuhe und ober-schenkelhohe Stiefel von pechschwarzer Farbe getragen, an denen oft türkische Sporen sitzen. Die Tracht wird vervollständigt von einem schwarzen Gürtel, an dem als Zeichen der Tempelherrinnenwürde eine Reitgerte oder eine dornreiche Dornrose und ein Zaumzeug hängen.

Die Haare werden lang und meist offen getragen, und nicht selten trägt die Tempelherrin auch einen Schleier aus dünner blutroter Seide, der das ganze Antlitz außer den Augen bedeckt, und manchmal selbst diese – daß es gut möglich ist, durch ein Seidentuch vor den eigenen Augen hindurch zu sehen, ohne selbst erkennbar zu sein, ist ja bekannt.

Die Sklaven, die der Tempelherrin ausgeliefert sind, dienen ihr als Handlanger und mitunter auch als Opfer. Ihre Amtstracht' besteht aus wenig mehr als roten und schwarzen Bändern, die sie um den Hals tragen. Es scheint – aber das ist keineswegs allgemeingültig – vielerorts so zu sein, daß die für niedrigste Verrichtungen und Opfer eingeteilten Sklaven schwarze Halsbänder, die mit etwas verantwortungsvolleren Aufgaben wie denen eines 'Meßdieners' oder 'Sakristans' betrauten Sklaven blutrote Halsbänder tragen. Mancherorts sind die Halsbänder auch in Anlehnung an das Zaumzeug gezähmter Pferde aus gefärbtem Leder gemacht und dann mitunter mit Glöckchen und Flitter verziert. Aus dem Belyet Yaisirabad hören wir gar davon, daß die Tempelsklaven und –sklavinnen hier rot oder schwarze emaillierte Stahlreifen um den Hals tragen.

Um Sklaven zu züchtigen, zu demütigen oder einfach ihren Status als Nutztiere zur Schau zu stellen, ist vielerorts auch regelrechtes schwarzes Zaumzeug in Gebrauch, das das Halsband mit einer knebelähnlichen Kandare verbindet, die den Sklaven am Sprechen hindert, und das zudem manchmal noch 'Scheuklappen' umfaßt, die anders als beim Pferd völlig vor die Augen des Trägers geschwenkt werden können, um ihm vollends die Sehkraft zu nehmen.

Schließlich sind Schleier ein häufig getragenes Kleidungsstück, da sowohl die Hohepriester wie auch die Opfer dadurch ihrer Individualität beraubt und zu Darstellern eines überderischen Spektakels werden: Im Mysterienspiel um den Märtyrertod des Donation von Terilia etwa vergeht der verschleierte Darsteller im Feuer, um wenige Augenblicke später wie der sagenhafte Lichtvogel neu zu entstehen. Daß es sich dabei um einen weiteren verschleierten Sklaven handelt, scheint den meisten der fanatischen Zuschauern entweder nicht zu Bewußtsein zu kommen, oder es ist ihnen gleichgültig.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Hela-Horas, die 'Schöne Kaiserin', wird von manchen Predigern der Bel'Khelel als wichtige frühere Dienerin der Einen Und Einzigem dargestellt, die deren Lehren von einem tulamidischen Propheten empfangen haben soll. Ein Zeichen ihrer Erleuchtung sei auch, daß sie das aranische Land als ihrem Kaiserreiche gleichberechtigt anerkannt habe. Diese krude Geschichtsklitterung, die nicht allein die für eine ketzerische Übernahme untaugliche Königin Mygdonia von Aranien ignoriert, scheint auch sonst wenig mit der historischen Wirklichkeit zu tun zu haben; zumindest gibt es in der Biographie der Hela-Horas keinerlei deutliche Hinweise, daß sie gerade mit der Erzdämonin Belkelel paktiert habe. Im Volk ist diese Legende nichtsdestoweniger weit verbreitet.

Bel Gor, Gebieter der Gor, ist ein in Oron weitverbreiteter Name für den Dämonenmeister, vor allem wenn man sich auf die Zeit vor den Magierkriegen bezieht, als er in seiner Schwarzen Zitadelle in der Gorischen Wüste herrschte. So seltsam es erscheint, kennen die Oronier doch eine häufig erzählte Legende, wie Bel Gor der schnippischen Kaufmannstochter Semiria saba Hammadi begegnet, die seine Avancen ablehnt, so daß er sie verschleppt und ihr unter körperlichen und seelischen Quälereien jeglichen 'Hochmut' austreibt.

In dieser und vielen ähnlich ähnlich konstruierten Erzählungen geht es nicht zuletzt um den Beweis, daß 'Bel Gor' in erster Linie ein Anhänger der Bel'Khelel war und der dieser Erzdämonin zugewandte Teil seiner Krone dementsprechend der bedeutendste und wichtigste. Daß dadurch vor allem auch die Moghuli Dimiona als die mächtigste und ranghöchste der Heptarchen dargestellt werden soll, liegt auf der Hand.

»**Donation Alrik von Terilia**, Graf von Elburum, alias Der Magiergraf von Edas. Der jüngere Sohn der elburischen Gräfin wurde 556 BF während der Herrschaft Rohals geboren und schlug früh die Laufbahn des Akademiemagiers ein. Nach einem unterdrückten Skandal, vermutlich um die Verfechtung schwarmagischer Theorien, ging er in die aranische Schwesterstadt Sylla und von dort in die Syllaner Kolonialsiedlung Charypso auf Altoum und bekämpfte die Mohastämme des Hinterlandes, was ihm den Titel eines Markgrafen des charyptischen Vorpostens Edas eintrug. Im aventurischen Süden kam er auch in engen Kontakt zu einem Kult der BKL, dessen Mitglied er etwa 580 BF wurde. Mit einem beträchtlichen Vermögen heimgekehrt, stieg er trotz des inzwischen verdrängten Skandal es rasch in der Elburischen Magierakademie (damals eine Verwandlungsschule) auf. In dieser Zeit entstanden auch, angeblich durch im Rausch empfangene Eingebungen, die meisten seiner Bücher, die im Geiste der BKL-Verehrung die eigensüchtige Suche nach Genuß durch das Quälen Schwächerer als Zeichen der Stärke verherrlichten. Sein folgenreichstes Werk war dabei der Zweiteiler Die beiden Brüder aus den Bänden Die Nachteile der Demut und Die Vorteile des Stolzes, die von zwei magiebegabten, völlig gegensätzlichen Brüdern handeln, die die Menschlichkeit des einen verhöhn-ten und den Machtwillen des anderen glorifizierten. Erst nach Ausbruch der Magierkriege, als ihm die Tragweite seiner eigenen Werke deutlich wurde, stellte er sich auf die Seite Borbarads, ohne wesentlich zu dessen Kriegsanstrengungen beizutragen. Nach den Kriegen aus Aranien verjagt, verschwand er, der stets als Graf von Edas publizierte, aus dem Blick der Öffentlichkeit. Seine übrigen Werke, namentlich Schwarze Magie – ihre wichtigsten Rituale und Die Philosophie im Lehrsaal sind trockene Kompilationen der Magie der Linken Hand bzw. der Magierphilosophie ohne die mitreißende Wirkung seiner früheren Bücher.«

—aus der Encyclopaedia Magica, Vol. II, 4.Kusliker Auflage von 790 BF



»Der oronischen Herrscherschicht gilt einer der ihren, der berüchtigte Magiergraf Donation von Terilia, als einer der wichtigsten Verfechter der aranischen Vormacht im Dienste der Bel´Khelel: Er habe sowohl die weltliche Macht seines Mutterlandes bis auf die Waldinseln ausgedehnt, wie auch die lange Zeit wichtigsten Offenbarungen über das Wesen der ‘Herrin’ verfaßt, die jedoch von den vorherrschenden Ketzern der Rahjakirche unterdrückt wurde. Kurzum, man ist in Oron dabei, aus dem irgeleiteten Magus von fragwürdigem Charakter und geringer persönlicher Integrität einen ‘Martyrer der frühen Kirche’ zu konstruieren.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Rahja und Belkelel – Harmonie und Kakophonie

»Wisse, daß immer dann, wenn ein Sterblicher den Rausch der Ekstase erlebt, ein feiner Klang entsteht, den Sterbliche nicht mit den Ohren hören, sondern nur mit dem Gespür erahnen können.

Wenn der Weg zur Ekstase im Einklang der Seelen zurückgelegt wurde, ist der Ton wundervoll und harmonisch, und der Herrin wohlgefällig, denn Rahja ist die Herrin der Harmonie.

Wenn aber eine Seele in Wahre Qual gestürzt wurde, wenn das Leiden der einen Seele das Mittel zum Genuß der anderen war, dann erklingt eine schrille Dissonanz aus widerstreitenden Gefühlen, die der Herrin in den Ohren schmerzt und die Sterbliche mit Abscheu erfüllt. Die ewige Feindin aber in ihrer Niederhölle frohlockt, denn ihr gefällt die Kakophonie der gequälten Seelen auf das vorzüglichste.

So ist es denn auch ihr Wille, durch ihre Verbündeten die Kakophonie der Welt zu mehren, indem mehr und mehr Sterbliche verleitet werden, ihre Ekstase aus der Seelenqual anderer zu gewinnen und damit einige neue Töne der Kakophonie hinzuzufügen, die einst die Harmonie unserer Göttin überwältigen soll.«

—aus Von der Hingabe der Rahja-Geweihten Ghamypola di Fasar

»Es ist ein ebenso verbreiteter wie irriger Glaube, der fundamentale Unterschied zwischen der Lust, die der Herrin Rahja gefällt, und den Formen, die ihrer ersdämonischen Feindin nahestehen, sei anhand der Taten zu bestimmen, die zwei oder mehr Beteiligte in der Hitze des Rausches tun. Als wäre es so einfach, eine Linie zu ziehen zwischen den rahjagefälligen Haltungen und Stellungen und den dämonischen. Wo soll der Frevel denn liegen – wenn die beiden Beischläfer die Silhouette eines Dämonenhauptes bilden ...?«

Oder beginnt die Ketzerei gegen die Göttin dann, wenn Schmerz und Gewalt ins Spiel kommen, wie man es im Svelltland glaubt? Ein verlockend einfacher Gedanke, aber so einfach ist es nicht. Denn ist es nicht auch Gewalt, wenn die Ekstase der Göttin einen Sterblichen packt und förmlich aus seinem Alltagsleben herausreißt? Wer ist so unglücklich, nicht zu wissen, daß auch die Liebe eine Gewalt ist, die den Befallenen packt und ihm die Ruhe raubt? Auch da wird nicht nach der Befindlichkeit und dem freien Willen gefragt.

Aber das, was viele meinen, wenn sie die Gewalt verdammen, ist der wahre Kern. Denn wie ein jeder wissen sollte, ist die Herrin auch die Göttin der Harmonie. Und diese Harmonie ist mehr als nur das wohlige Gefühl beim trauten Beisammensein, sie umfaßt alle Formen der Übereinstimmung und des Einklanges, zu dem Seelen in der Lage sind, wenn auch vielleicht nur für Stunden oder Momente. Wann immer beim Spiel der Liebe und der Lust die Seelen der Beteiligten im Gleichklang sind, erfolgreich bemüht, die Seelennatur des anderen zu begreifen (oder durch die Intuition dazu fähig), dann ist auch das Wirken der Göttin nahe, ganz gleich, ob sich zwei in inniger trauer Umarmung umschlungen halten oder das Spiel der Rutten und Geißeln genießen.

Aber was ist dann nun das Wesen der Feindin? Um es in der Sprache der gelehrten Musikanten zu sagen, die Dissonanz, der Mißklang. Wenn sich beim Spiel der Lüste zwei Seelen bekämpfen, wenn die eine sich der anderen aufzwingt, wenn statt Genuß und Harmonie Widerstreit und Seelengewalt herrscht, dann ist die Herrin der blutigen Ekstase nicht fern. Denn statt des Gebens und Nehmens, das der Herrin Rahja gefällt, genießt die Feindin den Raub der Lust, bei dem einer seine Lüste ausübt und der andere, verängstigt, verletzt, verwirrt zum Opfer und Objectum geworden ist. Wer um des Rausches willen raubt und mordet, wer im Rausch der Lust nicht des anderen Kräfte stärkt, sondern von ihnen zehrt wie ein Wiedergänger und den anderen ausgenutzt zurückläßt, wer lieber Angst und Qual verbreitet als Genuß und Freude (und meine Leser, denket daran, in welch vielfältiger Gestalt die Freude daherkommt), der ist der Erzdämonin nahe – sei es der brutale Vergewaltiger, sei es der dekadente Folterer, sei es die Lebenskraft aussaugende Lamijah oder der von Selbstfoltern entstellte Faqir, sie alle zählen zu den Gefolgsleuten der Feindin, wissend oder unwissend.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Meisterinformationen:

In dem Bereich, der wie etwa Karmaenergie weder mit den gewöhnlichen Sinnen noch mittels Magie zu erkennen ist, existieren die beiden widerstreitenden Kräfte der Harmonie Rahjas und der Kakophonie Belkelels tatsächlich. Die Beschreibung mit Begriffen der Musik ist natürlich nur eine Analogie für etwas, das sterbliche eben nicht wirklich erfassen können und zu dem sie nur in höchster Ekstase kurzfristigen Zugang erleben.

Im Spiel soll Ihnen das vor allem eine handhabbare Entscheidungshilfe geben, wenn Sie die Löblichkeit, Neutralität oder Verwerflichkeit von geschlechtlichem Verhalten beurteilen müssen, was in Kampagnen in und um Oron leicht vorkommen kann: Was immer die Beteiligten für sich und die Lust des anderen tun (auch wenn es ‘Alanfanische Spielchen’ sein mögen), ist eher rahjagefällig; wenn die Beteiligten vor allem an sich denken, fällt es vor allem in die breite Grauzone in der Mitte. Wenn aber der eine die Seelenqual des andern billigend in Kauf nimmt oder bewußt herbeiführt, um selber Genuß zu verspüren, dann ist die Kakophonie gefördert und Belkelels Interesse an dem eifrigen Musikanten geweckt – welche konkreten Folgen das hat, müssen Sie entscheiden.

Der Orden des Gehörnten Gottes

»Der Erstgeborene der Einen Und Einzigen aber ist der Zweigehörnte. Ist seine Mutter und Herrin die thronende Gebieterin unendlicher Schönheit und Freude, ist er der stürmische Prinz, der seine Kraft freigiebig mit den Sterblichen teilt. Er hat das Recht, sich als Erster zu nehmen, was ihm gefällt, und seine unberechenbaren Launen spielen mit den Sterblichen wie die Kraft der Elemente. [...] Seine Heilige Zeit ist der Levthansmond, wenn Seine Stärke am größten und er den Sterblichen am nächsten ist.

Das Heilige Zeichen des Zweigehörnten ist der Kreis, der zwei Hörner trägt, seine Ritualgeste aber wird folgendermaßen gezogen: Lege deine Fäuste an Deine Schläfen und winkle Deine Daumen wie geschwungene Hörner!«

—aus dem Sephir al-Taref, dem liturgischen Text der Bel´Khelel-Anbeter

»Während der Kultus der Bel´Khelel nur Frauen offensteht und nur sie Tempelherrinnen werden können, besteht eine als Orden deklarierte Gemeinschaft, die wiederum fast ausschließlich Männer aufnimmt und sich, man kann es anders nicht sagen, der Vergewaltigung und Brutalität verschrieben hat. Während die Götterfeindinnen der Bel´Khelel-Gemeinschaft



ihre Grausamkeiten ebenso geistig und seelisch wie körperlich verüben und neben der Folter auch subtilere Formen der Erniedrigung kennen, um 'ungehorsame Pferde zuzureiten' und allerlei dekadent-verfeinerte Wege verfolgen, um die Blutige Ekstase zu erreichen, ist der Orden des Gehörnten Gottes allein auf brachiale Gewalt und leibliche Mißhandlung ausgerichtet – seine Mitglieder 'dienen der Herrin', indem sie ihre Gelüste auf gewalttätige und gedankenlose Weise befriedigen, sei es durch die Schändung ihrer zufällig ausgesuchten Opfer oder das maßlose Konsumieren von Bier, Brantwein und anderen Rauschmitteln.»

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Der 'Kirche der Einen Und Einzigen' zugehörig, aber untergeordnet ist der 'Orden des Gehörnten', der einen Halbgoth in Gestalt eines Mannwidder verehrt – offenkundig eine Form des Levthan, auch wenn der Name nicht genannt wird. Wie sie ihren Ordenspatron darstellen, kann sich jeder vorstellen, der auch nur etwas von den rauen, geistlosen Wegen dieser Levthansjünger gehört hat: Der Widderkopf mit den riesigen, geschwungenen Hörnern verblaßt doch neben dem meist zur Aberwitzigkeit übertriebenen Gemächt, während Arme und fellbedeckte Beine des Götzenbildes oft sehr nachlässig ausgeführt wurden. Ebenso wurde berichtet, daß sie mitunter grobe hölzerne und steinerne Abbilder des Levthansphallus errichten, auf denen sie Unglückliche, die in ihre Hände gefallen sind und keinen Schutz durch den Adel genießen, dem 'Vergnügen des Gottes' opfern.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Dieser Orden des Gehörnten Gottes kennt weder Statuten noch Matrikeln, sondern ist eher eine wüst zusammengesetzte Horde von Schändern und Mördern, denen die Herrinnen aus einer grausamen Laune heraus Freizügigkeit und die Erfüllung ihren blutigen und brutalen Lüste erlauben.

Die genaue zahlenmäßige Stärke der oronischen 'Levthansjünger' zu schätzen ist unmöglich, doch scheinen sie in 'Horden' von ein bis drei Dutzend umherzuziehen, die jeweils von einem Pashar angeführt werden; es gibt wohl ungefähr zehn dieser Horden. Als das Oberhaupt oder Pasharim-Pashar dieses Kultes gilt der Ferkinahäuptling Yabman Pascha, einer der grausamsten Handlanger der Moghuli. Schon die Titel belegen, daß der Einfluß der unkultivierten Gebirgsbarbaren entscheidend ist.

Zu seinen Mitgliedern zählen vor allem die einst durch Merisa von Elburum angeworbenen Ferkinasöldner der Ban Uludh, denen diese blutigen Ausschreitungen offensichtlich zusagen, doch gibt es auch ausreichend Berichte, daß sich manche Einheimischen und selbst einige der in Gefangenschaft geratenen Thorwaler von Llanka nach ihrer Freilassung (?) diesem Haufen angeschlossen haben.

Eine reglementierte Tracht scheint nicht zu bestehen, doch mischen sich hier verschiedene Einflüsse zu einer gewissen, informellen Kleiderordnung: Wie die Ferkinas tragen sie an den Beinen enge Hosen aus Lederflecken und an den Füßen festes Schuhwerk aus Leder. Von den Thorwalern hingegen wurde die Krötenhaut übernommen, ein schweres Lederwams, das mit Nieten verstärkt und am Rücken mit Bildern des Gehörnten oder seines Gemächts 'verziert' ist. Ebenfalls thorwalsch beeinflusst scheint die mitunter beschriebene Sitte zu sein, Helme mit Hörnern zu tragen, in diesem Falle natürlich mit geschwungenen Widderhörnern. Der Vorliebe der Ferkinas für Felltrophäen hingegen entspringt wohl die Neigung, sich mit Pelzstücken zu schmücken oder gar statt einer Hörnerkappe dem Schädel eines echten Widders mit samt dem Fell zu tragen. Und obwohl es normalerweise ein Zeichen der Sklaven ist, sind viele Levthansjünger auch dreist genug, sich mit allerlei derben und meistens obszönen Tätowierungen zu zieren.

»Während sich manche Levthansjünger vor allem in Leder und Felle kleiden, verzichten andere ganz auf solche Zeichen der Kultiviertheit: Sie lassen Haupt-, Bart- und Körperhaar wild sprießen und schlingen allenfalls ein Fell um die Schultern. Das sind auch diejenigen, die selber die Form von ungeheuerlichen Mannwidder annehmen, ehe sie sich einem Kampf oder einer Schändung zuwenden.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

»Die Levthansjünger vom Orden des Gehörnten Gottes zählen in mancher Hinsicht zu den schlimmsten Gruppen, denen man in Oron begegnen kann: Selbst gegenüber einer Tempelherrin oder einer Dorf-Sheyka kann man mit List und Gerissenheit etwas ausrichten, doch die Levthansjünger haben nahezu jede zivilisierte Eigenschaft abgelegt und scheinen nur dem Ziel zu folgen, sich durch Schnaps und die Folter Unschuldiger zu amüsieren, so daß sie kaum Argumenten außer reiner Gewalt zugänglich sind.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

»Es gibt vielfach widersprüchliche Berichte, wie es um übernatürliche Kräfte der brutalen Levthansjünger Orons bestellt sei: Während manche ihnen schier ungläubliche Zauberkräfte zuschreiben, behaupten andere, daß sie nicht mehr als gewalttätige Tölpel seien.

Die Wahrheit scheint in der Mitte zu liegen: Bei den allermeisten liegen wohl wirklich keine außergewöhnlichen Kräfte außer ungewöhnlicher Selbstbeherrschung gegen Schmerzen vor, doch existieren zuverlässige Berichte, daß sich einzelne aus ihren Reihen in tierhafte Mannwidder verwandeln könnten, die riesenhaft und unverwundlich seien und Levthanssöhne genannt werden. Wenn das stimmt, mag es sich um eine dämonisch verursachte Variante der Lycanthropia handeln, die eventuell besonders eifrigen Kultisten als Form der Belohnung gewährt wurde.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Meisterinformationen:

Mehr zu den Mannwidder, ihrer Entstehung und ihren Eigenschaften finden Sie im Abschnitt **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** auf Seite 42.

Lamijanim

»Nachdem Dschelef aber im Palast der Beli angekommen war, da sah er sich der Herrin des Landstriches gegenüber, durch den er hatte reisen müssen und wo er soviel Elend erblickt hatte. Doch als er der schlanken Gestalt der Dame Zulhamin ansichtig wurde, vergaß er alle Not und Armut, denn in güldenes Gespinst war sie gehüllt, in haarfeine Ketten aus reinem Gold. Wie das Wasser eines Barun-Ulah-Kataraktes strömten sie von ihrem juwelenbesetzten Pektoral über ihren elfenbeinernen Leib herab, und wie Wasser Steine umspülten, teilten sich die Goldfäden vor jeder Wölbung ihres Körpers, und alles lag ihm vor Augen, was dem Leib der Frauen Schönheit verleiht. Doch ihr Antlitz war noch verborgen hinter einen zarten Seidengespinst.

Dann hörte er ihr glockenhelles Lachen, schmeichelnd und weich. Ein leiser Hauch ihres Atems genügte, den seidenen Schleier zu heben und fort zu wehen – und als Dschelef das makellose Gesicht der Palastherrin und ihre noch wie zum Kuß gespitzten rosigen Lippen erblickte, da war er der Dame Zulhamin verfallen.

Ohne noch seiner Dschamila zu gedenken oder sich seines Schwures zu erinnern, vergaß er die geraubte Maid angesichts der üppigen Verführerin, die vor ihm stand. Wie das Blöken des brünstigen Ziegenbockes klang sein Ruf,



mit dem er sich der Palastherrin näherte, und unter der sanften Berührung ihrer spitzen Fingernägel wuchs seine Erregung zu ungeahntem Maß.

Doch aus einem stürmischen Brauträuber wurde in der Hitze ihres Liebes-spieles alsbald ein gefügiger Sklave, verfallen ihren überderischen Reizen. Nie hatte er sich solchen Vergnügen auch nur erträumt, und nun wurde alles Wirklichkeit, was sich der Lüsternste unter euch bei seinen wildesten Räuschen erhoffen kann, und noch sieben mal sieben mal mehr. Er erfuhr von ungeahnten Dingen, die Mann und Frau miteinander tun können, erlebte Akte, die er nie einer Frau zugetraut hätte, und erlappte sich bei Taten, die er noch vor kurzem weit von sich gewiesen hatte. Und alles versetzte ihn in ungekannte Beglückung, und ebenso wie an ihren Spielen ergötzte er sich daran, wie sehr ihn diese Dinge über die Einfachheit und Schlichtheit, ja, über jegliches Fassungsvermögen und alle Vorstellungskraft seiner früheren Stammesgeschwister emporhoben. Kein Scheich, kein Sultan, kein Gott erschien ihm noch im geringsten von Bedeutung zu sein, und gemeinsam mit seiner neuen Herrin erging er sich in Freveln und Lästerungen, deren Kühnheit, deren Bruch mit allen vertrauten Gesetzen ihn glauben ließen, durch die Dame Zulhamin herausgehoben worden zu sein aus den Reihen der gewöhnlichen Sterblichen, für die derlei Dinge Gültigkeit haben. Gemeinsam bestiegen sie den Berg der Lust, und immer höher führte sie ihn. Quälend langsam schien der Anstieg, doch Dschelef genoss jeden Schritt. Schließlich aber hatte er den Gipfel des Berges erklimmt, und in dieser einzigen, kurzen Ewigkeit hob er sein Haupt und sah in Zulhamins Antlitz, in das Gesicht einer ewigen, göttergleichen Macht. In seinem Innersten schrie eine Stimme danach, sich dieser Frau, dieser Dschinni der Liebe, dieser Göttin der Lust zu ergeben und auf immer ihr ergebenster Gläubiger und Anbeter zu sein, ihr eifrigster Prophet und ihr unwürdigster Höriger zugleich, während sie seine gestohlene Kraft genoss. Denn die Herrin des Palastes war eine unheilige Buhle, eine verdorbene Kraftzehrerin – eine Lamijah!»

—Auszug aus einem derzeit weit verbreiteten Märchen des Tulamidenlandes

»Lamijanim ist ein Wort, das man von den Geschichtenerzählern Tulamidiens immer wieder hört, und auch beim Gespräch im Badehaus gibt es wilde Gerüchte über die Lamijanim zu hören: Unsterblich schöne Frauen und Männer sollen sie sein, ebenso verführerisch wie grausam. Sie sollen die wahre Herrscherkaste Orons stellen, ja, eine jede vornehme Frau Orons soll zu ihnen gehören. Ihren Untertanen sollen sie die Lebenskraft aus dem Leibe stehlen wie ein Vampir, doch seien ihre verbotenen Künste ebenso verlockend wie das Blutsaufen der Vampire abstoßend.

Aber was verbirgt sich wirklich hinter diesen Erzählungen und Märchen? Stellen wir zuerst fest, daß es die Lamijanim wirklich gibt und sie zu den größten Gefahren zählen, die die Unheilige Verführerin den Götterfürchtigen entgegenstellt. Sie sind alle Sterbliche gewesen, zumeist menschliche Frauen, und vielfach leben sie noch in die Maske ihres früheren Daseins.

Die bekannteste und gefährlichste Gabe der Lamijanim besteht in dem Vermögen, ihren Gespielen beim Lustakt – denn ich weigere mich, hier das Wort Liebe zu beschmutzen – Lebenskraft zu rauben. Ähnliches sagt man zwar auch von Hexen, doch scheint es da nur um die Kraftmenge zu gehen, die einem ein erholsamer Nachtschlaf verleiht. Lamijanim hingegen ziehen ihren Bettgefährten die Lebenskraft aus dem Leib, als wäre sie das Mark der Knochen. Im bestmöglichen Falle erwacht das Opfer nach einer wilden Nacht der Lust entkräftet und geschwächt, doch ohne bleibende Schäden. Doch wahrscheinlicher ist, daß die Lamijah ihm permanent Gesundheit und Stärke gestohlen hat und er zu ihrem hörigen Sklaven geworden ist. Denn das scheint ihre zweite große Kraft zu sein: die bannartige Herrschaft über ihre Gespielen, gleich welchen Geschlechtes. Damit meine ich jetzt nicht einmal ihre scheinbar übermenschliche Fähigkeit, ein ausersehnes Opfer auch wirklich in ihren Bann zu schlagen: Derlei Verführungskünste sind vermutlich nicht einmal ganz übernatürlicher Art, sondern eine natürliche Kunst, die Triebe und Gelüste ihrer Zukünftigen zu erkennen und mit ihnen zu spielen. Der Bedauernswerte aber wird zum hörigen Gefolgsmann der Lamijah, gebunden durch kaum zu lösende Bande, die ihn jegliche andere Treue vergessen lassen.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

»Es stellt sich die Frage, was konkret mit der Kraft geschieht, die eine Lamijanim ihrem Opfer raubt. Die Häufigkeit dieser Attacken läßt vermuten, daß sie diese Lebenskraft ihrerseits wieder einbüßen und sich letztlich an ihren Opfern nur für eigene Verluste schadlos halten. Zwar können sie offensichtlich normale Speisen und Getränke verzehren und auch ihren Geschmack erkennen und tadeln oder loben, doch wissen wir nicht, ob das Notwendigkeit ist oder Gewohnheit. Allein der Wein der Rahja scheint ihnen verhaßt, und an seiner Stelle trinken sie allerlei anderes, selbst Blut – doch letzteres wohl vor allem, weil es allgemein geächtet ist und damit ihrer freudlosen Existenz einen gewissen Reiz verleiht. Vor allem aber gieren sie nach dem Blut der Schwarzen Trauben, der verfluchten Dämonenpflanze, und man sagt, daß nur dieses widernatürliche Gebräu in ihnen die kurze, flüchtige Zuflucht des Rausches erregen kann.

Denn eines macht den eigentlichen Kern ihres Daseins aus: die mit ihrer Natur verbundene Freudlosigkeit, die allen verfluchten Kreaturen der Belkelel zu eigen ist. Der Genuß ist die Domäne der Rahja, und durch ihren Verrat können sie keine Freude am Spiel der Liebe und Lust mehr empfinden, und nur der Raub fremder Lebenskraft lindert ihre ewige Begierde. Die gewöhnliche Geschlechtlichkeit ist für sie nur ein Mittel, fremde Kraft zu stehlen und Macht über andere zu erlangen und auszuüben.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Was hat es nun mit den unheimlichen Wesen auf sich, die ihren Opfern beim Geschlechtsakt die Lebenskraft oder das Leben selbst sollen rauben können? Es scheint sich bei diesen 'Lamijanim' um eine besondere Art von Vampiren zu handeln, die ihre sonderbaren Fähigkeiten von der Erzdämonin als Lohn für das Opfer ihrer Seele erhalten haben. Wie viele es von ihnen





gibt, ist unmöglich zu beantworten, doch sprechen Legenden davon, daß mehrere Höflinge und bereits die Mehrheit der oronischen Barone oder Belim diesen Paßt besiegelt hätten – das würde eine Zahl von bis zu einem Dutzend Lamijanim in diesem geplagten Land ergeben.«

—Einschätzung des KGIA-Spähers 'Fuhrmann'

»Wie kommen nun die Lamijanim, die aus den letzten Jahrhunderten nicht bekannt sind und von denen auch die dämonologische Literatur nur Bruchstückhaftes verlauten läßt, ins Dasein? Ein Bericht aus jüngster Zeit erwähnt einen 'Kuß der Shaz-Man-Yat', und da wir auch über die Kräfte dieser unlängst erwachten Dämonin wenig wissen, kann man ihr zumindest nicht die Gabe absprechen, willige Sterbliche durch ihren Kuß (oder ein so bezeichnetes Ritual) zu Lamijanim zu machen.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

»Als die schoenboese Daimonenfürstin Belikel aber von denen Dingen hörte, die das Rattenkind mit seinen Creaturen, den Nacht-Zehrnern und Blut-Säuffern, mochte anrichten, da ergrimte sie in Neid und Gier, wie's denn ihre Artt ist, und ersann sich eine Cabale, wie sie das Wissen darumb mochte an sich bringen. Und daher schickte sie aus eine der Iheren, ihre Leib-Zofe, die Schasmanjad, mit dem Rattenkinde zu buhlen und ihm darbey das Geheimnis der Nacht-Zehrer zu entlocken und wie einer sie creiren moege. Und die Schasmanjad verließ den Pfuhl der Daimonenfürstin und zog sich dicht vor die Grosze Spalte, wo das Rattenkinde war angeschmiedet mit dreizehn Ketten, an jhedem Coerper-Theil einer. Und sie sprach, sie heisse Madarestra und wolle ihm Genuß bringen in seiner Verhaftung und mit ihm buhlen. Und das Rattenkind streckt und reckte sich und schrie, daß die Sphären hallten, und hob sein dreizehnfaches Gemächt, das die Alveraniden hatten vergesset anzuschmieden fest. Ein Aeon wahrte diese Buhlerey, und so soll das sterbliche Volck jenes Zeitalters ein glückliches seyn, kkenntet es doch nicht das Wircken des Rattenkindes und der seynen.

Doch als das Rattenkind sie Schasmanjad durchdrang, da wurd ihr nur zu schmerzlicht bewusst, dasz er ein Gott sey und sie alleyn eine gehörnichte Dämonin und des Gottes Brunst erfüllte sie mit solcher Qual, dasz sie aufbruellte in Pein unnd in den Sphären die Cacophonie der Qualen um eine solche Dissonantz bereyecherte, daß sich die Belikel in ihrem Pfuhl in Verzücken wandt.

Und als es von ihr abließ, da nahm das Rattenkind der Schasmanjad einen Theil ihres Wesens und hielt es bei sich als Erinnerung an diese Buhlerey. So kam es, daß die Schasmanjad, der Belikel Leib-Zofe, auch wurd als Madarestra die Hüterin eines der Tage ohne Namen. Das Wissen um die Nacht-Zehrer aber hatte er ihr so vermittelt, daß deren Wesen in ihr strömte, und nur sie konnte fortan die Blut-Säuffer erschaffen, deren Taten nicht dem Rattenkinde, sondern ihrer Gebieterin, der Belikel zuguthe kommen.«

—Auszug aus der umstrittenen Magister-Ructabulus-Abschrift der Kusliker Ausgabe des Arcanum

»Wahrlich, wenn Magier nichts wissen, dann spekulieren sie. Zu diesen

Gebieten des Unwissens zählt auch die Frage, zu welchem Zwecke die oronischen Lamijanim ihren Opfern Lebenskraft rauben. Um die eigenen Verluste zu ergänzen, so lautet eine gern genannte Erklärung, und das mag auch stimmen, aber woher kommen diese Verluste? Manche Magier postulieren nun, daß ihre Herrin Belkel die geraubte Lebenskraft einfordert, und sie beginnen erst recht zu spekulieren, wenn es um die Gründe dafür geht. Der in diesen Dingen immer sehr phantasievolle Collega Atherion vermutet, daß die Erzdämonin die Korruption des Halbgottes Levthan anstrebe, den sie mit einem neuen, makellosen, aus der gestohlenen Kraft geschaffenen Körper locken wolle. Mir kommt das, mit Verlaub, wie eine völlig unbegründete Übertragung der Weidener Pardona-Erzählung vor, wie sie von den sogenannten Gezeichneten zu hören war.

Eine andere Theorie, die vom Collega Olorand von Perricum stammt, besagt, daß die natürliche Substanz der Dämonen von der Kälte der Niederrhöhlen geprägt sei und wegen ihrer dämonischen Natur unbezwingbaren Widerwillen und Ekel in Lebewesen der Dritten Sphäre auslösen müsse. Da nun die Brut der Laraanim und andere Buhldämonen wie keine anderen Siebtsphärischen in der Lage sein müssen, ihren Opfern eine verführerische Gestalt zu zeigen, benötige die Erzdämonin auch Lebenskraft der Dritten Sphäre, um ihnen für befristete Zeit einen betörenden Scheinleib zu geben, der ihre wahre Natur verberge. Auch wenn es für diese Vermutung keine Beweise gibt, erscheint sie mir schlüssig und damit zumindest der weiteren Überprüfung wert, genauso wie die daraus abzuleitende These, daß diese Kraft der Shaz-Man-Yat zugute kommt; ob zu Wohl oder Wehe der kontrollierenden Heptarchin, das sei offen.«

—aus einem Vortrag des Magister Magnus Aleya Ambareth während der Hesindeggespräche 29 in Thorwal

»Eine gelegentliche Variante der Geschichte von der kraftsaugenden Lamijah befaßt sich mit dem Schicksal derer, die ihrem 'Angriff' erliegen und dabei das Leben verlieren. Diese Unglücklichen, so kann man aus den Erzählungen schließen, erleiden ein Schicksal, das denen eines Nachtalps ähnelt: Sie müssen als ruhelose Seele im Gefolge der Lamijah umherstreifen und sind verdammt, ihre Taten nachzuahmen, indem sie schlafende Opfer attackieren. Sie strecken sich auf dem Leib des Schlafers aus und zwingen ihm wilde Träume von leidenschaftlichen Lusterlebnissen auf, die das Opfer geschwächt zurücklassen, so daß man diese Geister auch die Nachtbuhler nennt. Einen Teil der verlorenen Kraft soll sich angeblich der Nachtbuhler zuführen können, der nicht nach Erlösung, sondern nach dem Wiedererstehen in fleischlicher Form strebt, was ihm auch beim Erreichen einer bestimmten Menge Lebenskraft gelingen soll. Ob letzteres stimmt oder nur eine dichterische Übertragung ähnlicher Behauptungen über den Nachtalp ist, konnte in der kurzen Zeit, in der von Lamijanim und ihren Opfern berichtet wird, noch nicht überprüft werden.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Meisterinformationen:

■ Hinweise zu den Lamijanim und den Nachtbuhlern finden Sie in **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** auf S. 41f.

Die Kirche des Tasfarelel

»Wie es beim dämonischen Widersacher des Herrn Phex nicht überrascht, wissen wir nur sehr wenig über die organisierte Verehrung des Tasfarelel. Allein, daß der Kult die korruptesten und daher reichsten Oronier anspricht und zur Verdammnis verlockt, ist bekannt, doch muß sich die 'Kirche' nicht allein vor unseren Agenten, sondern auch vor der oronischen Obrigkeit eher

verborgen halten. Man muß jedoch befürchten, daß der Kult nicht untätig ist und vor allem in seiner Hochburg Llanķa bereits einen festen Rückhalt gewonnen hat und voller Heimlichkeit und Verschlagenheit seine eigenen Ziele verfolgt.«

—aus einem KGIA-Bericht



Der Zwölfgötterglaube

In Oron sind die Kulte der Zwölfgötter nicht explizit verboten, die meisten Tempelgebäude sind unangetastet, auch wenn viele Geweihte das Land verlassen haben.

Vor sämtlichen Tempeln sind Wachposten stationiert, die von Besuchern eine horrende Tempelsteuer einfordern. Denn der Kirchenzehnt wurde den Untertanen allgemein erlassen, und nur die müssen ihn bezahlen, die wirklich einen Tempel aufsuchen. Die Höhe dieser Ab-

gabe liegt im Ermessensrahmen der Wachposten, jedoch beträgt sie niemals weniger als einen Taler pro Person.

Dies führt dazu, daß immer seltener zu den Zwölfen gebetet wird, die dem einfachen Volk machtlos und launisch erscheinen. Selbst die Namen der Zwölfe werden kaum noch ausgesprochen, schließlich weiß man nicht, ob nicht die neuen Götter und ihre derischen Vertreter dies übelnehmen.

Orte in Oron

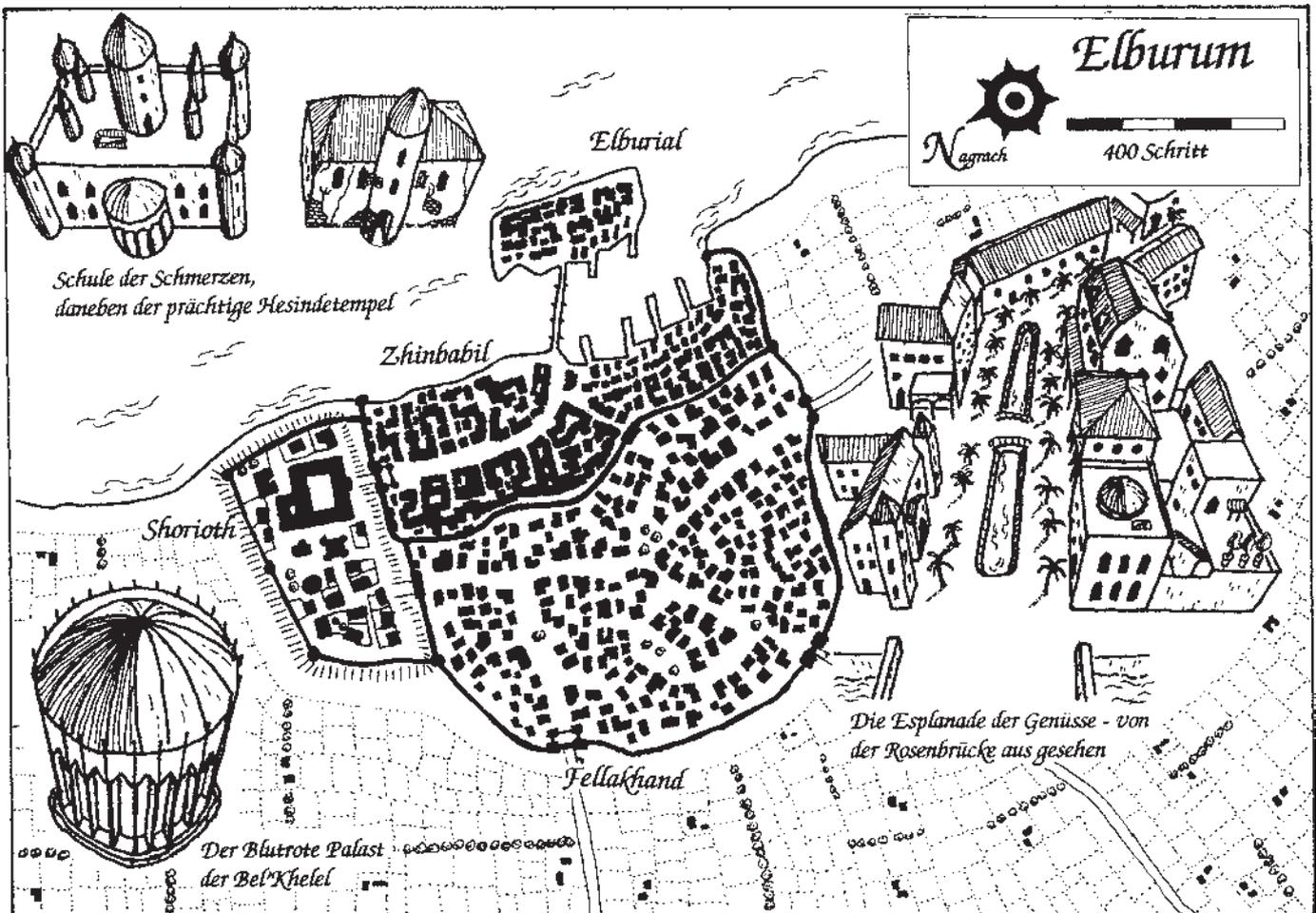
Elburum

»Wanderer, der du einfaches Vergnügen suchst, so magst du dergleichen wohl auch anderen Ortes finden. Wenn du jedoch Vergnügungen erstrebst, die überderisch sind, so mußt du nach El Burum reisen, denn hier ist das Paradies der Einen und Einzigen zum Greifen nahe. Was immer dein Herz begehrt, hier kannst du es erlangen.«

—aus einem oronischen Pamphlet

Elburum, die Stadt der verbotenen Gelüste, ist ein wahrer Sündenpfehl, wo es fast alles zu kaufen gibt, was ein kranker Geist begehrt. An der Oberfläche präsentiert sich Orons Hauptstadt als verlockende Schönheit, als reicher Handelsplatz und gastfreier Ort, wo 'freie Geister' Erholung und Vergnügen finden können; in seinem Innersten aber

ist Elburum verrottet und verdorben, eine glitzernde und unerbittliche Seelenfalle für jeden, der seinen schillernden Verlockungen erliegt. Wer mit dem Schiff anreist, gelangt zuerst nach **Elburial**, einer Insel im Hafen, über die viele der Matrosen und Söldner gar nicht hinausgelangen. Hier findet man neben Lagerhäusern fast ausschließlich billige Bordelle, schmierige Kaschemmen, Rauschkrauthöhlen, wo man wenig Geld für die üble Ware braucht. Von den viel beschworenen oronischen Wunderdingen merkt man hier auf der Insel nichts. Statt dessen gibt es hier viele unansehnliche, ordinäre, betrunkene oder gleichgültige Lustknaben und Dirnen, schales Bier oder Wein mit Obst, der in Eimern serviert wird, aus denen dann mehrere Trinker wie die Schweine saufen. Es heißt, hier herrsche noch immer der 'Rote Maran', ein Gaunerführer aus Maraskaner Exiladel, doch das mag ein Gerücht





sein. Sicher ist nur, daß der Tempel von Rur und Gror leersteht und sich die Obrigkeit Elburums kaum um das kümmert, was auf der Insel passiert.

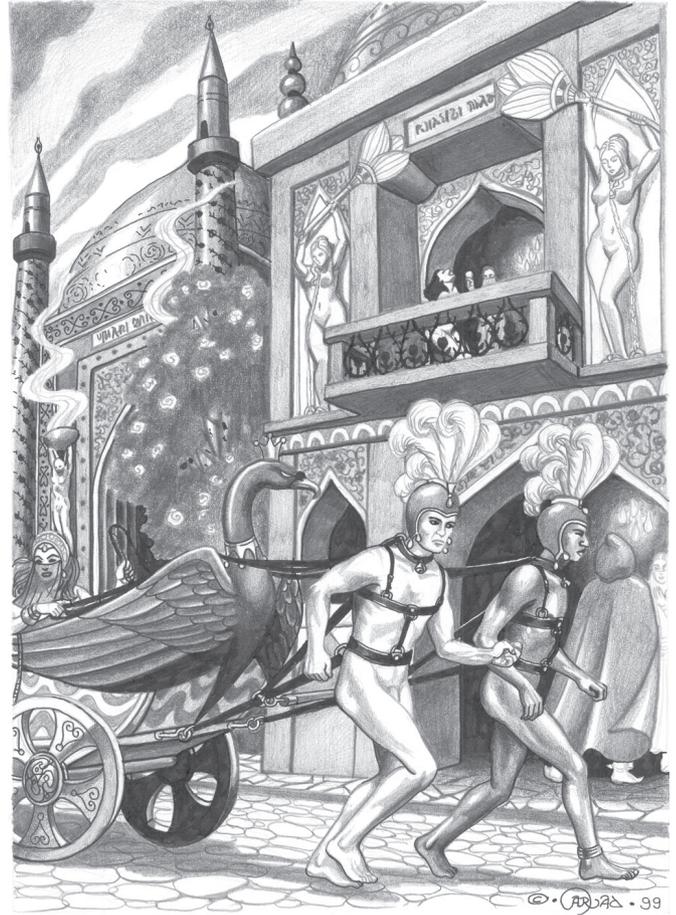
Das festländische Elburum ist grob in drei Teile geschieden: Im Osten, entlang der Küste, erstreckt sich das Vergnügungsviertel **Zhinbabil**, der alte Hafen. Weiter im Binnenland liegt der Stadtteil der gewöhnlichen Bauern, und Handwerker, die es hier auch geben muß. Er wird leicht verächtlich **Fellakhand**, Bauerndorf, genannt und ist von Zhinbabil durch eine eigene Stadtmauer geschieden, durch die es nur einen Durchgang gibt. In Fellakhand sind die fremden Gäste nicht sonderlich erwünscht, denn hier herrscht eine arbeitsame und eher langweilige Atmosphäre. Hier braucht man auch keine Dornrosen, und viele einfache Elburier aus Fellakhand setzen selten oder nie ihren Fuß ins Hafenviertel. Im Norden dieser beiden Stadtteile schließlich liegt der **Shorioth**, der Palast der Satrapa Merisa, wo sich auch andere herrschaftliche Einrichtungen wie der Tempel der Einen Und Einzigen finden. Von der Insel Elburial zur eigentlichen Stadt gelangt man über die *Rosenbrücke*, die so heißt, weil dahinter in Zhinbabil jeder Besucher eine Dornrosenblüte tragen muß, die ihn als freien Besucher oder Bewohner ausweist. Wer ohne dieses Zeichen entdeckt wird, dem mögen die Götter gnädig sein, denn er wird zum Spielball ihrer erbarmungslosen Launen. Die Rosen halten nur einen Tag und sind dann verblüht; überall trifft man daher auf kleine Jungen und Mädchen, die Dornrosen zu oft horrenden Preisen anbieten, dafür aber einen Preisnachlaß in bestimmten Lokalen, Bordellen oder bei der Schwester oder dem Bruder in Aussicht stellen.

Über der Stadt liegt ein schweres, schier atemberaubendes Gemisch aus unendlich vielen Gerüchen - es riecht nach süßen Räucherstäbchen, Duftölen auf ungewaschenen, verschwitzten Körpern, den Gewürzen der Garküchen und Tavernen und vielem mehr. Vor allem in den engen Gassen ist es sinnvoll, ja oft wirklich nötig, einen Schleier vor dem Gesicht zu tragen, und selbst dann ist es fast unmöglich, den penetranten Gerüchen zu entgehen. Hierher kommen vor allem die Söldner und Gefolgsleute anderer Heptarchen auf der Suche nach Vergnügungen, die es in ihren Ländern nicht oder nicht so einfach und billig gibt.

Von der Brücke gesehen südwärts liegt der eigentliche Hafen mit weiteren Lagerhäusern, Ladekränen und dergleichen, ein eher arbeitsamer als turbulenter Ort. Auch die Schiffe der Elburischen Flottille der Marine Orons sind hier stationiert, und im Efferdtempel predigt Mutter Delphinya einen seltsamen Sermon von den Launen ihres Herrn, der sich am Versenken der Frevler ergötzt.

Praktisch von der Rosenbrücke bis zum Palasttor zieht sich die breite *Esplanade der Genüsse*, an der traumhaft schöne Paläste aus blutroten Steinen mit farbenprächtigen Malereien und Statuen liegen, die die hier gebotenen Vergnügen anpreisen. Es ist, als herrschten hier Belkelel und Tasfarelel gemeinschaftlich, denn man kann sich hier jegliche Form von Gelüsten erfüllen - wenn die Bezahlung stimmt. Die Wirtinnen sind ebenso schnell mit der Berechnung, wieviel man für einen entstellten, verstümmelten oder getöteten Sklaven bezahlen muß, wie sie die Kosten für ein Faß Wein oder ein Gastmahl mit gebratenen Pfauen kalkulieren. Hier fahren die vornehmen Herrinnen Orons gerne in prächtigen Wagen einher, gezogen von Sklaven, die nackt sind oder die man mit Tüchern, Farben oder Federn als Pferde, Strauße oder auch aranische Soldaten ausstaffiert hat. Die wirklich hohen Belim und die Satrapa hingegen lassen sich ihre Prunkwagen gar von Muwallaraanim, Hengstdämonen, ziehen.

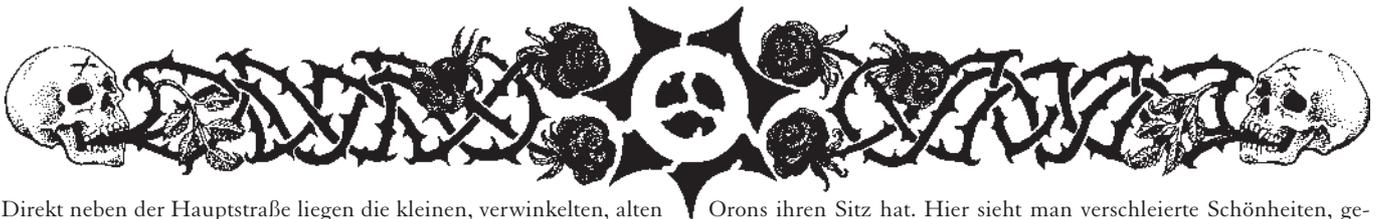
Die hier liegenden Häuser haben so wohlklingende Namen wie *Resharias Träume*, *Omars Glückspalast*, *Goldzikkurat* oder *Tausendundein*



Rausch, wo es von einfachem Ilmenblatt bis zum Saft des Purpurmohns fast alles zu kaufen gibt - angeblich kann man hier selbst den verfluchten Schwarzen Wein erhalten. Der *Orongentempel* ist das zum Bordell gewordene Haus der Travia, wo die in leichte Hennatücher gehüllten Tempeldiener gastfrei zu Lustgenuß und gebratenem Geflügel einladen, wenn die 'Spenden' stimmen. Im *Perlenhaus* und im *Sternenhort* kann man auf alles und jeden wetten und auch, falls einem die Mittel ausgehen, seine Freiheit einsetzen. Schon manches Mal wurden Unvorsichtige beim letzten Würfelwurf bitter enttäuscht und schreiend fortgeführt zu einem Sklavenpfahl, wo man sie zum Gaudium der anderen Gäste ankettete und sogleich als Schuldner und damit Diebe brandmarkt. Jeder Zuschauer amüsiert sich, denn jeder denkt, er sei gegen einen solchen Schicksalsumschwung gefeit.

Im Badehaus sind die Becken sauber und warm und von einer dicken Lage Öl bedeckt, von dem man, wenn man seine Dämpfe einige Zeit eingatmet hat, zu schweben glaubt. Hier treffen sich auch eine ganze Reihe von Händlern, Adligen und Mitgliedern der Oberschicht, und viele Abkommen werden hier geschlossen, so daß es sich immer lohnen kann, sich unter die Scharen der Höflinge, Lüstlinge und Speichellecker zu mengen, die um die Mächtigen herumschwirren wie Fliegen um Unrat.

An der Esplanade liegt auch das Haus, das einst von den elburischen Kaufherren Phex zu Ehren errichtet wurde, um ihn gnädig zu stimmen - heute ist es seinem Widersacher gewidmet, dessen Lehren von Habgier und Reichtum bei den Betreibern der Vergnügungshöllen gut ankommen. Es soll, so heißt es, weiterhin einen geheimen Tempel des Phex geben, doch das mag nur ein Gerücht sein.



Direkt neben der Hauptstraße liegen die kleinen, verwinkelten, alten Straßen des *Suq*, wo ein Laden neben dem anderen liegt, gassenweise nach Gewerben geordnet – in mancher Weise ist halt auch die Esplanade die Gasse des königlichen Gewerbes der Völlerei und Hurerei. Hier im Gewimmel in den dunklen, fast höhlenartigen Häusern und Kammern ist alles zu bekommen, und Gifte und Rauschkräuter werden ebenso offen feilgeboten wie Duftöl und Hausrat. Vor allem aber gibt es hier Adressen, bei denen man die exotischen Dinge bekommen kann, die von Söldnern irgendwo in Aventurien geraubt und nun versetzt wurden. Ferner gibt es Zahnreißer, Tätowierer, Schmuckstecher und Barbieri, und man munkelt von engen, lichtlosen Gängen, in denen es in andere Zeiten und Länder geht und wo schon mancher verschwunden ist. Vermutlich ist so jemand aber einfach von Gaunern und Bettlern überwältigt, ausgeplündert und, wer weiß, vielleicht verzehrt worden.

Als eine der wichtigsten Frauen im *Suq* muß die *Seherin Sharamylar* gelten, die über vorzügliche Informationsquellen verfügt und von der man für einen entsprechenden Preis fast jede Information kaufen kann – als Bezahlung nimmt sie neben Gold auch Waren und Sklaven und Gefälligkeiten. Sie ist völlig skrupellos und hält sich wohl aus den Plänen der Obrigkeit heraus, um ihren eigenen Vorhaben nachzugehen – doch da sie stets von Kopf bis Fuß schwarz verschleiert geht und nur ihre seltsamen violetten Augen zu sehen sind, munkeln manche, sie sei eine Dame des Palastes, die ihre Oberen verrät und sich hier zu sätzlichen Reichtum erschachert.

Der Palastbezirk des Shorioth ist von der Esplanade aus durch das *Tor der Erleuchtung* zu erreichen; der Zutritt wird jedoch den meisten verweigert. Hier erhebt sich der aus weißem Kalkstein errichtete Satrapenpalast, wo die finstere Greisin Merisa herrscht und die Verwaltung

Orons ihren Sitz hat. Hier sieht man verschleierte Schönheiten, geschorene Schreiber und gebrandmarkte Arbeiter ein- und ausgehen, während die Gräfin ihren Netze aus Bosheiten spinnt.

Umgeben ist der Palast vom *Tempel der Einen Und Einzigen*, den Häusern der Adligen und Mächtigen des Landes und der neugegründeten *Magierakademie*. Letztere ist in einem weitläufigen Gebäude aus weißem Stein untergebracht. Auf den ersten, flüchtigen Blick wirkt sie mit ihren goldenen Minaretten fast erhaben, der zweite Blick zeigt den dichten Fliegenteppich, der stets wie eine dunkle Wolke die gesamte Akademie umgibt, schlimmer noch ist jedoch der starke Geruch nach Blut. Im Inneren sind die Fliegen noch präsenter, und viele der Handbewegungen der hier ansässigen Magier dienen eher dem Verschleichen der Plagegeister denn der magischen Manipulation. Auffällig sind auch außer den überall aufgestellten Räucherbecken, die den allgegenwärtigen Blutgestank überdecken sollen, die Wandbilder mit anatomischen Darstellungen des menschlichen Körpers in verschiedenster Zergliederung – neben der noch nicht besonders gut ausgestatteten Bibliothek und dem lebenden Objekt eine der wichtigsten Studiemöglichkeiten.

In Nebengebäuden befinden sich die zahlreichen Versuchsobjekte, bedauernswerte Sklaven, an denen die vielfältigen Modifikationsmöglichkeiten des menschlichen Körpers studiert werden, das Entfernen und Applizieren von Körperteilen ebenso wie Versuche über die permanente Veränderung der magischen Matrices. Einige Magier haben sich der Erforschung der Schmerztoleranz des sterblichen Körpers verschrieben, während auch der Frage nachgegangen wird, innerhalb welcher Zeitspanne ein tödlich Verletzter geheilt werden kann; oder den Möglichkeiten, ihn durch Entbehrungen oder Folter in belkelfällige Schmerzentranze zu versetzen.

Schule der Schmerzen zu Elburum

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet in Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase

Spezialgebiete: Heilung

Ausrichtung: (schwarz; keine Gildenzugehörigkeit)

Akademieleiterin: Dottora Maryan di Shumir

Zahl der Lehrmeister: 4

Zahl der Schüler: 14

Talente: Da die Akademie einer dämonischen Variante der Magierphilosophie folgt, wird den Absolventen kaum Wissen über die Herren Alverans vermittelt (Götter und Kulte –4), ebenso ist die historische Unterweisung sehr von der Ideologie verzerrt (Geschichtswissen –2), und mit der Erforschung der sechsten Sphäre ist es auch nicht weit her (Sternkunde –3). Auch auf sämtlichen Natur-Talente liegt ein Malus von einem Punkt.

Die grausam anmutenden, aber mit äußerster Kühle ausgeführten 'Experimente' am lebenden Objekt bis hin zur Vivisektion haben dazu geführt, daß die Schule in kurzer Zeit ein wahrhaft unheimliches Wissen um den Körper erworben hat: Absolventen besitzen die Berufsfertigkeit *Anatom* auf TaW 5 und erhalten folgende Boni: *Heilkunde Wunden* + 4, *Heilkunde Gifte und Seele* je + 2. Auch das geduldige Ertragen von Schmerzen wird betont: „Lasset Euch nicht von Abwehr noch von Genuß überwältigen!“ (*Selbstbeherrschung* + 2)

Zauberfertigkeiten: Anders als die umlaufenden Gerüchte vermuten lassen, legen die Leiter der Schule keinerlei Wert auf blindwütige Zerstörung, die Erlernung von 'gewalttätigen' Kampfzaubern ist sogar

eher eingeschränkt und mit einem Malus von 1 Punkt belegt (natürlich mit Ausnahme des GLIEDERSCHMERZEN, der sogar Hausanspruch ist).

Borbaradianersprüche werden ohne jegliche Diskriminierung unterrichtet, aber nicht eigens gefordert. Die Beherrschung der beiden 'Standardformeln' der Dämonenbeschwörung, des FUROR BLUT und des HEPTAGON (je +1), wird hingegen besonders gern gesehen, schon „um der Blutigen Herrin nahezukommen“.

Hausprüche: BALSAM SALABUNDE (+5), REVERSALIS, KLARUM PURUM (je +3), RUHE KÖRPER, ÄNGSTE LINDERN, GLIEDERSCHMERZEN, SENSIBAR, (je +2), EIGNE ÄNGSTE, EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN (je +1)

Alte Formeln: An der Akademie ist der IMAGO TRANSMUTABILE bekannt, der ebenso sehr zur Wiederherstellung von vernarbten Körpern wie auch zur „experimentellen Erzeugung neuartiger Erscheinungsformen“ verwendet wird. Die *Schule der Schmerzen* ist die einzige Akademie Aventuriens, die den satuarischen LEVTHANS FEUER kennt und lehrt, der hier jedoch als SUCCUBUSFEUER bezeichnet wird.

Anmerkungen: Ogleich die *Schule der Schmerzen* eindeutig zum Umfeld Borbarads zu rechnen ist, gibt sie sich als 'herkömmliche' Akademie des linken Weges und versucht, in jeder Hinsicht als den Gildengesetzen treu zu erscheinen. Während die Absolventen einerseits nichts dabei finden, einen Sklaven zu Tode zu foltern und dabei zur Herrin Belkelel zu beten, würden sie andererseits nicht im Traum daran denken, gegen die Kleiderordnung des Codex Albyricus zu verstoßen.



Allerdings hat sich die Akademie nicht ausschließlich der Zerstörung verschrieben, es ist auch durchaus üblich, daß Mitglieder der Oberschicht vorstellig werden, um ihre von Exzessen verwüsteten Leiber wiederherstellen zu lassen: Diese Dienste haben der Akademie eine wichtige Rolle in neuen oronischen Staat und damit einen steten Nachschub an Sklaven gesichert.

Der *Tempel der Hesinde* liegt neben der Akademie, der seine Bibliothek wie auch sämtliche magischen Besitztümer zugesprochen wurden. Der beraubte Tempel bietet heute den wenigen Gläubigen, die den Taler Tempelsteuer als Eintritt zahlen können, nur mehr die Möglichkeit zur Herrin Hesinde zu beten, Tempeldienste werden nicht mehr abgehalten. Dem ebenfalls in der Nähe gelegenen *Perainetempel* erging es kaum besser: Was immer sich mit Heilung befaßte, ging in den Besitz der Akademie über. Die Symbole der Göttin des Ackerbaus werden heute in einem kleinen Schrein in Fellakhand aufbewahrt.

Das größte Bethaus hier aber ist der neue *Blutrote Palast der Bel'Khelel*, eine Verhöhnung der Tempel der Herrin Rahja. An den Wänden sind obszöne Darstellungen des Geschlechtsaktes in verschiedensten Formen zu sehen. Doch während es sich bei den Bildern im Tempel der Herrin Rahja immer um harmonische Vergnügungen handelt, zeigen die künstlerisch perfekten Abbilder hier immer die Beteiligten aus Sicht der Dämonendiener, und es ist stets zu erkennen, wer sich auf Kosten des anderen vergnügt und welche Qualen dies seinem Opfer bereitet. Überall stehen Dornrosen, die zugleich Tempelschmuck und Kultgegenstand sind.

Festliche, ausgelassene Feierstimmung, in der Wein und die Gaben der Herrin genossen werden, sucht man hier vergebens, sie wird hier durch das hastige Konsumieren von Rauschkräutern und Schwarzem Wein imitiert. Vor allem sollte sich der Besucher hüten, durch sein Verhalten die Aufmerksamkeit der Tempelherrin auf sich zu lenken, denn ansonsten wird er zu Ehren der Herrin "zum gefügigen Pferdchen zugeritten."

Llanka

»Mit den Geweihten des Efferd wurde auch die schützende Hand des Gottes aus Llanka vertrieben. Die Oronis meinten wohl, damit gut leben zu können, doch dann erschien in den Namenlosen Tagen 1021 der gewaltige Malmer, der bislang eine Trireme, zwei Biremen und mehrere Kutter zermalmt hat, als wären sie Spielzeug. Nun reden die Thorwalersklaven davon, daß er ein dämonisches Kind der Hranngar sei, und viele haben daran erinnert, daß die Krabbe el Lanqud, der Malmer aber el Lanqaq heißt. Ein Dämonengeschöpf aber ist es zweifellos, dessen gewaltige Schere die Größe und Kraft hat, um eine fünf Schritt breite Galeere zu umspannen und zu zerbrechen. Exorzieren könnte das Wesen hier niemand, und in ganz Aventurien vielleicht nur der Verdammte Xeraan, doch dessen Hilfe zu erbitten, scheint der Moghuli ein Geschäft, bei dem sie nur verlieren kann. So findet sich die oronische Obrigkeit damit ab, daß der einst stolze Hafen nahezu vernichtet ist, und hat erlaubt, daß er zur Heimat von allerlei Abschaum der Meere wurde, Seeräuber, die mit ihren flinken und wenigen Thalukken und Dhaus einigermaßen hoffen können, den Hafen zu erreichen. Als Kaperer im Namen Orons fahren sie vor allem im Golf auf Beute aus und jagen vor Zorgan, Perricum und Beilunq Handels- und Versorgungsschiffe, die nicht im sicheren Konvoi fahren. In den Mauern der Stadt sieht man vor allem Ferkinas, die seit der Eroberung der Stadt dageblieben sind, sowie Seeräuber und Piraten, die es aus allen Teilen Aventuriens hierher getrieben hat, und auch den ein oder anderen abgebrühten Söldner aus den anderen Heptarchenreichen, die sich für ihr schmutziges Gold vergnügen wollen und die Hauptstadt Elburum mit ihren Gardisten und Offizie-

ren lieber meiden. Die meisten von ihnen sind bereits derartig von allem entfernt, was gut und menschlich ist, daß ihnen ihr Seelenheil gleichgültig ist und sie der ganze Schmutz und das Elend zwischen den grellen Hurenhäusern, Spielhöllen und Rauschkrautstuben in den verfallenden Straßenzügen nicht stört. Die einzigen, die dafür sorgen, daß die Straßen nicht völlig im Abfall versinken, sind die zahllosen streunenden Hunde, Katzen und Ratten, die auch schon einmal einen auf der Straße zusammengebrochenen Säufer anfressen. Die Seehandwerker, Schiffsbauer, Seiler, Segelmacher und Ankerschmiede, die früher das Stadtbild prägten, sind teilweise an andere Orte umgesiedelt worden, teilweise wegen anhaltendem Arbeitsmangel verarmt, verschuldet und daher versklavt. Sklaven sind auch die wenigen verbliebenen Thorwaler, die, an Geist und Seele gebrochen, harte Frondienste für die neuen Herrscher verrichten.

Oft erblickt man auch einige der seltsamen Fischgeschöpfe, die sich unlängst im Meer vor Llanka niedergelassen haben. Die Hummerier, große Schalenmenschen, scheinen den Riesenmalmer als ihren Gott zu betrachten, in jedem Falle aber können sie ihn in gewissen Maße beeinflussen und günstige Zeiten zum Verlassen oder Anlaufen des Hafens vorhersagen. Bei sich haben diese Kreaturen meist Krötenmänner oder Craconier, die ihnen als Diener, Kämpfer und Dolmetscher dienen. Sie werden von den Piraten geduldet, von den Ferkinas ertragen, und führen sich gegenüber den Unfreien und Sklaven auf, als wären sie die neuen Herren der Stadt. Mitunter, so heißt es, sucht das schleimige Meeresgezücht selbst die Sklavenhuren auf, die überall in den engen Gassen der Hafenstadt zu sehen sind.

Es riecht hier nach schalem Bier und Wein, dem ranzigen Fett aus den schmierigen Garküchen, dem Erbrochenen der Betrunknen und den überall auf den Straßen herumliegenden Exkrementen. Wer sein Wasser abschlagen muß, tut dies einfach an einer Hausecke, ganz wie ein Raubtier, das sein Revier markiert.

Als Gebieter über das ganze Elend hat die Satrapa von Elburum Keresch Bel ben Kerry eingesetzt, den jungen Sohn der ermordeten Baronin von Llanka. Er war nie für die Herrschaft vorgesehen, sondern hätte einmal eine geeignete Frau bekommen, aber nun gewinnt die greise Satrapa ein böses Vergnügen daraus, den überforderten Jüngling damit zu quälen, daß er eine unregierbare Stadt möglichst gut verwalten muß, um Repressalien gegen seine verbliebenen Untertanen zu vermeiden. Der Druck hat den 'Bel' in die Arme des Weines getrieben, und während er manchmal ebenso heftische wie nutzlose Bestrebungen daran setzt, seine Stadt zu säubern, verbringt er manchmal ganze Wochen im Rausch und läßt alles geschehen.

Llanka ist daher zu einem wichtigen Platz geworden, um Plündergut und Waren aller Art umzuschlagen, aber auch, um Agenten nach Oron zu bringen – denn eine Grenzschutztruppe gibt es hier nicht, nur ausreichend Geschenke für die Piraten muß man mitführen und mächtig genug sein, um nicht als ausgeplünderter Sklave auf dem Markt zu landen.«

—Zusammenstellung verschiedener KGIA-Berichte von Schmugglern

Keshal Taref

Inmitten der Djerim Yalath, etwa auf halbem Wege von Elburum nach Zorgan, liegt ein Kloster, das bis vor wenigen Monden von Mystikern der Rahja bewohnt wurde – der Tulamidya-Name bedeutet '(Verborgenes) Haus der Wollust'. Es war nach dem Sieg über die Dämonin Shaz-Man-Yat gegründet worden, um ihren versteinerten Leichnam zu bewachen. Spätestens Anfang 1022 geriet das Kloster jedoch unter den Einfluß der Erzdämonin, deren Einflüsterungen auch den Glauben der Mystiker untergrub.

Heute dient das Kloster der Moghuli als Landsitz, ja, als ihre bevorzugte Residenz, denn hier hat sie sich mit einigen Dutzend willfährigen



ger Höflinge und ansehnlicher Sklaven umgeben. Wovon selbst in Elburum eher phantasiert wird, die steten Exzesse und die grausamsten Ausschweifungen scheinen hier buchstäblich an der Tagesordnung zu sein.

Keshal Taref ist ein Ort, der den Odem der Siebten Sphäre schlimmer verströmt als irgend ein anderer Ort in Oron, denn während anderenorts der oronische Staat immer noch den derischen Naturgesetzen folgen und an Ernteerträge, Verwaltungsaufgaben und Truppenversorgung denken muß, schert man sich hier in Keshal Taref nichts um dergleichen.

Hier soll die Niederhölle auf Erden verwirklicht werden, und jeder Sklave, den man über die Schwelle schleppt, wird direkt danach aus der Liste der Lebenden gestrichen, auch wenn sein Dasein auf Dere noch einige qualvolle Wochen oder Monde währen mag.

»Ihr kennt die Legende von den Zwölf Erzdämonischen Zitadellen? Xarfais Hornfeste, Nagrachs Gletscher und so? Es heißt, sie hätten keinen festen Platz, sondern seien immer dort, wo im Namen eines Erzdämonen die Gesetze der Götter und der Dritten Sphäre am stärksten gebrochen oder pervertiert würden. Nun, in Keshal Taref will die verdammte Dimiona den Lustgarten der Belkelel errichten, wo die Erzdämonin selbst auf Deren wandelt und sich vergnügt. Nicht mehr und nicht weniger.«

—'Edler', a.a.O.

Weitere Orte Orons

»**Yaisirabad** mit seinen derzeit knapp über 1.000 Einwohnern wurde als neuer Flottenstützpunkt ausgewählt, als der Kriegshafen von Llan̄ka unbrauchbar wurde. Das Becken des alten Fischerhafens muß vertieft und erweitert werden, während zugleich die ersten Schiffsbauplätze und selbst ein Dock entstehen. Für diese Zwecke wurden hier die meisten Seehandwerker aus Llan̄ka angesiedelt, ihre Familien hingegen wurden an andere Orte gebracht.

Die Zahl der beteiligten Sklaven und Geiseln läßt Sabotageakte nicht empfehlenswert erscheinen, um keine Repressalien zu provozieren. Bevor jedoch die ersten Galeeren in Yaisirabad vom Stapel laufen, sollte gehandelt werden.

Shariwan (um 950 Einwohner) im Herzen des Yalaiaad war früher eine wichtige Basarstadt für die Umgebung; heute scheint es hingegen zu einem düsteren Platz unter steter militärischer Unterdrückung geworden zu sein, da Satrapa Reshem in von Yashualay hier ihr Heerlager errichtet haben soll, von dem aus sie die Halbinsel zu unterwerfen trachtet.

Pelqanan (800 E.) ist Berichten zufolge der wichtigste Hafen des Yalaiaad, über den Satrapa Reshem in ihren Nachschub aus dem elburischen Land erhält. Die Straße nach Shariwan ist jedenfalls größtenteils ein Knüppeldamm in feuchtem Land.«

—Sharina ay Yalaiaad, a.a.O.

Machtgestalten in Oron

Moghuli Dimiona von Oron

Erscheinung: eine geradezu überirdisch schöne Frau mit sehr dichtem, schwarzem Haar, das ihr wie ein Wasserfall den Rücken hinunterfällt; ihre perfekten Gesichtszüge wie auch ihr Leib erscheinen völlig makellos, nur der spöttische, geradezu bössartige Zug um ihren Mund stört das Bild der fleischgewordenen Rahja entscheidend. Ihre bevorzugte Kleidung sind enganliegende blutrote und schwarze Satinkleider, die mehr preisgeben als verhüllen.

Charakter: Dimiona hat jegliches Gefühl für Recht



und Unrecht verloren und weiß nicht um ihre Verdorbenheit, sondern glaubt daran, von den Höheren Mächten zur weltlichen und geistlichen Herrscherin berufen zu sein: Neben ihrer Eigenschaft als 'rechtmäßige Herrscherin von ganz Aranian' ist sie die oberste Hohepriesterin der Einen und Einzigen. Das macht sie zur Mystikerin, die sich tagelang in Orgien des Schmerzes verlieren und über dessen kosmische Bedeutung philosophieren kann. Im Verlauf der Jahre wird sie sich immer mehr von allen weltlichen Dingen zurückziehen, um mit ihrem persönlichen Gefolge in Keshal Taref auf unaussprechliche Weise den 'Wohlklang der Einen und Einzigen' zu mehren. Als Beherrscherin der Shaz-Man-Yat ist sie dennoch immer in der Lage, ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen; als Trägerin des Belkelel-Splitters aus der Dämonenkronen verbindet sie die Kräfte einer Laraansmeisterin mit der einer Hexe und einer Lamijah, auch wenn sie nicht zum üblichen Schlag der Belkelel-Vampirinnen zählt.

Einsatz im Spiel: Außer bei außergewöhnlichen Strafaktionen oder hohen Festen der Herrin erscheint Dimiona so gut wie nie persönlich in der Öffentlichkeit. Sie sollte eher eine unheimliche Drahtzieherin im Hintergrund sein als jemand, dem die Helden Auge in Auge gegenüberstehen.

Satrapa Merisa von Elburum

Erscheinung: eine boshafte Greisin von über siebenzig Jahren, grell und übertrieben geschminkt, manchmal auch hinter einem Schleier verborgen. Ihre Ge-

wänder sind immer überladen reich und üppig.

Charakter: Die alte Landgräfin von Elburum, Älteste des reichen Adelsgeschlechts der Suni Terilia, zählte immer zu den Vertrauten der Prinzessin Dimiona und hielt auch nach ihrem gescheiterten Thronraub zu ihr und bot ihr Zuflucht in Elburum an. Sie dient ihr quasi als Großwesirin und zweite Frau im Staat, die die weltliche Verwaltung Orons völlig dominiert und die örtlichen Belim streng an der Kandare hält.

Merisa hat als eine der ersten den Kuß der Shaz-Man-Yat empfangen, doch selbst als Lamijah hat sie nur etwa zehn Jahre dazugewonnen und ist noch immer greisenhaft, woran auch kein noch so großes Maß fremden Sikaryans etwas ändern kann, so daß ihr Haß auf alles und jeden nur verstärkt ist. Ihre Liebhaber tötet sie meistens im ersten Akt, es sei denn, daß ihr Lustgewinn aus dem Krafraub so groß war, daß der 'Wohlthäter' dafür langwierig büßen soll. Denn Merisas verquerer Geist haßt Anstand, Jugend, Reinheit und Güte und verzeiht keinem, der ihr je eine Wohltat oder gar eine Freundlichkeit erwiesen hat, selbst gewöhnlicher Dienstleister ihrer Untergebenen reicht manchmal aus, um einen Fehler zu erfinden und sie strafen zu lassen. Sie zieht weniger Freude aus der Teilnahme an Folterungen als aus dem Wissen, daß sie mit ihrer Macht die meisten Quälereien beenden und die unschuldigen Opfer retten könnte und genau das bewußt nicht tut. Ihre eigene Tochter Kharena hat sie jahrelang mit ihrem Haß verfolgt, weil diese gegen ihren Willen die akademische Magierlaufbahn einschlug.



Darstellung: die gehässige, boshafte Alte, mal keck und feindselig, mal ekelhaft kokettierend
Zitat: „Er hat mich ... erfreut. Dafür soll er bluten!“
Einsatz im Spiel: Die Satrapa ist die ranghöchste Oroni, die die Helden persönlich treffen können – und eine solche Begegnung sollte vom Haß der Satrapa auf alles, was weniger verdorben ist als sie, zu einem denkwürdigen Erlebnis gemacht werden. Nutzen Sie ihren Wahnsinn als Mittel, um die Helden aus jeder scheinbaren Sicherheit herauszureißen.

Satrapa Reshemim sab'saba Merisa von Yashualay

Erscheinung: ein zierliches, engelhaftes Mädchen unter zwanzig, bildhübsch, mit langen, tiefschwarzen Locken, sehr heller Haut und einem völlig unschuldigen Blick aus großen, fast himmelblauen Augen, der wenig zu ihrem enganliegenden, fast obszönen Spiegelpanzer paßt, den sie fast immer trägt und unnatürlich rasch an- oder ablegen kann
Charakter: Reshemim ist die Tochter von Kharena saba Merisa und einem unbekanntem Vater. Sie wurde von ihrer Großmutter mehr gequält als erzogen, bis eindeutig wurde, daß das Kind jede Quälerei und Schikane neugierig oder gelangweilt hinnahm. Danach überließ Gräfin Merisa sie weitgehend sich selbst. Die Gerüchte, daß ihr unbekannter Vater ein Laraan war, der die nichtsahnende Magierin Kharena verführte und ihr seinen entarteten Samen eingab, sind weitgehend richtig: Reshemim ist ein Dämonenbalg, frühreif und altklug. Sie wirkt ziellos damit bestrebt, ihre Neugier auf die Menschen und deren Schwächen zu stillen, während ihr die Sterblichen außer als Quell der Unterhaltung nichts bedeuten. Nur ihrem Muwallaraan 'Geliebter' scheint sie echte Gefühle entgegenzubringen, und sie ist auch die einzige in Oron, die einen solchen Hengstdämon reiten kann.

Die Moghuli fürchtet sie als mögliche Rivalin und hat mehrfach versucht, sie in Todesgefahr zu manövrieren, einen offenen Mordversuch scheut Dimiona aus Sorge um die Treue der Satrapa Merisa. Als Beitrag zu Borbarads Armee kämpfte Reshemim mit einer Schwadron an der Trollpforte, wo sie den Belkelel-Teil der Dämonenkronen erwarb, nur um ihn wieder an Dimiona zu verlieren. Zum 'Dank' ernannte Dimiona sie zur Satrapa von Yashualay, heute verbringt sie einen Großteil ihrer Zeit mit dem nachlässigen Versuch, weiteres Land im Yalaaid zu erobern und dabei kindlich-grausam Spaß zu haben. Ihre Soldaten fürchten und verehren sie zugleich.

Reshemim ist keine Lamijah, besitzt aber deren Widerstandsfähigkeit gegen normalen Waffenschaden und reagiert auf körperliche Schmerzen mit Neugier und Interesse. Das Dämonenkind ist hochgradig magiebegabt, aber zu unstet, um komplizierte Zauber und Rituale zu meistern.

Darstellung: die verdorbene Unschuld, neugierig, verspielt und grausam, als wenn ein Kind einer Fliege die Flügel und Beine ausreißt. Ihre Magie macht sie fast zu einer Freizaubererin mit der Einstellung eines boshafte, menschenverachtenden Schelms.
Zitat: „Bringt es her. Es sieht ... lustig aus.“; nach vergnügtem Händeklatschen: „Au, hat das weit gespritzt. Und hat dir das wehgetan?“
Einsatz im Spiel: Das Dämonenbalg als gelangweilte, grausame Heerführerin gewinnt vor allem Wirkung, wenn sie die kindlich-unschuldigen Elemente in ihrem Wesen herausstellen. Sie verliert recht schnell die Geduld, aber auch das Interesse und würde gefangene Helden auch einfach stehen- und damit freilassen, wenn sie sie nicht mehr fesseln können; ebenso leicht wird sie aber auch das Blaue vom Himmel versprechen und dann vergessen.

Yabman Pasha

Erscheinung: ein großer, korpulenter und stark behaarter Mann Mitte dreißig, ungewaschen und sauer nach Schweiß und altem Blut stinkend. Seine Krötenhaut mit einem Levthansbild und die Hose aus grobem Leder scheint er seit Jahren zu tragen.
Charakter: Der Ferkinahauptling Yabman Pascha von den Ban Uludh diente lange Jahre verschiedenen Erhabenen von Fasar als Söldnerhauptmann, ehe er es sich mit allen verdorben hatte und im Sommer 1020 seinen Stamm in die Dienste der Merisa von Elburum und damit (später) der Moghuli Dimiona stellte, als deren Handlanger und Henkersknecht er dient, wenn ein Exempel statuiert werden soll, zu anderen Zeiten genießt die Horde des Yabman Pascha beträchtliche Freiheiten und kann fast überall ihren Launen nachgehen, da sie als Elite der Levthansjünger und damit als 'kirchlicher Kriegerorden' anerkannt ist – und Yabman Pascha ist der Pashar Pasharim, 'Großmeister' der Levthansjünger, und besitzt die Fähigkeit, sich in einen hühnenhaften Mannwidder zu verwandeln.

Darstellung: der skrupellose und gewaltsüchtige, ungebildete Schlägertyp ohne Gedanken an die Folgen seines Handelns oder die Staatsräson, überzeugt, jedes Problem könne mit Drohungen oder Gewalt gelöst werden und jede Frau träume insgeheim davon, daß seine Aufmerksamkeit sie beglückt.
Zitate: „He, Kerl, willst Zähne schlucken, was?“; „He, Kleines, hast bestimmt noch nie so ein Prachtstück gesehen, was?“

Einsatz im Spiel: Yabman Pascha verkörpert die geistlose, brutale Seite Orons und ist immer gut als Tyrann einsetzbar, der mit seiner Horde Helden schikaniert.

Dottora Maryan di Shumir

Erscheinung: eine seriös gekleidete Frau von Mitte dreißig mit schwarzbrauner liebevoller Pagenfrisur und Hornbrille, die stets die vom Codex vorgeschriebene Robe trägt und in jeder oronischen Ge-

sellschaft auffällt wie eine graue Taube unter Papageien.

Charakter: Die Lehrmeisterin des Anatomischen Institutes in Vinsalt befand sich im Peraine 1021 in Elburum, um den Feuerschlick zu untersuchen. Dabei wurde sie von dem Ferkina Yabman Pascha gefangengenommen, dessen Horde sie monatelang als ihr Spielzeug und Lustsklavin behielt. Im Spätsommer 1022 Hal erkannte die Moghuli ihre Begabung, forderte sie von den Ban Uludh ein und befahl ihr, eine bekelelgefällige Heilkunstschule zu gründen.

Dottora di Shumir war stets eine obrigkeitstgläubige Weißmagierin, die ihr Wesen nur wenig geändert hat: Sie ist eine begnadete Wissenschaftlerin, deren neue Forschungsmöglichkeiten sie immer stärker begeistern und die ihrer 'Retterin' Dimiona mit Ergebenheit und Arbeitseifer dankt. Als Horasierin sind ihr politische Intrigen nicht fremd, doch spinnt sie sie nicht um persönlicher Vorteile willen, sondern damit man ihr mehr Versuchssklaven oder Lehrbücher aus fremden Bibliotheken (auch und gerade außerhalb Orons) beschafft.

Darstellung: die zerstreute Professorin, die stets kühl und sachlich bleibt und die Greuel um sie herum nicht wahrnimmt und für weltliche Dinge des Alltags wenig Sinn hat.

Zitate: „Es steht mir nicht an, zu beurteilen, wie sich die jungen Damen von Stand amüsieren.“; „Natürlich können wir mittels des BALSAM auch amputierte Glieder wieder anfügen, wenn Ihr so wünscht. Es sei denn, Ihr habt mit einem unserer speziellen Scalpelle, von denen wir derzeit nur einige Prototypen besitzen, auch die zugrundeliegende Matrix zerstört.“

Einsatz im Spiel: Als weltfremde Akademikerin ist Frau di Shumir weniger eine direkte Feindin der Helden als die Drahtzieherin verschiedener Diebstahlversuche gegen Akademien und Tempel und Privatgelehrte. Sie wird immer darauf bestehen, im Rahmen der Regeln der Schwarzen Gilde zu handeln und alle Vorwürfe der Dämonenanbetung zurückweisen, ebenso wird sie abstreiten, einer 'Gehirnwäsche' unterzogen worden zu sein.

Farviriol Krähenschwinge

Erscheinung: ein altersloser, hochgewachsener Waldelf, weißblond und grünäugig, dem man sein Alter von über zweihundert Jahren nicht ansieht. Er ist stets in weite, rotseidene Gewänder und einen dünnen roten Ledermantel gekleidet.

Charakter: Farviriol sieht sich als Erben der alten Hochelfen, denn er teilt die ihnen unterstellte Liebe zu großen Städten und deren Trubel. Vor allem aber liebt er die Herrschaft über Schwächere, die seinen grausamen Launen ausgeliefert sind. Als Vorsteher der Moghulischen Garde, den gefürchteten 'Rotmänteln', kann er diese Neigung vollauf befriedigen. Die Rotmäntel sind die willkürliche Geheim-



polizei Orons, vor allem mit dem Aufspüren von 'Verschwörern', dem Heranschaffen von Sklaven und dem Schutz wichtiger Tempel und Paläste beschäftigt, die auf jede Provokation mit der Verhaftung, Verurteilung und Versklavung des Beleidigers reagieren. Das Foltern pflegt der Elf als seine persönliche Kunstform voll Hingabe, und es reicht für eine Verurteilung aus, als vielversprechendes Material für ein neues Kunstwerk zu erscheinen.

Der Elf hat den Kuß der Shaz-Man-Yat eher widerwillig empfangen – vor allem, weil es ihm die Moghuli befahl, er seine lähmende Alkoholsucht abschütteln und er sich der Begierde der Satrapa Merisa entziehen wollte. Er ist ein Lamijah, kein Feylamia, und damit weder auf elfische Opfer angewiesen noch durch Mondlicht bedroht; zumal er so *badoc* ist, daß er nichts vom elfischen Wesen mehr an sich hat.

Darstellung: der sadistische Geheimpolizist mit wahnwitzigen künstlerischen Attitüden, dabei ein durchaus kurzweiliger Gesprächspartner für Leute mit wenig Skrupeln oder einem starken Magen

Zitat: „Ein jeder Fey hat ein Mandra Dao, eine ganz eigene, einzigartige, künstlerische Lebensaufgabe. Unser ganzes Dasein leben wir dafür, unsere Kunst zu vervollkommen. Mein Mandra Dao ist die Kunst der Tortur. Ich habe einen Stil gefunden, eine jede der einhundertundein Körperzonen auf siebenfache Weise mit Schmerzen zu erfüllen. Es ist nur bedauerlich, daß die meisten Materialien meiner Kunstwerke kaum ein Viertel davon zugleich ertragen. Dabei beschäftige ich mich sehr intensiv mit meinen Objekten, ein gutes Bild oder eine musika-

lische Komposition dauert ja auch einige Wochen.“
Einsatz im Spiel: Farviriol ist ein Schurke, den zu hassen ihre Helden lieben sollten – er bietet alles, um zu einem der am meisten verabscheuten Mächtigen Orons zu werden. Spielen Sie jede Möglichkeit aus, die Helden zu demütigen und dann ihrer Rache zu entkommen. Erst wenn Sie meinen, die Wut der Spieler habe eine Höhepunkt erreicht und können nur noch in Frustration umschlagen, lassen Sie die Helden den verrückten Waldelfen zur Strecke bringen – denn Farviriol wird in künftigen Veröffentlichungen keine tragende Rolle mehr spielen, so daß Sie den Zeitpunkt seines Todes beliebig festsetzen können; aber vergeuden Sie die Figur nicht.

Iphemia von Narhuabad

Erscheinung: eine schöne, zierliche Frau Anfang Dreißig mit langen, schwarzen Haaren, schwarzen Augen und roten Lippen. Sie trägt rote und schwarze Seide im tulamidischen Schnitt und umgibt sich mit geschmackvoller Raffinesse und schönen Gespielinnen.

Charakter: Die Gespielin Dimionas hat immer zu ihr gehalten und dafür Reichtum und Macht erhalten: Heute ist sie als Beli von Narhuabad zugleich die Aufseherin der westlichen Grenze, und sie kann von ihrer Residenz Chel'Gan aus in den Belyets Narhuabad, Farukand und Ras Surya weitgehend frei schalten und walten.

Sie ist verspielt, ehrgeizig und listig genug, um noch den Kuß der Shaz-Man-Yat auszuschlagen, denn ihr mißfällt die Gleichgültigkeit gegenüber den einfachen Schönheiten, die die Lamijanim an den Tag legen: In mancher Hinsicht hat sie sich eine gesunde Skepsis gegenüber den Segnungen Belkelels bewahrt und will ihre Unabhängigkeit bewahren – was nicht hieße, daß sie gegenüber ihren Sklaven milde oder rücksichtsvoll wäre.

Darstellung: eine verspielte, ehrgeizige Verführerin, erfrischend lebensnah neben all den Vampirinnen

Zitat: „Ich bin immer eine treue Tochter der Schönen Herrin gewesen!“

Einsatz im Spiel: Beli Iphemia ist der „Joker“, denn sie ist machtgierig und skrupellos wie ein Al'Anfaner Grande – aber nicht wie eine untote Lamijah Orons. Im kleinen Rahmen mag sie daher Bestrebungen dulden, dem Dämonenkult kleine Nadelstiche zu versetzen, während sie keineswegs darüber erhaben ist, der wütenden Satrapa dann die Leichen der Übeltäter zu übergeben.

Adaon von Garlischgrötz-Veliris

Erscheinung: ein gutaussehender Vinsalter Stutzer von etwa dreißig Jahren mit schulterlangem, brü-

nettem Pferdeschwanz. Aus der Zeit seiner Erkrankung hat er die Marotte beibehalten, sich stets mit einem Seidentüchlein die Lippen abzutupfen.

Charakter: Der Sproß des Grangorer Herzogshauses und ehemalige Neethaner Großmeister des ODL litt unter einem Alterungsfluch, gegen den selbst die mit seiner alchemistischen Brillanz geschaffenen Elixiere immer weniger halfen. Die Überzeugung, daß die Welt ihm etwas für seine Leiden schulde, hat ihn zum selbstverliebten Intriganten und dann zum Verräter an Gilde und Orden gemacht. Nach seinem Überlaufen zu Dimiona hat er begierig den Kuß der Shaz-Man-Yat empfangen und sein altes Aussehen wiederherstellen können. Der früher oft verschmähte Liebfelder hat sich zu einem geradezu manischen Verführer entwickelt, der Liebhaberinnen wie Trophäen sammelt und ignoriert, daß er sie vor allem mit seinen übernatürlichen Kräften gewonnen hat. Adaon ist kein Dämonologe, aber ein geradezu vorzüglicher Illusionist, vor allem aber ein fanatischer Faktensammler, der Dossiers über alles und jeden erstellt. Seine größte Schwäche ist die unerschütterliche Überzeugung, daß ihm aufgrund seiner Geburt und Persönlichkeit die höchsten Würden zustünden, ohne daß er dafür arbeiten müsse. Seine derzeitige Aufgabe bei Hofe ist undefiniert, und andere Höflinge behaupten spitzzünftig, er sei vor allem eine Art Hofnarr, der den Abscheu der Moghuli vor Männern, Magiern und Landesfremden wachhalten solle.

Darstellung: der klassische Radfahrer – nach oben buckelt er und zeigt sich als überhöflicher Speichel-lecker; nach unten tritt er voller Arroganz und Selbstüberschätzung.

Zitat:

„Ich wurde immer unterschätzt – aber wartet nur ab, bald wird man meinen Namen voll Ehrfurcht flüstern!“

„Eure Majestät, verzeiht die Störung, aber es wird Euch nicht minder empören denn mich. Stellt euch vor, mir wurde von der Frau di Shumir der Zutritt zu ihrem Lectorium verwehrt, wo sie doch nur eine gewöhnliche, nichtadlige Magistra ist und ich hingegen ein Baron und Ordensgroßmeister und ...“

Einsatz im Spiel: Adaon ist der scheinbar eitle und unfähige Höfling, der sich als weit gefährlicherer Gegner entpuppen wird. Es paßt zu ihm, sich den Helden als scheinbarer Verbündeter zu präsentieren, der sie bei sich bietender Gelegenheit hintergeht. Seine Entwicklung wird nicht im **Aventurischen Boten** oder anderen Veröffentlichungen nachgehalten, so daß Sie sein eventuelles Ableben frei bestimmen können, wenn der erzählerische Wert der Figur erschöpft ist.



Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** im Band **Unter der Dämonenkrone**. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Weitere Informationen zu *Dickicht und Dornicht* und der Bewegung darin finden Sie im Band **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 147ff.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Dornrosen (daimonide Pflanze)

»Hüte dich vor der Dornrose! Denn sie ist nicht allein häßlich anzuschauen, sie haßt auch die Diener der Götter mit ganzer Kraft, ist sie selbst doch durch Dämonenwerk entartet: Einst war sie wohl eine gewöhnliche Wildrose, doch nun hat sie wahre Freude daran, die Gläubigen zu stechen und zu martern.«

—*Warnung für aranische Kinder*

»In Oron dient die rotschwarze Dornrose als allgegenwärtiges Symbol des Landes und seiner dämonischen Herrin: Man sieht sie an und in Tempeln und als Haarschmuck, und ihr erdiger, fast blutiger Geruch hängt schwer über jeder Versammlung von Adligen und Kultisten.«

—*Tarlisin von Borbra, a.a.O.*

Dornrosen im Spiel

Als pervertierte Form der Azila, der tulamidischen Wildrose, sind Dornrosen in Oron allgemein verbreitet. Sie bilden bis zu drei Schritt hohe Hecken und tragen fast ganzjährig tiefschwarze, blutrot geäderte Blüten. Die Dornen an den langen, geraden Stielen sind messerscharf und mit heimtückischen Haken versehen. Einzelne Adlige haben bereits mit der Zucht und Veredlung der Dornrosen begonnen, und die ersten *Oronia* und *Moghuli* wurden vorgestellt. Im übrigen Araniens erscheinen auch vereinzelt Dornrosensträucher, die sofort nach der Entdeckung ausgerottet werden. RS und LE einzelner Stengel sind vernachlässigbar gering, der ganze Strauch besitzt etwa 30 LP bei einem RS von 3. Sie sind trotz ihrer zweifelsohne dämonischen Herkunft nicht erkennbar magisch.

Verbreitungsgebiet: Moghulat Oron (Elburische Halbinsel/nördliches Yalaid)

Verbreitungsraum: Wald (gelegentlich), Grasland (häufig), Kulturland (gelegentlich)

Bekanntheit: +4

Verwendung: Künstlich angelegte Hecken und natürlich bewachsene Stellen dienen als fast unüberwindliche Wegsperrern und Hindernisse, deren regeltechnische Behandlung Sie im Abschnitt **Klima und Landschaftsformen** finden können. Einzelne Dornrosenstengel und -zweige dienen ebenso wie Dornrosensträuße den Tempelherrinnen und anderen Edlen als belkelelgefällige Geißeln und Folterinstrumente. In einem Kampf werden sie als *stumpfe Hieb Waffen* geführt und haben folgende Werte:

Waffenname	TP	TP+(KK)	BF	WV
Rosenzweig	1W+1	KK-17	9	1/1
Rosenstrauß	1W+2	KK-16	8	2/2

Dornrosensträuße werden darüber hinaus üppig als Blütenschmuck für Belkeleltempel und Kultplätze verwendet. Bei der Beschwörung von Dämonen aus der Domäne der Belkelel gelten sie als Paraphernalia (in diesem Fall: Donaria), die die Beschwörungs- und Beherrschungsproben um je 1 Punkt erleichtern.

Dornrosenöl schließlich ist in Oron als schweres Parfüm von erdigem, unverwechselbarem Geruch beliebt. Es wird per Skrupel verkauft, kostet etwa 5 S und ergibt 25 Anwendungen von je einem Gran. Beschwörern verhilft die Benutzung dieses Duftes zu einem Punkt Erleichterung bei der Beschwörung von Dämonen aus Belkelels Gefolge (kumulativ mit 'gespendeten' Rosen). Eine alchemistische Verwendung ist (noch) nicht bekannt.

Hanaestil, die Allschöne, der verderbte Traum, die dunkle Verführerin, fünfgehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat (Dämon, Mz. unbekannt, da vermutlich einzigartig)

Diese Wesenheit (siehe auch MA 156) erscheint bevorzugt als göttergleich schöne Frau mit ebenholzschwarzer Haut und schlohweißem Haar. Sie wird meist gerufen, um ein Opfer zu verwirren, es Shaz-Man-Yat oder Belkelel zuzuführen oder während des Initiationsritus der Bel'Khelel-Kirche.

Einem Beschwörer, der Hanaestil außerhalb komplexer Belkelel-Riten invoziert, muß eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + 15 gelingen, will er nicht der betörenden Erscheinung verfallen und so selbst ein Opfer der gierigen Dämonin werden.

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet, in den höheren Rängen der Bel'Khelel-Kirche bekannt

Dienste und Kosten: Verführen und Vernichten (29 ASP pro Opfer; obige *Selbstbeherrschungs*-Probe+1 für das Opfer erforderlich), Glauben erschüttern (19 ASP pro Opfer), erotische Dienste (21 ASP pro Opfer), bei Initiationen (13 ASP)

Hanaestil läßt sich nicht in einen Kampf verwickeln, sondern ergreift in einem solchen Fall die Flucht.

Isphanil, die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben, die Nutznießerin finsterer Gelüste, dreigehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat (Dämon, Mz.: Isphanilim)

Wenn ein Beschwörer diese Wesenheit ruft, dann meist, um an Körperteile oder Körpersäfte eines Opfers zu gelangen, um diese für weitere Rituale, als Paraphernalium oder für verschiedene Beherrschungszauber zu nutzen.

Beschwörung: +28 **Beherrschung:** +13

Wahrer Name: vermutet, bei Belkelel-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: Suchen und Beschaffen (21 ASP)

Eine Isphanil ist unsichtbar und körperlos und daher mit weltlichen Mitteln nicht zu bekämpfen; wenn sie bemerkt wird. Sie greift mit GROSSER VERWIRrung (AT: 18) an, was mit einer MR-Probe pariert werden kann; ihre 'LE' beträgt 35.



Laraan, Meister der lüsternen Brut, Verderber von Fleisch und Geist, fünfgehörnter Diener Belkelels (Dämon, Mz.: Laraanim)

»Die vielgestaltige Brut der Laraane sind die Dämonen, die von allen am häufigsten in Oron gerufen werden. Sie erscheinen in verschiedenen Menschen- und Tiergestalten und dienen vor allem dem Zweck, auf die ein oder andere Weise die Lust des Beschwörers zu befriedigen. Für die Beschwöerin scheint es dabei fast einerlei zu sein, ob sie sich einer bildschönen oder abgrundtief häßlichen Kreatur selbst hingibt oder ob sie sie gegen ein Opfer schickt, um es zu quälen und zu demütigen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Früher fragte ich mich ja manchmal, ob es diese Laraane wirklich gibt. Ich meine, morgens unerwartet umnebelt neben einem Monster aufzuwachen, kann einem auch so passieren, da braucht man keinen Dämonen für.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Fajlaraanim

»Es war eine schlanke, nackte, völlig haarlose Frau von liebreizender Anmut. Ihre Zunge aber war blutrot und endete in zwei schmalen, messerscharfen Spitzen, und wie lang sie war, sah ich, als die Frau sich damit spielerisch über Kinn und Kehle und die prallen rosigen Knospen ihrer schweren Brüste fuhr ...«

—Aufzeichnungen des Beschwörers Corias Geraucis

»Bei den menschengestaltigen Dämonen der Art Fajlaraan ist es zudem möglich, sie als jede gewünschte Person erscheinen zu lassen. Anders als die Quitslinga sind sie nicht in der Lage, ihr Vorbild längere Zeit zu imitieren, doch darum geht es auch nicht: Sie ruft man oft, um einen ansonsten unerreichbaren Feind oder einen Höhergestellten zumindest zum Schein in die eigenen Gewalt zu bekommen und beherrschen zu können.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Muwallaraanim

»Wie Hengste aus Obsidian wirkten sie, doch mächtige Flügel wie von haarigen Fledermäusen sprossen aus ihren Schultern, und ihre scharfen Raubtierzähne in den weitoffenen Müulern waren ebenso blutrot wie ihre boshaft leuchtenden Augen, die gefährlichen Hörner, die messerscharfen Hufe oder die obszön hervorschlängelnden Zungen. Hätte es noch Zweifel gegeben, wessen Domäne diese dämonischen Wesen entstammten, so verrieten es die schrittlangen Schäfte, die auf widerwärtigste Weise zwischen ihren Hinterläufen sprossen, knorrig, dickgeädert, von der Farbe geronnenen Blutes.«

—Auszug aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe LXXIV

»Die Muwallaraanim, eingehörnte Hengstdämonen, werden in Oron auch als 'Zugtiere' vor den Prunkwagen der Moghuli und anderer höchster Adliger gesehen: Paarweise darf sie nur die Heptarchin anschirren, die auch ein besonderes, geflügeltes Paar zu beschwören versteht. Aber auch sie darf es sich nicht erlauben, sie reiten zu wollen, wie man sagt – das gelingt nur einer, nämlich der jungen Satrapa vom Yalaiad, Reshemin, die man auch das Dämonenbalg nennt. Sie reitet, so sagt man, einen leibhaftigen Muwallaraan, dem sie den Namen 'Geliebter' gegeben hat.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Canilaraanim und Shakalaraanim

»Joh, Herr, dann sinn erschienen urplötzlich zwei große Hundchen, wahre Biester, die. Rot waren sie wie das Blut, und wohl einen Schritt hoch wie

Pferde, und Haare hatten sie gar keine! Glaubts mir oder nicht, und sechs Beine hatten sie, wenn nicht gar noch mehr davon, und auf dem Rücken hatten sie einen zackigen Kamm. Ihre Dinger, na, ihr wißt's schon, waren wohl dicker und länger als wie mein Schwertarm, Herr!«

—Bericht des ehemals Notmärker Landwehrweibels Brosclaff Tirscheritz

»Außer der in bornländischen Söldnergeschichten beschriebenen Hundegestalt des Canilaraan wird in Oron auch der dem Sandwolf ähnliche Shakalaraan beschworen – er dient den Beschwörern auch als Bewacher und Hetzer von Sklaven, an denen sie ein Schauspiel vorführen wollen. Der Tod des Opfers ist dabei keineswegs ihr Ziel, sondern die seelische Vernichtung: Die Erinnerung, auf der Flucht oder während der Fron von einem tierhaften Dämonen gestellt und besprungen worden zu sein, kann einen Menschen zweifellos vernichten. Vor allem, wenn man es durch erzdämonische Manipulation glaubt genossen zu haben.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Laraanim im Spiel

Diese dämonischen Wesenheiten werden in den **Mysteria Arkana** auf Seite 161 weiter beschrieben, wo konkret der menschenähnliche Fajlaraan dargestellt ist. Die nicht-menschenähnliche auftretenden Laraanim sind eigene Wesenheiten mit anderen, eher nur vermuteten oder unbekanntem Wahren Namen. Den höheren Verdammten der Belkelel sollten diverse Wahre Namen von Laraanim bekannt sein, Spielermagiern sind sie hingegen nur zugänglich, wenn sie sich aktiv um oronische Geheimnisse bemühen.

Alternativ zur in den Mysteria beschriebenen Methode ist es natürlich auch möglich, eine Entsetzens-Probe +8 zu fordern, wenn man Opfer eines Laraan geworden ist.

Beschwörung: +25 bis +35 **Beherrschung:** +12 bis +18

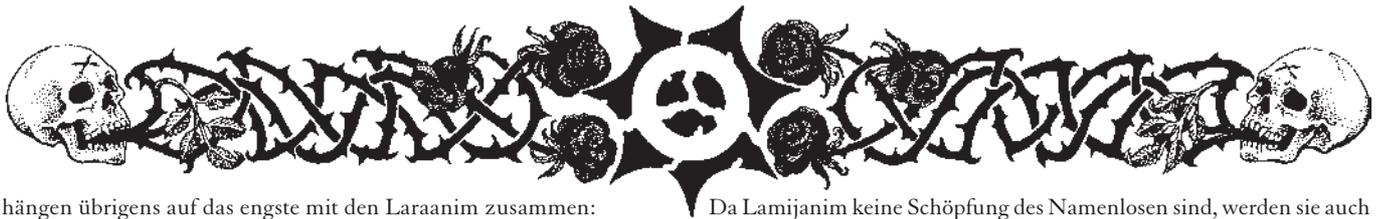
Wahrer Name: unbekannt bis vermutet, oronischen Belkelel-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: siehe im Text, je nach Größe des Laarans 9 bis 17 ASP pro Opfer; 5 bis 9 ASP pro Tag für Zugdienste

Regeltechnisch gilt: So wie die 'Wahre Gestalt' der Fajlaraan eine bucklige, warzenbedeckte, sabbernde Parodie der Menschengestalt ist, besitzen die übrigen Laraanim 'Wahre Gestalten', die wie dämonisch entstellte Hengste, Riden etc. wirken, während ihre anfängliche, 'verführerische' Gestalt die eines besonders prächtigen Exemplars der Gattung sein kann, die sich jedoch fast immer durch die übertriebene Größe und Zurschaustellung der Geschlechtsmerkmale auszeichnen. Als zusätzliche Formen seien hier noch die Varianten *Dschambularaan* und *Onchalaraan* genannt, die als warzenbedeckter Eber und als Darpatulle erscheinen, sowie die rehhaftere Manifestation des *Ghazelaraan*. Auch in dieser Gestalt besitzen sie die üblichen dämonischen Immunitäten gegen normale Waffen, Verwandlungs-, Heil- und Illusionsmagie etc. Laraanim kämpfen nach einer Enttarnung mit den in den **Mysteria Arkana** angegebenen Werten. In ihrer 'verführerischen' Gestalt haben sie MU, LE, RS, AU und MR ihrer Dämonenform, aber AT-, PA-, TP- und GS-Werte, die einem großen und starken, aber nicht speziell geübten oder ausgebildeten Exemplar ihrer Gestalt entsprechen; dazu können Sie aber noch 7 Punkte beliebig auf die genannten 'derischen' Werte verteilen. Laraanim sind, man muß es noch einmal wiederholen, keine Kampfdämonen, und ihr Einsatz als solche gilt den Dienern der Belkelel als verpönt.

Der Anblick eines Laraan in seiner Wahren Form erfordert (wenn man nicht selbst das Opfer ist), eine Entsetzens-Probe +2/-1.

Zwei Nutzungen des von den Lamijanim (s.u.) erhaltenen Sikaryan



hängen übrigens auf das engste mit den Laraan zusammen:

—Zum einen entsteht daraus der verführerische Scheinleib des Laraan, wenn dieser in Menschen- oder Tierform erscheint; denn seine wahre dämonische Manifestation würde selbst die abgebrühtesten Sterblichen abstoßen.

—Während Dämonen gemeinhin völlig unfruchtbar sind, kann Belkelel aus geraubtem Sikaryan künstlichen Samen formen, den dann ein Laraan der ahnungslosen Mutter einpflanzt. Diese Prozedur scheint sehr selten zu geschehen (zumindest bei Menschen) und erzeugt stets *daimonide* Kreaturen. Bei Tieren scheint es häufiger vorzukommen, wie die Shaddifritim beweisen – vermutlich benötigt ein Tiersame weniger Sikaryan.

Levthansjünger (menschlicher Gegner)

Die Mitglieder des Ordens des Gehörnten Gottes (allesamt Männer) sind selbst für Söldner untypisch stumpf und brutal. Allesamt Mörder, Schänder und Plünderer, dienen sie der Moghuli als reines Terrorinstrument. Die meisten Levthansjünger sind Ferkinas, doch finden sich auch einige Thorwaler und Söldner verschiedenster Herkunft unter ihnen. Die meisten Trupps der Levthansjünger werden von Mannwidern (siehe dort) angeführt.

MU 14	KL 10	IN 9	CH 8	FF 10	GE 14	KK 15	
ST 5	MR 3	LE 45	AE -*	AT/PA 13/12 (unterschiedlichste Waffen)			RS 2 bis 3

*) Bisweilen finden sich ehemalige Ferkina-Schamanen unter ihnen, die jedoch zumeist zu Belkelel-Paktierern geworden sind.
Herausragende Talente: je ein Kampftalent, Selbstbeherrschung, Fährtsuchen, Zechen

Lamijah (vampirische Wesen / Shaz-Man-Yat-Daimonide, Mz.: Lamijanim)

Die oronischen Lamijanim sind eine spezielle Unterart der Vampire, die keine Kreaturen des Namenlosen, sondern der Belkelel sind – insofern gelten für sie auch einige Abweichungen zu der Beschreibung auf Seite 241f. des **Bestiarium Adventuricum**:

Damit aus einem Sterblichen ein Lamijah wird, muß die von der Heptarchin Dimiona beherrschte Dämonin Shaz-Man-Yat ihm durch eine sexuelle Umarmung das Sikaryan, seine Lebenskraft und Seele, rauben. Da dabei auch die gewöhnliche LE gestohlen wird, kann es vorkommen, daß ein zu schwacher Sterblicher die Umarmung durch die Dämonin nicht überlebt und ein nachtmahr-ähnlicher Geist entsteht, ein Nachtbuhler (siehe dort). Anders als herkömmliche Vampire können Lamijanim ihre Opfer nicht zu ihresgleichen machen – stirbt ein Opfer, wird es unweigerlich zum Nachtbuhler.

Nach dem Tod und der sofortigen Wiedererstehung als Lamijah steigen CH, GE, KK (*nicht* der MU) um je 5 Punkte, dadurch steigen die AT- und PA-Grundwerte um je 2 Punkte. Lamijanim scheinen unnatürlich elegant und bewegen sich fast unhörbar (bei allen körperlichen Talenten TaW +5).

Lamijanim sind gegen normale Waffen fast völlig immun, da sich Wunden quasi sofort narbenlos schließen (Regeneration: 3W6 LP/KR), gegen magische oder geweihte Waffen besteht ein RS von 20. Sie benötigen Schlaf, aber keine Nahrung, Wasser, Wärme oder Atemluft, auch Krankheiten, Gifte und Rauschgifte sind folgenlos; sie sind selbstverständlich unfruchtbar.

Ihre MR steigt um 20 Punkte und wird auch gegen Kampf- und Verwandlungsmagie eingerechnet; Hellsichtmagie zeigt ihre *daimonide* Natur an, mit dem EXPOSAMI sind sie nicht wahrzunehmen.

Da Lamijanim keine Schöpfung des Namenlosen sind, werden sie auch von den Zwölgöttern (außer Rahja) nicht sonderlich verfolgt; sie können allerdings keine geweihten Orte betreten. Gegen andere übliche Vampirbanne wie Sonnenlicht, Knoblauch etc. sind sie immun. Der Fluch der Rahja zeigt sich darin, daß sie von freudloser Leidenschaft erfüllt sind und niemanden attackieren können, der inbrünstig und ehrlich zur Schönen Göttin betet. Herkömmlicher Wein und Rauschmittel ekeln sie an, und sie können sich ihnen nur auf weniger als fünf Schritt nähern, wenn sie pro Schritt erfolgreich eine MU-Probe ablegen. Eine besondere Verletzlichkeit durch diese Stoffe besteht allerdings nicht. Nach dem Dämonenwein der Schwarzen Reben allerdings verspüren sie ein starkes Verlangen, denn dieser aus dem Leben menschlicher Opfer geschaffene Trank kann auch den seelenlosen Lamijanim zumindest einen leichten Schwips verleihen und sie kurz ihre innere Leere vergessen lassen.

Denn Lamijanim sind entleerte Gefäße, die danach gieren, wieder mit Sikaryan, der Lebenskraft Sumus, gefüllt zu werden. Zu diesem Zweck müssen sie ihre Opfer zum Geschlechtsakt oder zumindest einem langen, innigen Kuß verführen oder zwingen, das jeweilige Geschlecht spielt dabei keine Rolle. Nur wenige Lamijanim können ihren Opfern das Sikaryan durch eine bloße Berührung rauben; getrunkenes Blut wird nur als wohlschmeckend empfunden. Den Mangel an Sikaryan empfinden sie weniger als körperlichen Hunger denn als ungestillte Lust, und das Aussaugen eines Opfers ist die einzige Möglichkeit, eine flüchtige Befriedigung zu verspüren. Es gibt in Oron bereits einiges an schlechter und wenig an guter Poesie, die das wollüstige Höhegefühl beim Aussaugen oder Töten des Opfers glorifiziert.

Da die Lamijanim als Würdenträger und Adlige ein aktives Leben führen, benötigen sie in jedem Monat 7 (sieben) geraubte LP und Sikaryan-Punkte, einer größtenteils schlafenden Lamijah genügt ein LP pro Monat. Der Raub der Kraft verläuft langsamer als beim Bluttrinken des Vampirs: Pro Spielrunde kann ein (nicht-permanenter) Lebenspunkt und ein Punkt Sikaryan geraubt werden. Einmal geraubtes Sikaryan kann nur sehr langsam – mit einem Punkt pro Monat, wenn eine IN-Probe gelingt – zurückgewonnen werden.

Wenn das Opfer der Lamijah widersteht, wird ihr Angriff gemäß den im **Bestiarium**, S.142, genannten Ringkampffregeln durchgeführt, da Lamijanim jedoch über ein außergewöhnliches Charisma und oft hohe Betörungskunst verfügen und die von ihnen 'vorgeschlagene' sexuelle Vereinigung weit verlockender sein dürfte als der Biß eines Vampirs, sollte es nur sehr selten zu einem Kampf kommen. Gegenüber anderen Meisterfiguren können Sie davon ausgehen, daß die Lamijah Zauber analog zu starken Versionen des BANNBALADIN, IMPERAVI, GROSSE GIER und LEVTHANS FEUER besitzt, Spieler reagieren aber erfahrungsgemäß schlecht gelaunt auf eine solche 'Überrumpelung' ihrer Helden.

Hat eine Lamijah erst einmal ein Opfer teilweise seines Sikaryans beraubt, kann sie es mit einem besonderen Beherrschungszauber belegen, dem *Befehl der Lamijah*, der es zu ihrem Hörigen macht.

Der gedankliche Befehl muß drei KR lang formuliert werden und reicht pro Stufe der Lamijah 5 Meilen weit. Der Zauber kostet die Lamijah keine Kraft und kann beliebig lange aufrechterhalten werden. Die Probe erfolgt auf MU/IN/CH und ist um die MR des Opfers erschwert, aber um die ihm bislang insgesamt geraubten LP erleichtert.

Mißlingt die Probe, vernimmt das Opfer den Befehl, kann sich aber entscheiden, ihm zu widerstehen. Gelingt der Zauber, muß sich der Hörige wie schlafwandelnd zur Lamijah begeben, wird es daran gehindert, erleidet es extreme geistige und körperliche Qualen. Bis das Opfer die Lamijah erreicht hat, muß der Befehl jede SR wiederholt



werden. In Sichtweite der Lamijah wirkt der Zauber wie ein BANNBALADIN, nur daß der Hörige weniger wie ein vertrauensvoller Freund als wie ein rettungslos verfallener Liebhaber reagiert, der jede Anweisung dankbar erfüllt, wenn ihm dafür die Aufmerksamkeit seiner Herrin gilt. Allenfalls lebensgefährliche Befehle führen eventuell zu Zweifeln, gegen Gefahren, die von der Lamijah ausgehen, ist der Hörige hingegen blind.

Lamijanin im Spiel

Lamijanin gleichen mächtigen Vampiren, und der Meister sollte sie immer zum Mittelpunkt eines Abenteuers oder auch einer Kampagne machen, wenn er diese Kreaturen verwendet – immerhin ist jede einzelne ein mächtiger Daimonid.

So bietet es sich an, eine individuelle Lamijah als wichtige oronische Schurkin zu entwerfen, die von Ihren Helden bekämpft und letzten Endes bezwungen werden kann, ohne daß Sie dafür einen namentlich genannten Schurken opfern und dadurch vielleicht Widersprüche zu späteren Veröffentlichungen riskieren.

Bedenken Sie bitte auch, daß Sie die Hörigen der Lamijah möglichst als Individuen darstellen, die oft kaum wissen, warum sie dieser verführerischen Frau und ihrer anstrengenden Liebeskunst derart verfallen sind, daß sie auf einen knappen Vorschlag hin Haus und Hof, Familie und Freunde verlassen und wohl auch verraten würden. Selbst wenn die Hörigen einer Lamijah gerade als (eher kampfunerfahrene) Garde um sie herumstehen, sollten sie nicht wie hirnlose Schlagetots wirken, sondern erkennbar zwischen ihrem natürlichen Selbsterhaltungstrieb und der suchthaften Gier nach einem Wort und der Berührung ihrer Herrin hin und her schwanken.

Mannwidder (Belkelel-Daimonid)

Es existiert in Oron in der Tat eine von Belkelel ausgehende Nebenform der Lykanthropie, durch die sich die brutalsten und 'glaubens-eifrigsten' unter den *Levthansjüngern* in eine mindere Nachahmung des Levthan verwandeln können, da sie eine Verbindung zwischen sich und der dämonischen Kraft geschaffen haben.

Die Verwandlung ist nicht an die Mondphasen gebunden, sondern kann willentlich eingeleitet werden, wenn sich der 'Levthanssohn' bewußt in Aggression und Erregung hineinsteigert und ihm eine Probe auf seinen JZ-Wert gelingt. Wird er angegriffen oder massiv bedroht, kann die Verwandlung auch ungewollt und ohne Probe eintreten. Die Verwandlung selbst dauert entweder 3 Spielrunden oder (im Notfall) 2W6 Kampfrunden. In letzterem Fall verursacht sie dem Levthanssohn 3W6 Schadenspunkte und heftige Schmerzen, was seine Aggression nur noch steigert. Die Verwandlung hält 2W6 Spielrunden an.

(Wer eine solche Verwandlung beobachtet, muß eine Entsetzens-Probe ablegen.)

Der Mannwidder ist etwa zweieinhalb Schritt groß, mit schmutzigem, rotbraunen Fell bedeckt und besitzt einen grob menschenähnlichen Widderkopf, einen menschlichen, aber fellbedeckten Oberkörper und die Beine eines Widders. Durch die dämonischen Kräfte in seinem Leib erleidet er von normalen Waffen nur den halben Schaden (abgerundet). Magische und geweihte Waffen sowie spezielle Lykanthropentöter verursachen normalen Schaden.

Selber können Mannwidder nur noch Waffen gebrauchen, die mit den Kampftalenten *Stumpfe Hieb Waffen*, *Scharfe Hieb Waffen* oder *Äxte und Beile* geführt werden, weit häufiger aber kämpfen sie mit ihren bloßen, mit klauenartigen Fingernägeln bewehrten Händen. Sie können Ringkampfangriffe ausführen und mit diesen, wenn sie wollen, auch echten Schaden anrichten.

Die Verwandlung beeinflusst mehrere Eigenschaften:

MU: +10, KL: -5, FF: -3, KK: +10

JZ: verdoppelt, AT: +4*, PA: +2*, TP: nach Waffe (KK-Bonus beachten!) oder Klauen (1W+2, KK-15)

RS: 5**, MR: +10

*) Diese Boni ergeben sich bereits aus den erhöhten MU- und KK-Werten.

**) Natürlicher Schutz durch das Fell. Normale Waffen erzeugen nur den halben Schaden (abgerundet).

Mannwidder im Spiel

Diese daimoniden Kreaturen sind die 'großen Brüder' der brutalen Levthansjünger und werden von ihren grausamen Kumpanen gefürchtet, respektiert und bewundert, in der Regel werden nur Pasharim als Hordenführer zu Levthanssöhnen (oder umgekehrt?), so daß es etwa ein Dutzend von ihnen in Oron geben mag, die zum Glück nur selten zu mehreren auftreten. Die Verwandlung dient beileibe nicht nur dazu, im Kampf siegreich zu bleiben, oft wird sie auch vor einem der brutalen Exzesse eingeleitet, für die die Horden berichtigt sind.

Nachtbuhler (ruheloser Geist)

Dieser Geist wird regeltechnisch fast wie ein Nachtalp behandelt (MA 112). Er entsteht, wenn eine Lamijah (oder die Dämonin Shaz-Man-Yat selbst) ihrem Opfer die gesamte LE raubt und es dadurch tötet.

Nachtbuhler sind ruhelos und streben nach einem neuen Leib. Daher erscheinen sie ihren Opfern in Form eines blutroten Nebels, der sie einhüllt und ihnen wüsteste Träume von Lust, Laster und Grausamkeit beschert. Das Opfer regeneriert nicht und verliert 1W6 LP, von denen die Hälfte dem Nachtbuhler zufließt.

Nachtbuhler können sich seltsamerweise in Oron frei bewegen, aber nicht mehr als dreizehn Meilen vom nächsten Belkelelschrein oder aber 'ihrer' Lamijah entfernen.

Dramaturgisch dienen sie vor allem als mindere Schrecken, die die Konfrontation vorbereiten und mit denen Sie auch die Befähigung der Helden testen können. Nachtbuhler können nach den Regeln für den Nachtalp aus der *Mysteria Arkana* auch von Helden beschworen oder ausgetrieben werden.

Beschwörung: +3/10 LP (für BKL-Paktierer: generell nur +3)

Austreiben: +1/10 LP

Handel/Dienst: Alptraum hervorrufen (s.o.)

MU 30 AT 13* PA 9 LE max. 500 RS ½ MR**

TP 1W SP* GS 10 AU 1000 MR 12 GW 12

*) Dem Angriff eines Nachtbuhlers kann nur ausgewichen werden. Gelingt einem Nachtbuhler eine Gute Attacke, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig W20 LP. Wenn der Nachtbuhler dann von seinem Opfer abläßt, ist es für die entsprechenden Anzahl von KR völlig berauscht und desorientiert, so daß es nicht kämpfen kann. Die Hälfte aller LP, die ein Nachtbuhler einem Opfer im Kampf entzieht, kann er sich selbst zuführen.

**) Nachtbuhler sind nur mit magischen oder geweihten Waffen zu verletzen, desgleichen mit Kampfzaubern (siehe MA 111).

Rotmantel (menschlicher Gegner)

Dies sind die berüchtigten Tempelgardisten und Geheimpolizisten Orons, meist gut ausgebildete Söldner mit genügend Verständnis oronischer Etikette und mit genügend Gassenwissen ausgestattet, um zumindest schlecht verkleidete Infiltratoren auf der Stelle zu enttarnen. Bei den Rotmänteln finden sich sowohl Frauen als auch Männer.



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 12 GE 14 KK 12
 ST 8 MR 7 LE 55 AE -* AT/PA 15/13 (entweder Großer
 Sklaventod oder Khunchomer) RS 1 oder 5

*) Greiftrups werden häufig von renegaten Hexen oder Gildenmagiern unterstützt, die meist zusätzlich Belkelel-Paktierer sind.

Herausragende Talente: Scharfe Hieb- und Schußwaffen, Selbstbeherrschung, Fährtensuchen, Sich verkleiden, Sich verstecken, Etikette, Gassenwissen, Sinnenscharfe

Schwarzer Wein (daimonide Pflanze)

»Schwarzen Wein nennen die Oronier diese neuentstandene Pflanze, und um das Äußerliche zu beschreiben, reicht der Name wohl hin: denn wirklich ist er eine Abart des Wilden Weines, der dortzulande vielerorts rankt, und ebenso wie seine Blüten sind auch seine Blätter und Trauben nicht von roter, nicht von grüner, nicht von blauer, sondern von obsidianschwarzer Farbe.

Doch wenig kann dieser Name vermitteln von dem Grauen, welches mit dieser Pflanze verbunden ist, denn sie ist eine Züchtung der Erzdämonen. Fürwahr, sie rankt an Bäumen und Hängen, Felsen und Mauern, doch ganz gleich, wo sie wächst und wie sie sich anklammern muß, sie hat noch immer eine Unzahl von kleinen Ranken frei, die einen jeden packen, der der Pflanze zu nahe kommt. Dann umschlingen die feinen Ranken alle Körperteile, die sie zu fassen bekommen, und wer nicht sofort handelt und sich losreißt, der ist verloren. Denn haben erst einmal die Ranken einen festen Griff, dann öffnen sich an ihren Ende viele winzige Saugmäuler, die sich in die Haut des hilflos gefesselten Opfers bohren. Schreckliche Schmerzen sind die Folge, als würde ihm Vitriol eingeflößt, der Schwarze Wein aber scheint die Schmerzen seiner Opfer zu genießen, als wären sie ihm Dünger. Durch seine unzähligen Ranken saugt er dem Opfer das Blut aus dem schmerz erfüllten Leib, bis der Unselige tot und leer im Geranke hängt, bis ihn die Insekten verzehrt haben und seine Knochen zu Boden fallen. Nur wenn die Trauben deiner Weinpflanze alle prall und dick herabhängen, ist es sicher, denn dann hat sich der Wein vollgesogen. Aus dem Saft seiner Trauben aber bereiten die Oronier, so sagt man, einen schweren Rotwein, der dick und klebrig fließt wie Menschenblut und der sie vorzüglich berauscht.«

—Bericht des Yernarin ay Fasar, Späher der Grauen Stäbe

»Wir vermuten seit langer Zeit, daß die Götter dem Menschen eine besondere Gabe geschenkt haben, ihn vor unerträglichem Schmerz zu schützen: An Kranken und Verwundeten, aber auch an übermäßig Erschöpften läßt sich beobachten, daß sie irgendwann ein leichter Rausch überkommt, als hätten sie Wein getrunken oder Ilmenblatt geraucht – selbst wenn sie nichts zu sich genommen haben. Meine Collegae und ich

postulieren daher die Kraft des Körpers, in Zeiten höchster Not neben den bekannten Säften Blut, Schleim, Lymphe und Galle eine weitere, flüchtige Essenz zu erzeugen, die auf ihn wirkt wie Weingeist, indem sie zugleich beschwingt und betäubt. Wo der Ursprung dieser Essenz sei, wissen wir nicht, doch da es glaubhaft erscheint, daß dieser körperentsprungene Rauschrank eine Gabe der Herrin Rahja ist, vermuten mache Collegae, sein Quell säße in jenen Drüsen der unteren Leibeshälfte, die der Herrin Rahja zugeordnet werden.«

—Mitteilung des Anatomischen Institutes zu Vinsalt

»Man darf postulieren, daß der oronische Schwarzweine eine Schöpfung der Erzdämonin BKL ist, deren Wirken sich in Oron letzstens vielfach manifestiert hat, zumal die Dämonologie lehrt, daß die Pervertierung der heiligen Pflanze ihrer göttlichen Feindin Rahja eine für Dämonen fast schon charakteristische Tat ist, so weit Sterbliche das beurteilen können.

Zum Wesen der BKL gehört aber auch der Lustgewinn aus den Qualen anderer, und Schmerzen fügt die Schwarzen Weinranken fürwahr ihren Opfern zu. Es erscheint nun vertretbar, zu vermuten, daß es zu den Kräften dieser Dämonenpflanze gehört, daß sie den von ihr Gefesselten mittels unbekannter Essenzen schwere Leiden zufügt, auf die der Leib des Unglücklichen reagiert, indem er das von den Vinsalter Magistern postulierte eigene Rauschmittel sprudeln läßt. Dieses Elixier wird dem Opfer dann mit seinem Blute abgesogen, so daß man auch versteht, warum der Schwarzweine berauschend über alle Maßen sein soll, enthält er doch die aus Qualen gewonnene Leibessenz eines denkenden und fühlenden Menschenopfers.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perrium

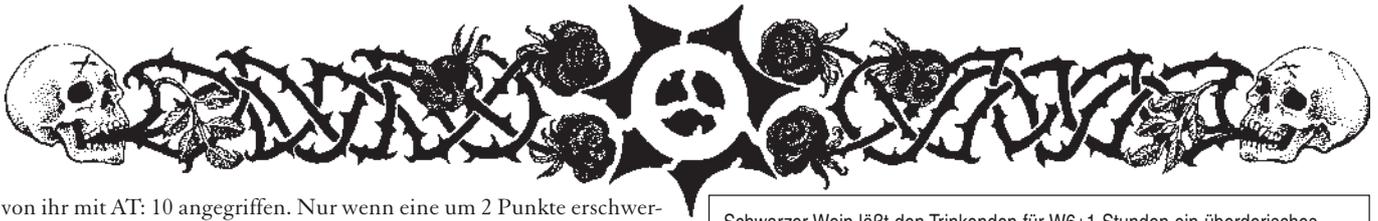
»In Oron hat sich in den wenigen Monden seiner Existenz bereits ein Kult um den Schwarzen Wein gebildet; gilt er doch als heilige Gabe der Bel'Khelel: So ist es mancherorts üblich, nackte Sklaven als Opfer in Weinstöcke zu hängen, auf daß ihre Kraft und ihr Blut den Schwarzweine verstärken sollen.

Da die Dämonenpflanze sich nicht an den Wechsel der Jahreszeiten hält, scheinen jederzeit einzelne Rebstöcke erntereif, die gepflückten Trauben werden dann in Bottichen zerstampft und der Saft zu einem brausenden Most vergoren. Sämtlicher Schwarzweine ist solcher Einjähriger, und man kann nur spekulieren, ob er mit den Jahren der Lagerung noch an Stärke gewinnt.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.



Diese Pflanze ist tatsächlich die belkelelpervertierte Abart des Wilden Weines, die für das Spiel zweierlei Bedeutung hat: Zum einen bildet der wildwuchernde Schwarze Wein vielerorts und durchdringliche Hindernisse und tückische Fallen, die vor allem einzelnen Helden ernsthaft gefährlich werden können: Wer eine Weinpflanze berührt, wird



von ihr mit AT: 10 angegriffen. Nur wenn eine um 2 Punkte erschwerte Ausweichen-Probe gelingt, ist man sicher, ansonsten ist man gepackt und wird weiter in den Bereich W6 anderer Greif- und Saugranken gezogen, von denen pro KR jeweils eine weitere mit AT 10 angreift. Das Opfer kann pro KR nur einer Ranke auszuweichen versuchen, für jede bereits festgeklammerte Ranke ist diese Probe um 2 erschwert.

Pro KR und erfolgreicher Ranke erleidet man durch ein spezielles Gift starke Schmerzen und W6 Punkte Ausdauer-Verlust. Sinkt die Ausdauer auf 0, ist das Opfer völlig wehrlos und wird von der Pflanze am Leben, aber ständig unter Qualen gehalten und verliert pro Tag W3 Lebenspunkte, bis er stirbt oder befreit wird.

Um ein Opfer mit Gewalt zu befreien, sind Angriffe mit Messern und Dolchen oder scharfen Hieb- oder Stichwaffen oder Schwertern notwendig, das Opfer selbst kann sich auch wehren, erleidet aber für jede festgeklammerte Ranke einen AT-Malus von 2 Punkten. Jede Ranke hat einen RS von 3 und ist nach 7 SP abgetrennt. (Der Anblick eines Opfers erfordert übrigens eine Entsetzens-Probe + 1.)

Nur Belkelel-Paktierer (Tempelherinnen und Lamijanin) besitzen die Fähigkeit, beliebig die Ranken von einem Opfer zu lösen und es damit zu befreien (sei es für ein noch schlimmeres Schicksal oder einfach zur Schonung der Ressourcen).

Nach einer Befreiung regeneriert sich die Ausdauer mit einem Punkt pro Stunde, die Lebensenergie (außer durch Kräuter, Magie oder Wunder) auf dem Minimum von nur einem Punkt pro erholsamer Nacht, bis die volle LE wieder hergestellt ist. Es muß ebenfalls mittels einer KK-Probe überprüft werden, ob der Körper so angegriffen wurde, daß sich die KK für einen Monat oder (permanent bei einer 20) um W3 verringert hat, damit gehen auch permanente LE-Verluste von 1 bzw. W6 LP einher.

Um eine Weintraube hervorzubringen, muß der Rebstock 49 LP eines gequälten Menschen geraubt haben. Wenn ausreichend Opfer gegeben sind, scheint die Zahl der möglichen Trauben unbegrenzt zu sein. Erst wenn ausreichend LE gespeichert ist, bildet der Rebstock binnen sieben Tagen eine tief-schwarze Blüte und danach eine Traube aus, aus der ein Schank Wein gewonnen werden kann.

Verbreitungsgebiet: Moghulat Oron (Elburische Halbinsel/nördliches Yalajid)

Verbreitungsraum: Auwälder (häufig), Hügelland und Steppengebiete (gelegentlich), Weinberge (sehr häufig)

Bekanntheit: +4

Ernte: Trauben, ganzjährig

Wirkung: Während Schwarze Weinstöcke prinzipiell sehr häufig sind, entwickeln sie nur selten Weintrauben. Der Verzehr von Weinlaub oder einzelnen Weinbeeren verursacht Übelkeit und einmal 1W6 SP, während der Saft (oder mehr als zehn Beeren) als ein Einnahmegift der 7. Stufe behandelt wird, das für 1W SR pro SR 1W6 SP erzeugt. Getrocknet als Rosinen verursachen die Beeren jeweils 2 SP weniger.

Haltbarkeit: Saft/Beeren halten sich ein paar Tage, Rosinen mehrere Monate.

Preis: pro Traube 1 D

Verwendung: als Wein

Verarbeitung: Probe auf die *Berufsfertigkeit Brauer/Winzer*. Bei der Herstellung kommt es sehr auf die Kunst des Winzers an und ob er die richtige alkoholische Gärung erreicht, die die schmerzzerzeugenden Stoffe des Saftes verringert (das Hinzufügen von Branntwein ist wirkungslos). Mißerfolge werden oft mit der Versklavung des unfähigen Winzers bestraft.

Wirkung: Der Wein stellt ein sehr potentes Rauschmittel dar, das der Kirche der Belkelel heilig ist und selbst die untoten Lamijanin berauscht. Der Wein ist dickflüssig und schwarz wie Tinte, er schmeckt schwer und erdig mit einem deutlichen Anhauch eines süßlich-metallischen Blutgeschmacks.

Schwarzer Wein läßt den Trinkenden für W6+1 Stunden ein überderisches Glücksgefühl spüren, durch das er sich als Mittelpunkt der Welten fühlt. Seine Zuversicht steigt, seine Schmerzempfindlichkeit sinkt wie unter Wirkung des Zaubers KALT WIE STAHL (CC 180). Ferner verbessern sich seine Ausstrahlung (CH+2) und seine Muskelkraft (KK+1). Andererseits sinken sein Einfühlungsvermögen und seine Geduld drastisch (IN-7, JZ+5). Das wird allerdings vom selbstgefälligen Berauschten keineswegs als Nachteil empfunden, selbst wenn die PA dadurch um 1 sinkt.

Auf den Glücksrausch folgt ein unvermeidlicher Kater von gleicher Dauer, der nur durch einen weiteren Schank Wein verhindert oder beendet werden kann. Während des Katers erleidet der Trinkende jede Stunde 1 SP, zudem verfliegen die Vorteile aus dem Rausch, GE, FF und KL sind halbiert. Erst nach dem Kater kehren IN und JZ auf ihre Ausgangswerte zurück (je 1 Punkt/ Stunde). Lamijanin sind gegen diesen Kater gefeit.

Mit jedem Rausch wächst die Gefahr, der Belkelel zu verfallen: Für jedes bisherige Rauscherlebnis (auch das aktuelle) wird je ein W20 gerollt – wenn nur einer eine 20 zeigt, gilt der Betroffene als dämonisch gekennzeichnet und steht im ersten Kreis der Verdammnis.

Haltbarkeit: mehrere Jahre bis Jahrzehnte

Preis: 7D pro Schank

Alchemistische Verwendung: unbekannt, aber wohl als dämonisch verseuchtes Substitut in Mutelixier, Charismaelixier und Willenstrunk verwendbar. Darin liegt selbstverständlich ein deutlicher Frevel gegen Rahja.

Besonderheiten: Schwarze Weinreben sind von einer Magie erfüllt, die mit dem OCULUS als dämonisch identifiziert werden kann.

Shadifriit, die verfluchten Pferde (Belkelel-Daimonid, Mz.: Shadifriitim)

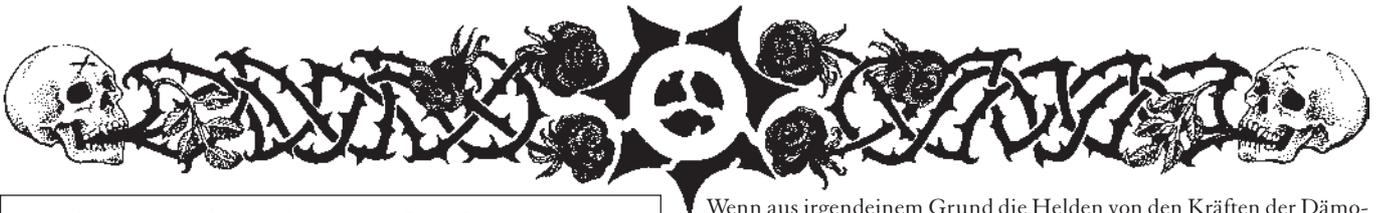
»In Oron haben die Ketzer eine neue Übeltat begonnen, indem sie auf einem Gut namens El'Majrata, irgendwo in Oron gelegen, gefesselte Arania-Stuten von dämonischen Muwallaraanim begatten lassen. Die armen Tiere treibt das in den Wahnsinn, spätestens, wenn binnen sieben Wochen eine widernatürliche Kreatur in ihnen heranwächst, die das dämonische mit dem derischen Erbe verbindet. Beim Werfen des Höllenfohlens verreckt die Stute unweigerlich, da es sich mit seinem scharfen Horn einen Weg bahnt. In weiteren sieben Wochen scheint es herangewachsen zu sein und ist dann ein Glanzrappe mit einem halbspannlangen, türkischen Stirnhorn von blutiger Farbe. Sämtliche normalen Tiere scheuen vor diesen Wesen zurück und nähern sich ihnen nicht weiter als sieben Schritt.

Diese Dämonenpferde oder Shadifriitim werden von der Moghuli, die ihre 'Zucht' beaufsichtigt, an ihre höchsten Vertrauten und wichtigsten Untergeben wie die Rittmeisterinnen ihrer Armee verliehen. Um eine solche Kreatur zu reiten, heißt es, müsse man das Dämonenmal der Belkelel tragen, denn gewöhnliche Menschen werden von den Monstren nicht auf ihrem Rücken geduldet.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Trotz ihres Namens haben die nachtschwarzen, fast zwei Schritt hohen Shadifriitim meist Tralopper Riesen der Arania-Zucht als Muttertiere, denn die weit kleineren Shadifstuten würden das Ende der sieben Wochen langen Tragzeit nicht erleben.

Die Daimoniden sind selber unfruchtbar, so daß es nie eine richtige Zucht geben wird, doch findet die Moghuli nichts dabei, die besten Stuten zu opfern, um ihre etwa hundert wichtigsten Handlanger und Gefolgsleute mit Shadifriitim zu versehen.



Verbreitung: Moghulat Oron, im Besitz hoher Würdenträger
Schulterhöhe: 1,80+W20 **Gewicht:** 600
MU 25 AT 18 PA 12
LE 100 RS 5 TP 3W+2 (Hufe) / 1W+7 (Horn)
GS 7/13* AU 9/7* MR 7 GW 10
 *Trab/Galopp
Optionale Kampfregelein: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln)
 Entsetzen: -2/—

Shaz-Man-Yat, die schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yalath, Madaraestra genannt, eine sechsgehörnte Alliierte oder hohe Dienerin der Belkelel (Dämonin, keine Mz., da wahrscheinlich einzigartig)

»In alten Texten wird die Shaz-Man-Yat als die Leibzofe der Belkelel bezeichnet, wie irreführend die sterblichen Titel auch sein mögen. Ein Mythos bezieht sich gar auf ihrer Identifizierung mit Madaraestra, einem Tagesdämon des vierten der Tage ohne Namen, und konstruiert eine Verbindung zwischen der Dämonin und dem Namenlosen, von dem sie das Geheimnis des Vampirismus erlernt habe. Insofern scheint eine Übereinstimmung mit den übrigen vier Tagesherrschern Isyahadin, Apestadil, Rahastes und Shihayazad zu bestehen, als daß sich jene leichter rufen als bannen lassen und wie sonst kaum ein Dämon dafür berüchtigt sind, ihre Präsenz in der dritten Sphäre nach eigenem Gutdünken zu bemessen und nicht eher zu weichen, ehe sie gewaltigen Schaden angerichtet haben.

Weit bekannter und zuverlässiger ist die Überlieferung, daß die Shaz-Man-Yat vor etwa 750 Jahren in Oron erschien und mit ihren Gaben das Volk verführte, bis der damalige König sie mit einem rahjahailigen Schwert durchbohrte und versteinerte. Dies würde erklären, weshalb in den letzten Jahrhunderten keine Beschwörung der Dämonin mehr gelungen ist und sie als Gefangene galt.

Nun, nach ihrer Wiedererweckung, scheint die Sechshehörnte von einer Sterblichen, der Moghuli Dimiona von Oron, unterworfen worden zu sein. Diese Tat läßt sich nur durch den der Belkelel zugewandten Teil der Dämonenkrone erklären, der sich im Besitz der Heptarchin befindet.

Das Ausmaß der zerstörerischen Kräfte der Shaz-Man-Yat ist unbekannt, scheint aber immens zu sein: Sie kann laut einer Sage weithin verlockende Lustträume schicken, die die Empfänger zu ihren willigen Sklaven machen. In Narhuabad kam es unlängst bei einer, den Göttern sei es geklagt, erfolglosen Erhebung gegen die Moghuli zu einem Angriff der Dämonin auf einen Bauerntrupp. Ihr umfassender Angriff nahm dabei die Gestalt unzähliger Schlangen an, die jeweils einem Opfer an empfindlicher Stelle einen schmerzhaften Biß versetzten, der viele tötete und bei der Mehrzahl der Überlebenden die Amputation des betroffenen Gliedes nötig machte.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Diese dämonische Wesenheit wird in den **Mysteria Arkana** auf Seite 166 genauer beschrieben. Nach ihrer Freisetzung ist sie als Alliierte, wenn nicht gar Dienerin der Belkelel erkannt worden, die ihr vor allem als Überbringerin des Lamijahfluches dient. Darüber hinaus ist sie eine stete Versicherung Dimionas, daß das immer noch an Menschen und Reichtum überlegene Araniens keinen offenen Angriff wagt, denn falls Dimiona fällt, würde keiner die unbekannte Zerstörungskraft der Shaz-Man-Yat unter Kontrolle halten können.

Es sollte deutlich geworden sein, daß ein direkter Angriff der Helden auf die Shaz-Man-Yat ebenso erfolglos wäre wie der Versuch einer Bannung. Spielen Sie damit, daß niemand das Ausmaß der entfesselten Kräfte der Shaz-Man-Yat kennt.

Wenn aus irgendeinem Grund die Helden von den Kräften der Dämonin angegriffen werden sollen, gilt folgendes: Die 'Schlangen' sind nur die äußere Erscheinungsform eines Angriffes dämonischer Kraft, keine selbständigen Wesenheiten. Sie durchdringen sämtliche Rüstungen und 'verbeißen' sich (AT: 15) in einem empfindlichen und psychologisch wichtigen Körperteil, etwa die Zunge eines Barden. Dabei verursachen sie schier unerträgliche Schmerzen und für W6 Kampfrunden je W20 SP.

Magisch kann man sich sowohl mittels eines **ARMATRUTZ** als auch eines **GARDIANUM** schützen, doch sollten Sie als Meister dafür sorgen, daß derart gerettete Helden nicht dreist zum Gegenangriff übergehen, sondern heilfro sind, die Flucht ergreifen zu dürfen – hier sind auch deftige Entsetzens-Proben angebracht.

Der Shaz-Man-Yat direkte Untergebene **Hanaestil** und **Ispanhil** werden in den **Mysteria Arkana** auf den Seite 156 bzw. 158 beschrieben. Als Überbringerin finsterner Lustträume und Diebin von Körpersubstanz und Lebenskraft stellen die zwei Dämoninnen wichtige Agentinnen der Belkelel dar.

Skorpionsgardist (menschlicher Gegner)

Dieser Elitegarde der Moghuli können die Helden entweder als Leibwachen in den Satapenpalästen oder als militärische Einheit auf dem Schlachtfeld begegnen. Es handelt sich um gepanzerte Lanzenreiter mit einem militärischen Ehrenkodex, der sie für oronische Verhältnisse zu ungewöhnlich rechtschaffenen Gegnern macht.

MU 15	KL 12	IN 11	CH 11	FF 13	GE 15	KK 15
ST 10	MR 8	LE 60	AE —			
AT/PA 15/14 (Reitersäbel)			RS 7			
<i>Herausragende Talente:</i> Scharfe Hieb Waffen, Lanzenreiten, Reiten, Selbstbeherrschung, Etikette, Kriegskunst						

Thaz-Laraanji, Laaransbrut genannt, niedere Diener Belkelels (Dämon, Mz.: Thaz-Laraanjinim)

»Die minderen Vettern der Laraanim nennt man die Thaz-Laraane. Anders als die Größeren ihres Geschlechtes können sie keinen Scheinleib annehmen, um die Sterblichen zur fleischlichen Lust zu verführen, sondern nur dem Schlafenden im Traum erscheinen, um ihm Visionen von Lust und Gier zu bringen.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Diese dämonischen Wesenheiten erscheinen dem nächtlichen Träumer in Gestalt einer wunderschönen Person des bevorzugten Geschlechts, um ihm alle geheimen Wünsche der Lust zu erfüllen. Als körperlose Erscheinungen werden sie vor allem für mindere Vergnügungen beschworen oder um Feinde zu den Wegen der Belkelel zu verführen oder zumindest in schwere Gewissensnöte zu stürzen. Der Besuch eines oder einer Thaz-Laraanji läßt den Schläfer ermattet zurück, denn je nach Gier rauben die Dämonen ihm Tage, Wochen oder gar Monate seines Lebens (2W20 Tage sind ein annehmbares Maß).

Beschwörung: +18	Beherrschung: +5
Wahrer Name: bekannt	
Dienste und Kosten: Verführung (11 ASP pro Nacht), Besessenheit (17 ASP), Alpträum (9 ASP)	

Als reine Erscheinung kämpfen die Thaz-Laraanjinim nicht, sondern lösen sich mit lasziver Langsamkeit auf. Wenn sie in einen Körper gefahren sind, kämpfen sie mit dessen Werten.



Der Aranische Widerstand

»Im Lande Araniens trifft der Reisende eine sehr unerwartete Stimmung an: Denn nicht Niedergeschlagenheit oder Verzweiflung herrscht, sondern eine fast schon trotzig, auf jeden Fall unerschütterliche Lebensfreude und eine zähe Zuversicht sind beim einfachen Volk wie bei vielen Adligen zu finden, die von tulamidischem Erbe und Geiste sind. Das ist auch den Araniern selbst nicht verborgen geblieben, und es wird als die Gabe der Götter Rahja und Phex betrachtet, die hier als die ureigenen Patrone der Tulamiden gelten. Der Kultus der Göttin Peraine, der doch immer etwas Schicksalsergebenes mit sich bringt, ganz gleich, ob man um eine gute Ern-

te oder das Ende einer Krankheit betet, ist nicht gerade verschwunden, doch derzeit sind es die Herrin der Freuden und der Herr der Gerissenheit, der die Aranier prägen, und damit hat auch eine starke Neigung die Leute ergriffen, es mit dem Schicksal aufzunehmen und dem Pech ein Schnippchen zu schlagen. Der Besucher kommt daher in ein durchaus reiches Land, dessen Einwohner sich nicht unterwerfen lassen, sondern auch den größten Widrigkeiten mit einem heiteren oder spöttischen Lied begegnen.«

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Territorium

Das derzeitige Machtgebiet des Königreiches Araniens erstreckt sich nominell von den Gipfeln des Raschtulswalls bis zum Nord- und Ostufer des Gadang und weiter nach Osten bis etwa zum Chaluk, der Grenze des abtrünnigen Oron und dem Golf von Perricum.

Hauptstadt ist weiterhin **Zorgan**, das nahe der oronischen Gebiete liegt und dessen Umland ein eigenes Sultanat bildet.

Weiter nordwestlich liegt das **Sultanat Baburin**, die nördlichste Provinz Araniens. Das Baburiner Land ist überaus fruchtbar und die Kornkammer Araniens, und so leben hier in dichtgedrängten Dörfern inmitten weit wogender Weizenfelder auch gut 200.000 Menschen – etwa zu zwei Dritteln Tulamiden, die übrigen vor allem Garetier. Die Einheimischen sind der Göttin Rondra verbunden, heißblütig und wild

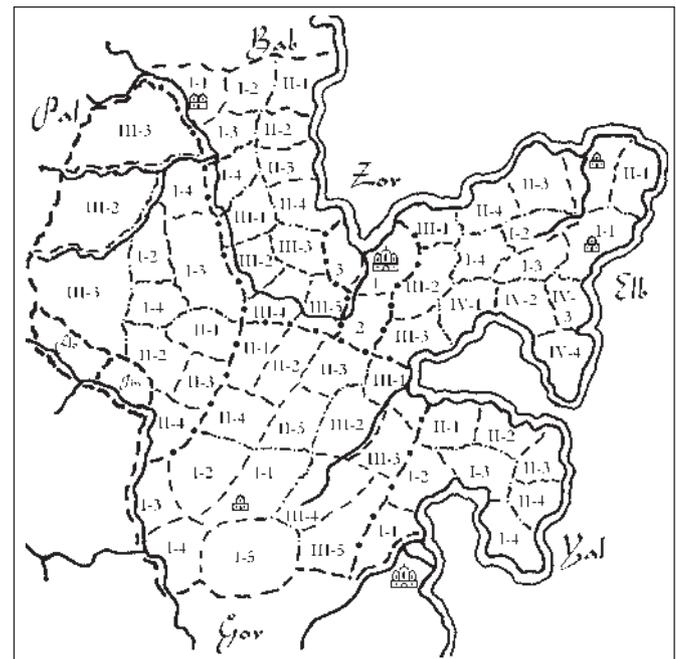
nach Ehrenduellen. Viele Männer verehren die Frauen als Abbilder der Göttin und pflegen eine ritterlich poetische Ausdrucksweise.

Im Westen grenzt das **Sultanat Palmyramis** an. Das Land zwischen Gadang, Barun-Ulah und Raschtulswall war der Nordteil des alten Sultanats vom Gadang. Die südwestlichen Grenzen zum Anspruchsgebiet der Stadt Fasar sind unklar definiert und bisweilen Gegenstand von Grenzdisputen. Es ist ein hügeliges, bewaldetes Land, das seine Bewohner gut ernähren kann, vor allem aber wegen des hier gedeihenden Weins bekannt ist, der als *Aranischer Schlauchwein* und *Raschtulswaller* weithin ausgeführt wird. Nimmt man noch hinzu, daß hier auch eines der Zuchtgebiete der als *Tulamiden* bekannten Pferderasse liegt, so wird einsichtig, daß die etwa 120.000 heißblütigen und leiden-

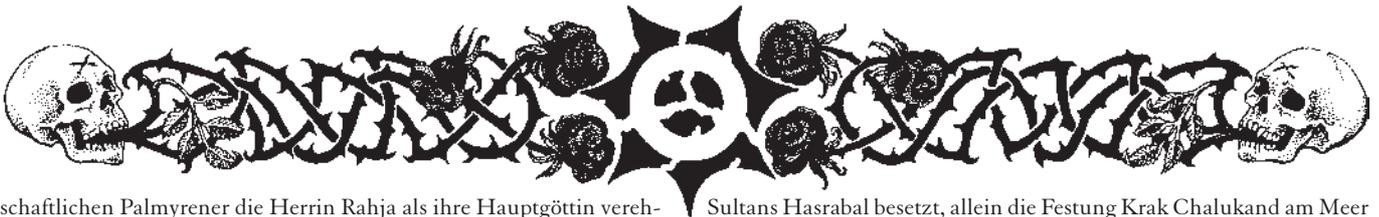
Das Mhaharanyat Aranien

- Zor Sultanat Zorgan
- Zor-1a Freistadt Zorgan
- Zor-1b Mhaharansland Sulaminsmark
- Zor-2 Mhaharansland Barbrück
- Zor-3 Sultansland Alhidor
- Bab Sultanat Baburin
- Bab-1 Emirat Baburin
- Bab-I-1 Sultansland Baburin
- Bab-I-2 Beyrounat Marmelund
- Bab-I-3 Beyrounat Untersterneim
- Bab-I-4 Beyrounat Revennis
- Bab-II Emirat Aimaristan
- Bab-II-1 Beyrounat Mendicum
- Bab-II-2 Beyrounat Nasirabad
- Bab-II-3 Emirland Shara
- Bab-II-4 Beyrounat Bakrachal
- Bab-III Emirat Ulahshan
- Bab-III-1 Beyrounat Teralkira
- Bab-III-2 Beyrounat Izignedin
- Bab-III-3 Beyrounat Veharis
- Bab-III-4 Emirland Yerkesh
- Bab-III-5 Beyrounat Waraqis
- Gor Sultanat Gorien
- Gor-I Emirat Obergorien
- Gor-I-1aG Sultansland Anchopal
- Gor-I-1bE Hain des Lebens
- Gor-I-2 Beyrounat Djambulkand
- Gor-I-3 Beyrounat Guadar
- Gor-I-4 Beyrounat Samra
- Gor-I-5 Beyrounat Hohe Gor
- Gor-II Emirat Niedergorien
- Gor-II-1 Beyrounat Ankrabad
- Gor-II-2 Beyrounat Mor Ibis
- Gor-II-3 Beyrounat Al Beroshim
- Gor-II-4 Beyrounat Nerennenah
- Gor-II-5 Beyrounat Nasir Malkid
- Gor-III Emirat Chalukistan

- Gor-III-1 Emirland Chalukand
- Gor-III-2 Beyrounat Mudrawan
- Gor-III-3 Beyrounat Terekand
- Gor-III-4 Beyrounat Bir Chaluk
- Gor-III-5 Beyrounat Muzmakhand
- Pal Sultanat Palmyramis
- Pal-I Emirat Tamaristan
- Pal-I-1 Beyrounat Yakshabar
- Pal-I-2 Sultansland Palmyrabad
- Pal-I-3 Beyrounat Tamaresh
- Pal-I-4 Beyrounat Dorgulawend
- Pal-II Emirat Ghadanar
- Pal-II-1 Beyrounat Qyan Dagh
- Pal-II-2 Emirland Arkossabad
- Pal-II-3 Beyrounat Tarashim
- Pal-II-4 Beyrounat Darja
- Pal-III Emirat Djeristan
- Pal-III-1 Beyrounat Muchabad
- Pal-III-2 Emirland Tebahand
- Pal-III-3 Beyrounat Awallakand
- Elb Sultanat Elburum
- Elb-I Emirat Terilia
- Elb-I-1 Sultansland Elburum
- Elb-I-2 Beyrounat Bir Ternu
- Elb-I-3 Beyrounat Shijad
- Elb-I-4 Beyrounat Keshal Taref
- Elb-II Emirat Llankashan
- Elb-II-1 Beyrounat Ras Nedifim
- Elb-II-2 Emirland Llanka
- Elb-II-3 Beyrounat Yaisirabad
- Elb-II-4 Beyrounat Ras Abris
- Elb-III **Emirat Shirgan**
- Elb-III-1 Beyrounat Farukand
- Elb-III-2 Emirland Narhuabad
- Elb-III-3 Beyrounat Ras Surya
- Elb-IV **Emirat Chaldena**
- Elb-IV-1 Beyrounat Kunchabad
- Elb-IV-2 Emirland Al Nuphar
- Elb-IV-3 Beyrounat Teriliabad



- Elb-IV-4 Beyrounat Rathmos
- Yal Sultanat Khunchom
- Yal-I Emirat Adamantija
- Yal-I-1 Beyrounat Al'Rifat
- Yal-I-2 Sultansland Aimar Gor
- Yal-I-3 Beyrounat Shariwan
- Yal-I-4 Beyrounat Amarash
- Yal-II Emirat Korushan
- Yal-II-1 Beyrounat Malqis
- Yal-II-2 Beyrounat Pelqanan
- Yal-II-3 Emirland Korushkand
- Yal-II-4 Beyrounat Roswyld
- Jin Vasallensultanat Jindir
- Flo Vasallnemirat Floeszern



schaftlichen Palmyrener die Herrin Rahja als ihre Hauptgöttin verehren.

Den Süden Araniens bildet die frühere Grafschaft Anchopal als das **Sultanat Gorien**, die Heimat eines zähen, harten Menschengeschlages, der sich von nichts in Verzweiflung stürzen läßt. Die etwa 120.000 Gorier verehren vor allem Peraine, deren heiliger Hain in Anchopal zu finden ist und deren Orden der Therbuniten im niedergorischen Nasir Malkid sein Hauptkloster besitzt. Das östliche Gebiet Goriens, das Emirat Chalukistan, ist jedoch größtenteils von Söldnern der avadischen

Sultans Hasrabal besetzt, allein die Festung Krak Chalukand am Meer ist noch in aranischer Hand. Der Jahrhunderte alte Sphärenriß über der Gorischen Wüste wurde zeitgleich zur Schlacht an der Trollpforte von den Magiern Tarlisin von Borbra und Sultan Hasrabal versiegelt. Daher hat sich die Präsenz und Beschwörbarkeit von Dämonen im Umland deutlich verringert, während die Anwesenheit und wohl auch Macht der Dschinnen deutlich zugenommen hat. Im Alltag weit faßbarer ist das Abflauen der Nachtwinde aus der Gor, die in den vorausgegangenen Monaten dichte Staubdünen auf Anchopal zutrieben.

Der Staat

Es ist nicht möglich, hier alle staatskundlich bemerkenswerten Fakten aufzuzählen; diese Texte sollen allein ein grundlegendes Verständnis der Dinge vermitteln, die man Helden im Einsatz gegen die Ränke der Oronis über deren wichtigste Widersacher, die Adligen und Kirchen Araniens, wissen sollte.

Das Adelswesen ähnelt schon aus geschichtlichen Gründen sehr dem des Mittelreiches, doch mit einigen tulamidischen Abweichungen: So ist die Weisungsbefugnis der oberen Adligen in Dingen von rein lokaler Bedeutung sehr gering, denn jeder Adlige sieht sich mindestens ebenso sehr als souveräner Sippenältester seiner Untertanen wie als gehorsampflichtiger Lehnsmann. In Fragen von provinz- oder landesweitem Stellenwert jedoch kann sich der höhere Adel stets auf seine größere 'familiäre' Autorität berufen.

Am der Spitze des Königreiches Aranien steht das Herrscherpaar, Arkos und Eleonora, als König und Königin. Die üblichen tulamidischen Begriffe für diese Titel sind *Mhaharan Schah* und *Mhaharani Schahi*, was 'Großherr(in) und König(in)' bedeutet.

Die Sultanate: Die sechs bisherigen 'Landgrafschaften', die zum Teil volkreicher als Staaten wie das Bornland sind, wurden inzwischen zu Fürstentümern erhoben, so daß sie den übrigen tulamidischen Stammes- und Stadtstaaten wie Fasar, Thalusa usw. gleichrangig sind. Die schon immer übliche und nun auch amtliche tulamidische Benennung dieser Fürstenwürde lautet *Sultan* oder, bei Fürstinnen, *Sultana*.

Die Emirate: Die Amtsbezirke der früheren Freigrafen, Zehntgraf, Sendgraf usw. wurden teilweise zusammengefaßt und den überlieferten Landschaften innerhalb der Sultanate angepaßt und als Grafschaften benannt. Für diese etwa vier Baronien umfassenden Gebiete, die auf tulamidisch *Emirate* heißen, wurde einer der dortigen Barone zum Grafen und *Emir* (oder, bei Frauen, zur *Emira*) erhoben, der aber nicht viel mehr als ein Erster unter Gleichen ist und vor allem als Zeremonienmeister und Schiedsmann dient. In den Emiraten, die sich um die Hauptstadt eines Sultanats erstrecken, liegt die Würde des Emirs direkt beim Sultan selber.

Die Beyrounate: Die früheren Baronien bilden auch heute noch die Grundlage der Landesverwaltung und werden jeweils von einem *Beyroun* oder einer *Beyrouni* regiert. Die zahlreichen Untertanen (oft gut über 12.000) fühlen sich stärker miteinander verwandt als die einer mittelreichischen Baronie, und gerade im Süden gibt es gar so etwas wie einen Stammesnamen für das Volk eines Beyrounates, wobei die Beyrouni dann als Stammesälteste betrachtet wird.

Die Dorfherrschaften: Einzelne Dörfer, aber auch Klosterherrschaften

werden entweder von erblichen Adligen oder durch vom Beyroun ernannte Dorfrichterinnen verwaltet und geführt. Die übliche Bezeichnung für solche Edle und Junker ist *Haran* und *Harani*, während die Richter und Richterinnen als *Kadi* bezeichnet werden.

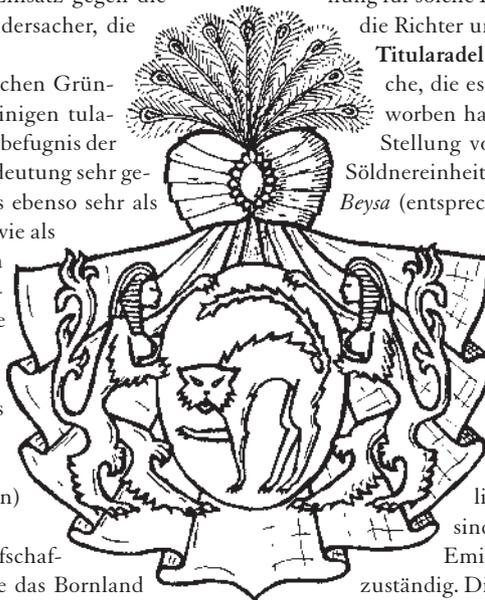
Titularadel: Neben den landbesitzenden Adligen gibt es solche, die es als Freie zu Geld gebracht und ihren Rang erworben haben, indem sie typische Adelspflichten wie die Stellung von Truppen übernehmen und dem Staat eine Söldnereinheit bezahlen. Dafür wird der Titel des *Bey* oder der *Beysa* (entsprechend den mittelreichischen Edler/Edle) verliehen, der zwischen Haran und Beyroun rangiert.

Die Wesire: Im Tulamidischen ist dies die allgemeine Bezeichnung für Vögte und Minister, die die Verwaltungsaufgaben eines Adligen erledigen und mitunter die wahren Herrscher eines Lehens sind, nicht selten aber dienen sie auch nur als willkommene Sündenböcke für unpopuläre Maßnahmen, für die sich die Adligen zu fein sind. Nach der üblichen Abstufung sind Wesire als Stellvertreter von Beyrounen und Emiren in einem entsprechenden Herrschaftsgebiet zuständig. Die sechs *Palastwesire* sind die Ersten Minister der Sultanate, während die *Großwesirin* als Erste Ministerin des Königspaars die oberste Verwalterin des ganzen Reiches ist.

Symbole und Insignien

»In Aranien verwendet man in Wappen und Bannern sehr gerne die Farbe türkischblau, die oft einfach als blau beschrieben wird; dennoch handelt es sich immer um den grünbläulichen Ton der heiligen Steine des Herrn Phex. So zeigt auch das aranische Königs- und Landeswappen auf türkischblauem Grund eine goldene Aranierkatze, das redende Symbol des Landes. Die Katze wird stets wehrhaft mit gebogenem Rücken und gestäubtem Schwanz dargestellt. Das Banner der Armee und Flotte zeigt sie gar mit einem drohend erhobenen silbernen Krummsäbel in der Tatze. Gehalten wird der Wappenschild in der Regel von einer einzelnen goldenen Sphinx, die an die Wappen von Nebachot und Baburin erinnern soll. Die zeitweilig beliebte Verwendung alleine der Sphinx im Landeswappen wäre eine direkt Übernahme des alten Symbols von Nebachot, was angesichts der neuen Freundschaft zu Garetien derzeit abgelehnt wird; viele Einheiten der Flotte führen allerdings noch die Sphinx auf den Segeln. Das Banner Araniens ist türkischblau und zeigt die Aranierkatze umgeben von verstreuten goldenen Rosenblüten.

Die Aranier kennen für ihren Adel eine eigene Form der Wappenkunst, bei der zum einen die traditionellen runden oder ovalen Schilde verwendet





werden und Turbane als zusätzliche Zier dienen. Die Zahl der Federn am Turban zeigt dabei den Adelsrang an: Beys zeigen eine, Beyroune drei, Emire fünf und Sultane sieben Straußenfedern, während der des Maharan Schah sogar neun Feder zeigt, die oft als Pfauenfedern (ein weiteres Privileg) gestaltet sind.«

—Brief der aranischen Wappenkönigin 'Sarjaban'

Die im Mittelreich üblichen Anrden und Titulaturen sind vorhanden, aber eher unüblich, öfter hört man das alte **Effendi**, das fast universell Adligen vom Beyroun bis zum Sultan und ebenso Tempelvorstehern, Akademieleitern, Ordensmeistern und Botschaftern sowie höchstrangigen Höflingen zugedacht ist und damit etwa dem Garethi-Begriff 'Exzellenz' entspricht; diese Anrede ist für Frauen und Männer gleich. **Sahib** ist eine zweite Anrede, die Kadis und Haranis, städtischen Handwerksmeistern, studierten Juristen, Magiern und Medici, aber auch Geweihten und Offizieren zusteht und damit etwa dem Garethi-Begriff 'Meister' entspricht. Auch diese Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Weit häufiger sind jedoch für Würdenträger jeder Rangstufe individuelle, schmeichelnde und wohlklingende Neuschaffungen bei Anreden wie 'Auge der Gerechtigkeit', 'Starker der Heerscharen' oder 'Eure Erhabene Rechtschaffenheit', die von den Araniern von Fall zu Fall neu ersonnen werden.

Garde und Militär

»Befehligt wird die Armee Araniens formal vom König, Maharan Arkos Schah, doch ist dieser zufrieden, sich um seine rahjagefälligen Rosenritter zu bemühen. Seine Vertretung ist Marshallin Alwidja saba Mhirija, die vertriebene Sultana von Khunchom und dem Yalaiad. Die Tulamidisierung Araniens hat auch vor der Armee nicht haltgemacht. Während die alten, garethischen Namen für Offiziere und Einheiten durchaus noch zulässig und gebräuchlich sind, gibt es nun auch dafür tulamidische Gegenstücke, die hier übersichtlich dargestellt sein sollen.

tulam.	gareth.	Einheit	Stärke
Tschausch/a	Korporal/in		
Bashar/i	Weibel/in	Dschadra	10 Soldaten (Lanze)
Beybashar/i	Bannerträger/in	Dschadra	10 Soldaten (Lanze)
Agha/hi	Hauptmann/frau	Orta	50 Soldaten (Kompanie, Banner, Schwadron)
Miralay	Oberst/e	Alay	500 Soldaten (Regiment)

Insgesamt besitzt das durch Sezession und Besetzung geschwächte Aranien noch neun von seinen ehemals zwölf Regimentern oder Alayim. Auf die

Einheitenname	Waffenart ¹⁾	Heimat	Standort	Farbe	Stufe ²⁾	Mut
„Eiserne Tiger“	SF, Glefe	Zorgan	Zorgan	türkis mit Gold	V	18
„Arkos Schah“	SR, Dschadra	Zorgan	Barbrück	türkis mit Gold	U - G	13
„Eleonora“	SR, Dschadra	Baburin	Yerkesh	türkis mit Gold	E - G	15
„Die Getreuen“	LR, Säbel	Gorien	Nasir Malkid	türkis mit Gold	E	15
„Goldene Drachen“	SF, Khunchomer	Khunchom	Chalukand	türkis mit Gold	U - G	14
„Silberne Sättel“	Beritt. Schützen	Palmyramis	Fennekesh	türkis mit Gold	E	15
„Nebachot“ ^{3, 4)}	Streitwagen	Sult. Baburin	Baburin	rot mit weiß	E - V	16
„Die Furchtlosen“ ⁴⁾	LR, Säbel	Sult. Gorien	Anchopal	grün mit weiß	G - E	16
„Raschtulswall“ ⁴⁾	LR, Säbel	Sult. Palmyra.	Palmyrabad	weiß mit grün	G - E	16

¹⁾ SR: Schwere Reiterei; LR: Leichte Reiterei; SF: Schweres Fußvolk / ²⁾ U: unerfahren, G: geübt; E: Erfahren; V: Veteranen / ³⁾ als berittene Bogenschützen bewaffnet, dazu ein Lenker / ⁴⁾ eine Einheit des jeweiligen Sultans

Einwohnerzahl umgerechnet, ergibt das eine Truppenstärke, die ungefähr der des Neuen Reiches entspricht. Sechs dieser Regimenter unterstehen direkt der Königin, auch wenn sie zum Teil aus den Provinzen stammen, die drei übrigen sind den Sultanen von Baburin, Palmyramis und Gorien unterstellt.

Das ehemalige Gräfliche Elburische Regiment, das Fürstliche Regiment zu Elburum und eines der beiden Zorganer Heimregimenter sind zur Verräterin Prinzessin Dimiona übergelaufen.«

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Knappen des Königs

»Eine nicht zur üblichen Armee gehörende Einheit sind die Königsknappen, begabte Waisenkinder, die bereits mit neun Jahren nach Zorgan in die Obhut des Schahs geholt wurden und die als seine Schutzbefohlenen an den Waffen unterwiesen werden. Noch hat die erst ein Jahr dauernde Ausbildung keine erkennbaren Ergebnisse erbracht, später sollen jedoch zwei Einheiten von jeweils halber Regimentsstärke entstehen, die dem König und der Königin als besonders loyale und nicht durch fremde Familienloyalitäten abgelenkte Leib- und Elitgardisten dienen.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Ritter der Rose

»Als Ritter der Rose kennt man eine ebenso kämpferische wie künstlerische Gemeinschaft, wie sie wohl nur unter den Tulamiden entstehen konnte: Der gut hundert Ritter starke Orden hat sich dem Schutz der Rahjakirche, ihrer Tempel und ihrer Lehren verschrieben und wurde von Arkos Schah II. ins Leben gerufen, dem romantisch gesonnenen Maharan-Schah Araniens. In den Abwehrkämpfen gegen den Bel'Khelel-Kult Orons spielen die Ritter der Rose eine wichtige Rolle. Sie folgen der Überzeugung, daß der wahrhaft Edle Kampfesmut und Willensstärke mit Eleganz, Ritterlichkeit und Kunstverstand verbinden muß, und verpflichten sich, die Schönheit und Anmut zu schützen, die besonders in den Frauen verkörpert sein soll, die schönen Künste und insbesondere die Sanges- und Dichtkunst zu verteidigen und selber auszuüben. Von Rittern wird erwartet, daß sie einen Teil ihrer Zeit nicht allein in die schönen Künste, sondern auch für den Schutz der Rahjakirche aufwenden, etwa indem sie reisende Geweihte eskortieren oder abgelegene Tempel bewachen. Wenn es nottut, sollen sie, wohlgemerkt auf eigene Kosten, eine Dschadra aufstellen, der dann außer dem befehlenden Ritter selbst noch zwischen vier und zehn Bewaffnete zugehören, die aber nicht als Ordensritter zählen. Anders als in der Rondrakirche sollen und werden oft auch Bogenschützen und mitunter gar Zauberer darunter sein. Recken, die sich um Kirche oder Rosenorden verdient machen, werden mitunter mit einem Schwertgurt mit Rosenmuster belohnt, der sie als Freunde des Ordens ausweist. Andererseits werden jedoch Rüpel mit Freude an Grausamkeit und Zerstörung gemieden.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Die Ritter der Rose verwenden nur wenige Ordensränge. Die meisten Mitglieder sind *Rosenritter*, fast ausschließlich Männer aus dem begüterten Adel. Eine vorgeschriebene Tracht besteht nicht, doch tragen fast alle einen roten Turban



um ihren Helm und oft einen roten Mantel oder Überwurf mit amethystfarbenen oder weinroten Rosenstickereien; bei der Aufnahme erhalten sie zudem einen Waqqif oder Krummdolch mit einem amethystenen Knauf in Form einer Rosenblüte.

Für jeweils ein Emirat wird vom König ein Ritter zum *Rosenpaladin* gewählt, dessen Aufgaben aber eher das Ausrichten und Leiten von Sangesfesten und Turnieren der Künste als militärische Kommandopflichten sind; dennoch gelten die meisten als ebenso gute Fechter wie Dichter. Derzeit gibt es neun Rosenpaladine, die als Ehrung einen Säbel mit einer Amethystrose als Knauf erhalten haben.

Der Vorsitz des Ordens liegt bei Arkos Schah, dem Träger der Amethyst-

löwin, der hier als der *Rosenkönig* bezeichnet wird. Der Monarch befaßt sich in der Tat recht intensiv mit seinem Orden, als geistliches Oberhaupt steht ihm jedoch auch die Hochgeweihte von Zorgan, Azila von Awallabad, als *Rosendame* zur Seite.

Das Ordensbanner zeigt die rote Rosenblüte über zwei gekreuzten roten Säbeln auf weißem Grund.

Flotte

Mehr zur Stärke der aranischen Flotte können Sie im Abschnitt **Greif, Sphinx und Krummsäbel** im Kapitel über die **Blutige See** erfahren.

Handel und Wirtschaft

»Trotz seiner gewissen Schwierigkeiten ist Aranien immer noch ein sehr reiches Land, das vor allem als Kornkammer bedeutsam ist. Glücklicherweise sind die abtrünnigen Gebiete nicht die reichsten des Landes, so daß auch heute noch die Mittelreicher von den Araniern Getreide, Obst und andere Dinge kaufen können.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

Die Mada Basari

»Die Mada Basari kann unter den Feinden Orons nicht genügend hervorgehoben werden. Sie ist im Jahr 29 Hal aus der 'Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie' hervorgegangen, als es immer nötiger wurde, diesen Zusammenschluß des Königshauses mit anderen reichen Adligen und Kaufleuten unter den besonderen Schutz des Gottes der Händler zu stellen. Die Mada Basari versteht sich als Gemeinschaft von Phexgläubigen, quasi als 'Händlerorden', der seinen Mitgliedern ebenso Befehle und Aufträge erteilt wie weltliche und geistliche Unterstützung gewährt. Geführt wird er von offen auftretenden Geweihten des Phex unter der obersten Leitung der als Landesregentin abgedankten Fürstin und Sultana Sybia von Zorgan, die als Kaufherrentochter nach ihrem Rücktritt öffentlich die Weihen des Phex empfangen hat.

Auf Garethi wird die Mada Basari auch 'das Mondkontor' genannt. Der vollständige Name, Gesellschaft des Mondkontores, lautet tulamidisch Shariqa ay Mada Basari.«

—KGLA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

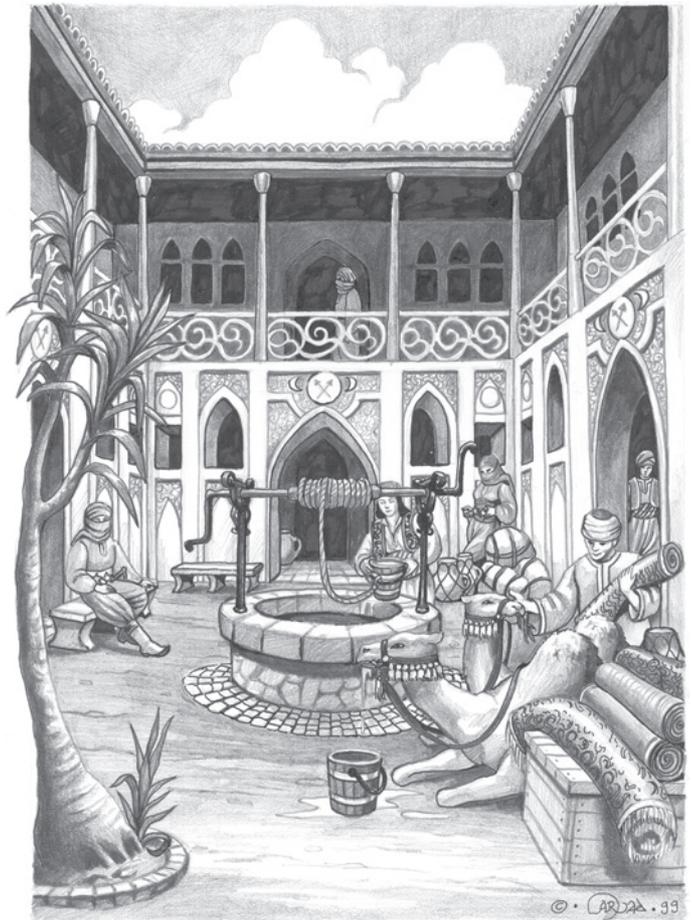
Der Schlüssel für den Kampf der Aranier gegen die abtrünnige Prinzessin Dimiona ist nicht ihre Armee, sondern der sehr mächtige und angesehene Phexorden vom Mondkontor, der von niemand geringem als der ehemaligen Landesherrschlerin Sultana Sybia geführt wird. Das offene Auftreten des Mondkontors führt dazu, daß man es leicht für eine weitere Handelsgesellschaft unter vielen anderen hält. Tatsächlich sollte dieser Teil seines Wirkens nicht unterschätzt werden, denn dadurch gewinnt der Orden die Mittel für viele andere, weniger einträgliche Betätigungen. Was übrigbleibt, kommt dem aranischen Königsschatz zugute, der durch den Krieg auch sehr angegriffen wird, schon weil Aranien deutlich geringere Steuern und Abgaben von seinen Untertanen erhebt und daher auf andere Mittel angewiesen ist. Doch stets sind die An- und Verkäufer und Karawanenführer auch bedacht, Neuigkeiten und Nachrichten zu sammeln und sie ihren Vorgesetzten in den Kontoren und Karawansereien zu melden.

Denn die Verbindung zur Geweihtenschaft des Phex hilft den Araniern auch bei anderen Unternehmungen, und die Niederlassungen des

Mondkontors sind oft Stützpunkte eines weitreichenden Spitzelnetzes. Die Mehrung des Reichtums von Orden und Königreich wird dabei nie aus den Augen verloren.

Die Alltagsgeschäfte der Mada Basari sind der Ankauf von Korn, Obst, Schlachtvieh und anderen ländlichen Handelsgütern in den Dörfern und Landstädten, der Warentransport von und zu den Häfen und Großstädten und der Verkauf von städtischen Handwerksgütern an ländliche Kleinhändler.

Ein wichtiger Zweig der Mada Basari sind die **Blauen Pfeile**, der traditionsreiche Botendienst, dessen Posten und Wechselstationen in Gestalt von Karawansereien in ganz Aranien und darüber hinaus in Mhanadistan und sogar dem Balash und dem Novadikalifat zu finden





sind. In den Karawansereien kann man auch als Reisegruppe Unterkunft nehmen, ebenso kann man in diesen überall verbreiteten Stützpunkten Geld borgen oder hinterlegen wie bei den Häusern der Nordlandbank.

»Die meisten Agenten der Mada Basari sind einfach Handelsagenten, doch sind natürlich auch Geheimpäher unter ihnen. Ihr Rang im Orden lautet Mondsilberhadjin oder, bei Frauen, -hadjina, was wohl Recken oder Helden bedeutet. Ihr Abzeichen ist das einer mondsilbernen Brosche in Form einer Mondscheibe mit einer türkisblauen Pfeilspitze.

Den nächsten Rang haben die Leiter der Karawansereien und Kontore inne, aber auch die wichtigeren Leute im Ordenshaus in Zorgan: Sie werden Mondsilberwesire genannt und zeigen die Mondscheibe mit zwei Pfeilspitzen nebeneinander. Häufig scheint es sich bei ihnen um Geweihte des Phex zu handeln, doch gibt der Orden das grundsätzlich nicht bekannt.

An der Spitze steht die Sultana von Zorgan und Königmutter Araniens, Ihre Erlaucht Sybia. Im Orden ist sie als die Mondsilbersultana bekannt, und zu ihrer Würde gehört auch ein Abzeichen mit der Mondscheibe und drei Pfeilspitzen. Daß sie eine hohe Geweihte des Phex ist, weiß in Aranien jedermann.

Das Signet oder Wappen der ganzen Mada Basari zeigt auf türkisblauem Grund das silberweiße Madamal, die kreisrunde Vollmondscheibe, belegt mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen. Mond und Pfeile trägt auch das türkisblaue Handelsbanner der Gesellschaft, das über ihren Stützpunkten, Schiffen und Handelszügen weht.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

»Die 'Sternschatten' sind eine geheimnisumwitterte Eliteeinheit, die formell vor allem dem Schutz bedrohter Kontore, Karawansereien und Karawanen der Mada Basari dient. Im Normalfall wirbt die Mada Basari (wie jedes andere Handelshaus auch) Söldner an, wenn Kämpfer benötigt werden. Die Sternschatten, über deren Zahl wir nichts wissen, sind hingegen

hocherfahrene Einzelkämpfer, die allein oder in kleinen Gruppen eingesetzt werden. Ihre kleinen Trupps werden als 'Sterne' bezeichnet, deren Mitglieder aber als dessen 'Strahlen', so daß ein Trupp aus sechs Kämpfer ein sechsstrahliger Stern genannt wird – wobei ein achtstrahliger Stern (mit acht als der Zahl des Phex) wohl die übliche Einheitengröße ist. Gerüchte stellen die Sternschatten in eine Reihe mit solchen Gruppen wie der Hand Borons oder den Assassinen aus der Frühzeit des Kalifats, was ihre Fähigkeiten angeht, und manche sagen, sie seien die Vorbilder oder Nachfolger der legendären 'Nachritter des Phex' aus den Märgen.

Eine weitere Sage behauptet, es habe einst zwischen den Sternschatten und den Meuchlern der Beni Rurech einen großen Wettkampf der Gerissenheit und Gewandtheit gegeben, und letztere hätten verloren und deshalb das Festland verlassen und nach Maraskan auswandern müssen ...«

—Sharina ay Yalaaad, a.a.O.

»Mitunter sieht man in den östlichen Orten Araniens einen der unheimlichen Sternschatten, gekleidet in Hose und Hemd aus grauem Stoff, den Kopf bis auf die Augen unter einem grauen, gewickelten Tuch verborgen. Am auffälligsten aber sind die knapp handtellergroßen Wurf scheiben in Sternform, die sie wie Verzierungen an einem breiten Ledergürtel tragen. Sind diese Sterne blitzend blank poliert, hast du den Galaauzug der Sternschatten vor dir, aber wenn sie mit Ruß abgedunkelt wurden, dann hüte dich, denn dann erwarten sie einen Kampf.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

»Die Mada Basari soll die sagenumwobene Sternenhöhle, eine geheime Schatzkammer, besitzen, in der nicht allein für das Königreich Aranien eine eiserne Reserve an Gold und Juwelen gehortet wird, sondern in der sich auch wichtige magische Artefakte und dergleichen befinden – sozusagen das aranische Gegenstück zu den Bleikammern von Rommily oder Shafirs Hort. Was genau davon zu halten ist und wo diese Sternenhöhle liegt, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen.«

—Sharina ay Yalaaad, a.a.O.

Kirchen und Kulte

Die Schatten des Mondes – die Kirche des Phex

»Zur Kirche des Phex kann man kaum etwas sagen, was nicht schon zu seinem größten Orden, der Mada Basari, gesagt wurde. In Aranien scheinen sich sämtliche bestehenden Phextempel dem Orden angeschlossen zu haben, und die Mondsilbersultana Sybia ist wohl gar eine regionale Eminenz. Dadurch tritt die Kirche weit offener, wenn auch nicht unbedingt ehrlicher auf und predigt in gut besuchten Gottesdiensten die Lehre vom Lohn für List, Mut und Geschicklichkeit. Daß in Oron die Verehrung des Habgierdämons Tasfarel immer mehr um sich greift, läßt die Kirche des Phex auch stärker das Augenmerk der Öffentlichkeit suchen, um erzdämonische Täuschungen und Betrügereien zu bekämpfen.«

—Sharina ay Yalaaad, a.a.O.

Die Gemeinschaft der Freude – die Kirche der Rahja

Die Verehrung der Rahja war bei den Tulamiden schon immer sehr beliebt, und Aranien macht da keinen Unterschied. Doch lange Zeit stand die Kirche bei den Herrschern garetischer Herkunft im Ruf, Lasterlichkeit und Liederlichkeit zu fördern, und wurde nicht gerade unterstützt. Heute aber, wo selbst der Schah das Rahjaschwert des Hl. Arkos trägt, ist die Gemeinschaft der Freude sehr angesehen und wird

vielfach gefördert, sei es durch Schenkungen oder den Schutz der Ritter der Rose.

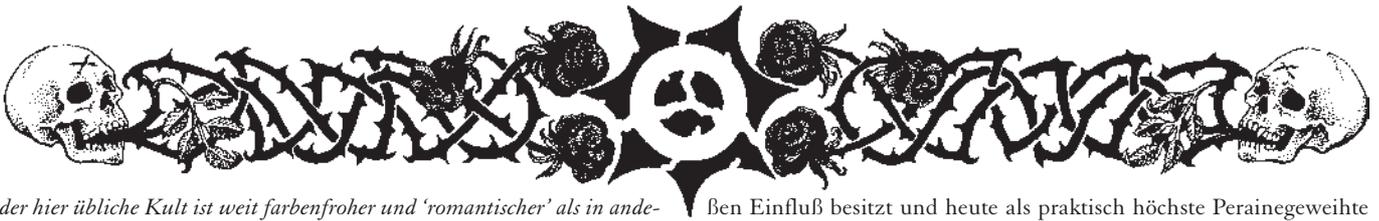
Den Araniern scheint dabei besonders wichtig, daß die Lügen der Bel´Khelel-Anbeter nicht unwidersprochen bleiben. Unter den Hochgeweihten der Rahjatemple genießt die Oberste des Zorganer Tempels, Hochwürden Azila von Awallabad, das größte Ansehen; sie kann in allen praktischen Fragen als regionale Hohepriesterin gelten.

»Ein Ausruf, denn man sehr häufig auf Araniens Straßen hört, ist „Challawalla!“, eigentlich „Chal´Awalla!“, tulamidisch für 'Erhabene Stute'. Dieser Ausdruck gilt der Göttin Rahja und wird von arm und reich bei Verwunderung, Aufregung, Ärger, eigentlich allen Formen von Gemütsregung gebraucht. Selbst die, die Rahja nicht sonderlich verehren, scheinen den Ruf wegen seines Klages zu lieben.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

Der Bund des Schwertes – die Kirche der Rondra

»Die Verehrung der Rondra ist in Aranien uralte, immerhin stammt das Standbild der Sechsamigen Rondra von Baburin ursprünglich aus dem Hohetempel zu Nebachot, einem der ältesten Kultorte der Göttin. Die Senne Baburin erstreckt sich heute über das ganze Tulamidenland bis Selem, und



der hier übliche Kult ist weit farbenfroher und 'romantischer' als in anderen Gegenden üblich. Männliche Geweihte verehren die Herrin oft als ihre Herzensdame und preisen sie ebenso mit Lobgedichten wie mit Schlachtgesängen. Als Schutzheiliger der Senne gilt der Hl. Leomar, und ein oft gehörter Beinamen ist 'Donnersturm-Bund'; derzeitige Meisterin des Bundes ist Ihre Eminenz Bibernell von Hengisford.

Die zweiten wichtigen Vertreter der Rondra-Kirche sind die Geweihten und Laien des Donnerordens, die die Feste Donnersturm bei Zorgan unterhalten. Deren Lehre besagt, daß jeder ehrlich geführte Kampf ein Götterdienst ist, gleich, für oder gegen wen man kämpft; daher lassen sie sich auch wie gemeine Söldner in jeden Kampf schicken, wenn man ihnen ihre Ausgaben ersetzt, denn jegliches Plündern lehnen sie ab. Dennoch gelten die 'Donnerer' bei den Tulamiden, die so auf Ästhetik und Romantik achten, als unron-drianische Außenseiter.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Kirche der Peraine

Die Kirche Peraines war nie sonderlich politisch aktiv und hat sich in weltlicher Hinsicht vor allem mit der Krankenpflege befaßt. Heute, nach dem Tode des letzten Dieners des Lebens, liegt das Amt bei seinem minderjährigen Großneffen Leatmon Phraisop, der noch lange nicht die Kirchenleitung übernehmen kann. Für diese Aufgabe gibt es nicht einmal einen aventurienweit ernannten Stellvertreter, auch wenn die Äbtissin von Nasir Malkid als Großmeisterin der Therbüniten gro-

ßen Einfluß besitzt und heute als praktisch höchste Perainegeweihte Araniens gelten kann.

In der Bauernschaft ist Peraine jedoch, allen Neuerungen zum Trotz, weithin angesehen, auch wenn man ihr heutzutage etwas phexisch-fordernder entgegnet.

Andere Kirchen

Die Kirche des Praios besitzt in Aranien keinen sonderlichen Einfluß außerhalb derjenigen Garethsprachler, die sich auch als Untertanen des Mittelreichs fühlen. Mit Cassius von Hardenfels besitzt die Ordnung Aranien und Maraskan immerhin den Bruder der Gräfin von Albenhus zum Wahrer, doch seine nordmärkische Art und die Ablehnung sämtlicher regionaler Glaubenseigenheiten als Aberglauben hat ihm bei seinen tulamidischen Untergebenen wenig Ansehen und Einfluß beschert.

Die Kirche des Efferd ist bei Fischern und Seeleuten, aber auch bei vielen Bauern beliebt, aber ohne weltliche Macht; seit dem Fall des Tempels in Llanka residiert die Meisterin der Brandung für den Golf von Perricum, Khorena Mondreios, im Kriegshafen der Stadt Perricum und damit außerhalb Araniens.

Die Kirche des Boron ist in Aranien vor allem durch einen Orden oder eine Sekte der Gottestochter Marbo, die Beni Etilia (ein den Marbiden ähnlicher Bund) vertreten, die sich als Hüter der Nekropolen und Tröster der Hinterbliebenen verstehen und kirchenpolitisch wie die Noioniten eine Festlegung auf Al'Anfa oder Punin vermeiden.

Magie

In seinen heutigen Grenzen besitzt Aranien nur eine Magierakademie, die Schule des Seienden Scheins in Zorgan, die auch weniger begabte Schüler zu Gauklern oder Scharlatanen ausbildet und daher in der Öffentlichkeit eher als Gaukelschule denn als Magierakademie gesehen wird. Als Tochter der abtrünnigen elburischen Gräfin Merisa und Mutter des Dämonenbalges Reshemin hat Prinzessin Khorena, die Akademieleiterin, immer wieder mit Zweifeln und Verleumdungen zu kämpfen. Sie ist jedenfalls ein vorzügliche Magiethoretikerin und gute Organisatorin, ganz im Gegensatz zur Hofmagierin des Schahs, Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai, denn diese ist eher eine begnadete Künstlerin und Unterhalterin.

Interessanterweise hat seit der offenen Hinwendung zur Phexanbetung auch Khadil Okharim, der geschäftstüchtige Leiter der Drachenei-Akademie im nominell noch immer aranischen Khunchom, ein Interesse an stärkerer Zusammenarbeit erkennen lassen.

Die Zauberkunst in Aranien wurde vor allem durch den Aranischen Exodus, die Schließung dreier Akademien und Vertreibung von 200 Magiern beeinflußt, da nun die Schwesternschaften der Hexen und auch die unorganisierten Dschinnenbeschwörer an Bedeutung und Macht zunahm. Die sehr gildenfeindlichen Gesetze wurden inzwischen formell aufgehoben, sehr zum Ärger einiger Praioti, und allgemein rechnet man mit der Zulassung neuer, weißer oder grauer Akademien in Zorgan, Anchopal oder Baburin. In letzterer Stadt wäre das

gewiß eine weißmagische Heilkunstschule, die eng mit den dortigen hochangesehenen und von der Mhaharani Eleonora geförderten Anconitern zusammenwirkt. In Anchopal ist noch die Ordensburg der Grauen Stäbe (ODL) unter Großmeister Thorstor ibn Thorwulf, einem Sohn thorwalscher Seesöldner und gebürtigem Llankaner, zu nennen, da sich diese 'Garde' der Grauen Gilde im Kampf gegen die Borabardianer bewährt hat.

Dagegen sind die Hexen der aranischen Zirkel sehr einflußreich. Man sagt von ihnen, daß etwa die Hälfte lebenslustige Katzenhexen seien, ansonsten auch viele wißbegierige Schlangen- und träumerische Rabenhexen. Auf dem Lande soll es schließlich sogar Heilerinnen geben, die hexerische Zauberei mit Predigten zu Ehren Peraines verbinden – die Tulamiden sind hier durchaus Freunde des Widerspruchs. Die langjährige Oberhexe Araniens, wie es heißt, eine persönliche Freundin Fürstin Sybias, ist tot und bislang ohne anerkannte Nachfolgerin geblieben. Ein blutiger Anschlag der verfluchten Dimiona kostete ihr Leben, als sich die Moghuli selbst zur Herrin aller aranischen Hexen aufwerfen wollte. Doch nur ein knappes Viertel ist ihr gefolgt und haust heute in Oron. Wie viele Hexen diesseits der Grenze ihr im Geheimen anhängen, ist nicht bekannt und ließe sich wohl auch nur durch inquisitorische Maßnahmen herausfinden. Statt solcher Maßnahmen setzt Aranien eher darauf, bekannte loyale Hexen wie etwa die junge Mara ay Samra angemessen an der weltlichen Macht zu beteiligen.



Aranische Orte unweit des Feindeslands

Zorgan

Zorgan hat schätzungsweise vierzehn- bis fünfzehntausend Einwohner, über tausend davon Flüchtlinge aus Oron, Chalukistan und dem Yalaad. Es ist die Hauptstadt Araniens und besitzt Tempel sämtlicher Zwölfgötter. Regiert wird es von der Palastwesirin der Zorganer Sultana Sybia, die einzelnen Stadtteile (außer dem Palastviertel) haben jedoch eigene Kadis als Vögte. Dem Schutz dienen die Stadtwachen der einzelnen Viertel (beim Palast und in Sulaminiah am stärksten, in der Altstadt am schwächsten) sowie die Palastgarde der *Eisernen Tiger*. Zorgan ist zum Land hin völlig von einer Stadtmauer umgeben.

Die reiche Handelsstadt zeigt noch immer Spuren der Pockenepidemie vor fast einhundert Jahren, bei der über die Hälfte der damals 20.000 Einwohner starben: Heute ist Zorgan eine weitläufige, sehr grüne Stadt mit vielen Gärten und Hainen an den Orten, wo im Namen Peraines dichtgedrängte Seuchenherde niedergedrückt wurden.

Das Palastviertel: Auf einem natürlichen Hügel direkt an der Flußmündung in den Golf wurde einst der Grundstein für den *Spiegelpalast* der Herrscher Araniens gelegt. Neben dem weitläufigen Palast, der seinen Namen nach dem spiegelklaren Zierteich im vorderen Hof trägt, sind die kleineren Paläste vornehmer Adelsfamilien, aber auch königlicher Würdenträger zu finden, und allgemein läßt sich sagen, daß

hier auf dem Hügel die entscheidenden politischen Beschlüsse gefaßt werden, was auch die sehr hohe Zahl von Patrouillen erklärt.

Die Altstadt oder Zorrigan: Die Altstadt Zorgans wuchs seit Jahrhunderten am Fuß des Palastberges und war vor hundert Jahren ein solch unüberschaubares Gewirr an Straßen und Gassen, daß die Zorganpocken sehr schnell den Großteil der Einwohner befielen und töteten. Heute ist Alt-Zorrigan ein immer noch teils verlassenes und ebenso farbenprächtiges wie zwielichtiges Gebiet, in dem exzentrische Künstler, aber auch Gaukler, Dirnen und Bettler hausen, kleine Krämerläden, Weinstuben und Garküchen liegen und allerlei lichtscheue Gauner und Diebe sich in Gäßchen herumdrücken, die fast nie von Stadtgardisten betreten werden. Wer nachts die wenigen breiten Straßen jüngerer Datums wie die *große König-Arkos-Allee* verläßt, darf sich über einen Überfall nicht wundern.

Sulaminiah: Dieser recht übersichtliche, geplante Stadtteil stellt das wirtschaftliche Herz Zorgans und Araniens dar und wurde vor knapp hundert Jahren direkt nach der Pockenepidemie von Fürstin Sulamin II. begründet oder entweder nach ihrer verstorbenen Mutter oder ihr selbst benannt. Der *Große Basar* hat hier die Form eines prächtigen Komplexes aus Markthallen und überdachten Ladengassen; unmittelbar daneben liegt der Mondsilberpalast, das mit einem offen geschmückten Phextempel verbundene Haupthaus der Mada Basari. In Sulaminiah sind die meisten wichtigen Hohetempel Araniens zu finden, ebenso mit dem *Hammam Sultani* das größte tulamidische Badehaus Aventuriens und mit der *Zauberschule des Seienden Scheins* die einzige Magierakademie Araniens. Am Barun-Ulah wird Sulaminiah vom Hafen beherrscht, in dem Fischerboote, aber auch Hochseeschiffe von der Kornpote bis zur Kriegsgaleere ankern. Alles in allem ist Sulaminiah ein weltoffenes Viertel mit gemischt garetischen und tulamidischen Bewohnern und Traditionen, zu denen natürlich noch Besucher und Einflüsse aus ganz Aventurien kommen.

Die zwei *Flamingoseen*, die als der Obere (südliche) und Untere (nördliche) unterschieden werden, liegen östlich von Sulaminiah. Mit ihren Papyrusstauden und Seerosen, zwischen denen rote Flamingos und Gold- und Rubinkraniche schreiten und Pracht- und Prunkenten schwimmen und sich wohl auch mit Möwen um Fische zanken, laden die beiden Seen weit eher zum Besuchen, Betrachten und Besingen ein als der geschäftige, träge und trübe Barun-Ulah. Früher gab es noch einen dritten, mittleren Flamingosee, der jedoch von den Bewohnern Kenragirds als Ackerland trockengelegt werden sollte, was aber nur einen üblen Morast östlich des alten Dorfkerns hinterlassen hat.

Kenragird und Schahmiran: Diese zwei Stadtteile haben jeweils ein vor den Toren Alt-Zorrigans gelegenes Dorf als Kern, dessen befestigte Anlage man heute noch erkennen kann. Sie werden von Handwerkern und Bauern bewohnt und besitzen nur wenig aufregende und interessante Örtlichkeiten; beide Stadtteile besitzen jedoch ihre eigenen Tempel(chen), Basare und dergleichen. Im östlichen Schahmiran liegt allerdings der *Hohetempel der Perainekirche*, während das südliche Kenragird derzeit dem Einfluß von Flüchtlingen aus Oron und Gorien ausgesetzt ist.

Die Feste Donnersturm ist die südlich von Zorgan gelegene Burg des Ordens vom Donner. Direkt westlich liegt *Krak-al-Shah*, die mächtige Königliche Zitadelle, die den Zugang zur Stadt bewacht und in der die Marschallin des Landes residiert.





Anchopal

Allgemeines: Anchopal hat je nach Jahreszeit zwischen 1.000 und 1.500 Einwohnern, und zeitweise kommen mehr als noch einmal so viele als Pilger hinzu, die den *Hain der Peraine* besuchen, der die Oasenstadt am Nordrand der Gorischen Wüste bekannt gemacht hat. Heute ist die altherwürdige Hauptstadt Goriens jedoch vor allem als befestigter Stützpunkt zur Abwehr des räuberischen Sultans Hasrabal wichtig. In Anchopal gibt es Tempel der Peraine, der Rondra, der Rahja und des Phex. Regiert wird Anchopal von der Palastwesirin der Gorischen Sultana Mara, dem Schutz dienen die Stadtwache und *Die Furchtlosen*, die Garde der Sultana.

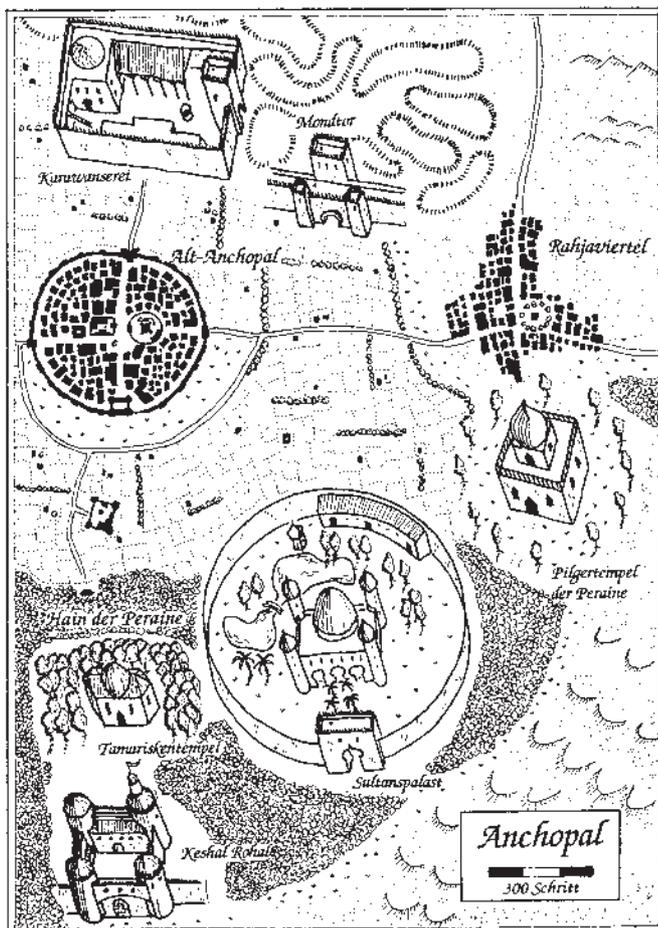
Alt-Anchopal: Im Herzen der ehrwürdigen Stadt liegt der Sultanspalast, ein uraltes Bauwerk aus weißen Ziegeln, umringt von den Häusern der wohlhabenderen Einwohner, vom Adligen über die Händlerin bis zum Handwerker. Auch *Karawanserei* und *Kontor der Mada Basari* und ein großes Badehaus sowie der *Tempel der Rondra* und der *Stadttempel der Peraine* mit dem Heilsamen Brunnen sind hier zu finden, an dem die Pilger ihre Kürbisflaschen mit dem gesegneten Naß auffüllen. Eine Stadtmauer umgibt das eigentliche Anchopal und wird nur von drei Toren durchbrochen: Dem noch recht jungen *Mondtor*

im Norden Richtung Zorgan, dem ehrwürdigen *Morgenrötetor* auf dem Weg nach Khunchom und dem westlichen *Abendsonnentor* Richtung Samra. Das südliche *Sternentor* zur Gorischen Wüste ist seit den Magierkriegen verschlossen und beherbergt *Keshal Rohal*, die *Ordensburg der Grauen Stäbe*, mit ihrer großen Bibliothek.

Rund um die Stadt erstreckt sich das fruchtbare Ackerland, dessen Kornfelder, Dattelpalmen und Obstaine die Einwohner der Stadt ernähren. Die Hügelkette im Norden birgt die Quellen, die den Ort und das Bauernland mit Wasser versorgen, und wird erst seit einigen Jahrzehnten von der Reichsstraße durchquert.

Der Hain der Peraine: Der heftige Südwind treibt seit Jahrhunderten die wandernden Halbmonddünen aus dem roten Staub der Gorischen Wüste auf den Ort Anchopal zu. Nur der durch ein göttliches Wunder entstandene dichte Hain der Peraine, der sich in einem Bogen schützend um die Südseite der Oase gelegt hat, steht zwischen den Menschen und den lebensfeindlichen Staubmassen. Im Herzen des Hains liegt der *Tamariskentempel* als wichtigstes Ziel der frommen Pilger.

Rahjaviertel: Dieser Siedlung liegt eine halbe Meile im Rahja (Osten) Anchopals und bereits außerhalb der fruchtbaren Oase. Bei den zwei Karawansereien und diversen billigen Kaschemmen entsteht zur Pilgerzeit eine gewaltige Zeltstadt, zu anderen Zeiten bringen die Straußenzüchter der Gorischen Steppe ihre Tiere zum Markt. Dieser Ort gilt als unsicher und wild (auch wenn der Neubau eines Rahjatempels neben dem *Pilgertempel der Peraine* das Niveau heben soll), zumal hier viele Dirnen und Gauner hausen, die auf das Geld der Pilger und Nomaden aus sind.



Weitere Orte

Barbrück (2.000 Einwohner) heißt nach der neunbogigen Steinbrücke, über die die alte Reichsstraße von Baburin den Barun-Ulah überquert und auf die Straße zwischen Zorgan und Anchopal trifft. Hier sind die Schwere Lanzenreiter des neugebildeten Alay *Arkos Shah* stationiert, da die Stadt einer der wichtigsten strategischen Plätze des Landes ist, der keinesfalls einem oronischen Vorstoß in die Hände fallen darf. Barbrück besitzt einen *Phextempel mit Mondkontor* und *Karawanserei* sowie kleine *Rondra*-, *Rahja*- und *Efferdtempel*.

Nasir Malkid (1.500 Einwohner) oder Neu-Malkid heißt nach Malkid, dem almadanischen Geburtsort des heiligen Therbün. Hier an der Pilgerstraße Zorgan-Anchopal liegt im Herzen Niedergoriens das *Hauptkloster des Therbüniten-Ordens* als wichtiger Pilgerhalt. Früher galt die umliegende Baronie als kaiserliches Lehnland, seit der Unabhängigkeit ist die Äbtissin des Ordens auch formell die Beyrouna des Umlandes. Unweit des Klosters steht an der Straße der Krak (die Festung) des Leichten Reiter-Alay *Die Getreuen*.

Chalukand (etwa 900 Einwohner) ist von über der Hälfte seiner Bewohner verlassen, denn der Ort an der Chalukmündung ist fast von Aranien isoliert und wird im Osten von Oroniern, im Südwesten von Sultan Hasrabals Schergen bedrängt. Vor allem die formell dem Sultnat Khunchom (Yalaiad) zugerechneten *Goldenen Drachen* Khunchomer-Schwinger sorgen hier in der Hauptstadt des gorischen Emirats Chalukistan für den Schutz vor den Feinden und die Verteidigung des letzten aranischen Stützpunktes am Chaluk.



Wichtige Personen Araniens

Mhaharani Eleonora Shahi v. Aranien

Erscheinung: eine schlanke Frau, die im Jahre 996 geboren wurde. Ihre langen, kastanienfarbenen Haare umrahmen ein schönes, etwas schmales Gesicht. Sie scheint von einem Schleier der Ernsthaftigkeit umgeben, der über die Lebenslust und Neugier in ihren Augen hinwegtäuscht; sie bevorzugt schlicht und recht züchtig geschnittene Kleider aus edler, oft grüner Seide.

Charakter: Die Tochter des Grafen von Baburin, Merkan von Revennis, wurde im Jahre 1022 an der Seite ihres Gemahls Arkos formell zur Mhaharani Shahi Araniens gesalbt. Die Königin mit den heilenden Händen, wie ihre Untertanen die Magiedilettantin respektvoll nennen, fühlt sich sehr der Göttin Peraine verbunden, daher ist die ehemalige Hofheilerin oft im Lande zu finden, um den Kranken Trost und Hilfe zu spenden. Die in ihrer Jugend betont sachliche Eleonora hat erst von ihrem Mann Arkos und ihrer Freundin Mara gelernt, die Freuden des Lebens zu schätzen, und schreckt auch vor einer lockeren Tändelei oder kurzen Affäre nicht zurück, wenn ihr danach ist. Sie leidet aber noch unter ihrer Unerfahrenheit und ist für aranische Verhältnisse sehr anfällig für Fehlurteile und unangemessenes Verhalten, gerade gegenüber ihren zahlreichen ritterlichen Verehrern. Ob ihre zeitweilige Naivität und Unternehmungslust in Liebes- und Genußdingen sie auch anfällig für Lügen des Belkelel-Kultes macht, muß sich noch zeigen.

Darstellung: die einst altjüngferliche Gelehrte, die nun viele versäumte Jahre nachholen will; geduldig, wenn etwas seine Zeit braucht,

sehr ungeduldig, wenn Zeit vergeudet wird; frei von Ständesdünkeln

Zitate:

(zu einem hingebungsvollen Minnesänger) „Ja, ihr gefällt mir auch, sollen wir uns zurückziehen?“

(zu einem Verletzten, gleich welchen Standes) „Beißt hierauf und denk an etwas Schönes. Das wird jetzt weh tun.“

Einsatz im Spiel: Eleonora gerät nur selten in abenteuerliche Situationen, wenn sie nicht gerade zufällig von einer rätselhaften Krankheit oder Verwundung hört und von Neugier übermannt wird. Ihre Unerfahrenheit bezüglich der leiblichen Genüsse mag allerdings allerlei heikle und verfängliche Situationen erregen, die zu glätten die Helden als Außenstehenden gebeten werden.

Mhaharan Arkos II. Schah v. Aranien

Erscheinung: Der 1 v.H. (992 BF) geborene Arkos hat braune Augen und die etwas dunklere Hautfarbe vieler Tulamiden. Er trägt einen schwarzen Schnurr- und Kinnbart, seine Kleidung ist schwer bestickt und königlich, aber als die eines Kriegers geschnitten.

Charakter: Der Sohn Fürstin Sybias wurde 1022 an der Seite seiner Gemahlin Eleonora formell zum Mhaharan Schah Araniens gesalbt. Der König ist bekannt als begabter Dichter und Minnesänger und gilt als Verehrer des Heldenmutes und der Schönheit und begründete den Orden der rahjatreuen Ritter der Rose. Auch sonst tritt der Monarch, der sich von aktuellen Staatsgeschäften fernhält, als Förderer der schönen Künste auf.

Dabei ist er durchaus selbst ein recht kompetenter Krieger und trägt die 'Amethyst-

löwin' Zhimitarra, eines der zwölf legendären Löwinnenschwerter des Theaterordens; als alte Klinge des heiligen Arkos von Zorgan gilt sie als Symbol der aranischen Wehrhaftigkeit.

Darstellung: ein Freund weiblicher Schönheit und galanter Charmeur, der nicht mit treffenden Komplimenten geizt. Dabei zeigt er jedoch einen Rest Schüchternheit und überläßt es der Dame, letztlich die Initiative zu einer Liebschaft zu ergreifen.

Zitat: „Meine Dame, Ihr seid wie das Wasser für den Durstenden, wie der rettende Strand für den Schiffbrüchigen!“

Einsatz im Spiel: Als nomineller Regent Araniens wird Arkos Schah vor allem bei offiziellen Anlässen auftreten, wenn er verdienten Helden belobigt. Er liebt es jedoch, inkognito als 'der Rote Ritter vom Leeren Schild', ein Minnesänger im Orden der Ritter der Rose, auszureiten, und sucht dann den Kontakt mit vornehmen und schönen Frauen, aber auch mit anderen Reisenden und Abenteurern, die er zu Heldentum und Schönheitssinn anspornt. Dabei kann er durchaus mit der Amethystlöwin seine Haut verteidigen, die göttergeweihte Waffe hat ihm schon manches Mal aus einer scheinbar ausweglosen Lage herausgeholfen.

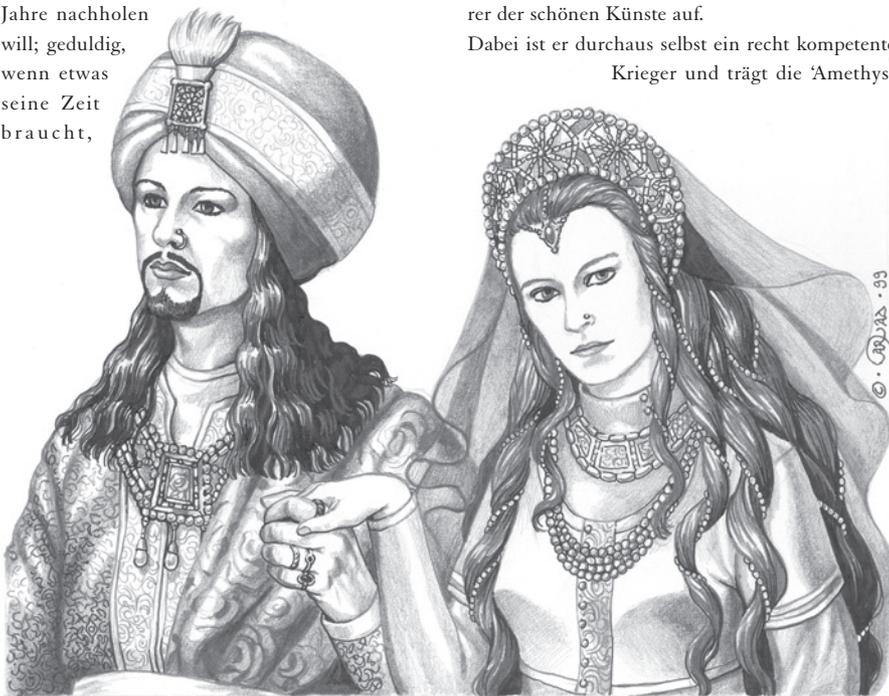
Wenn Sie als Meister diese Möglichkeit verwenden, sollten Sie die Identität des Roten Ritters so lange wie möglich vor den Helden verborgen halten. Arkos verkleidet sich nicht wirklich, kann sich aber durch eine andere Haartracht, Gestik und Mimik sehr gut tarnen und vermeidet es auch, sich beim Sprechen über 'seinen König' zu verplappern.

Die Mondsilbersultana Sybia von Zorgan

Erscheinung: Die 31 v.H. (962 BF) geborene Frau ist mit ihrem (mittlerweile von ersten Silberfäden durchzogenen) rotblonden Haar und den braunen Augen immer noch eine durchaus ansehnliche Frau, die meistens in sehr geschmackvoller und reicher Tulamidenkleidung in den Farben Silbergrau und Türkis auftritt.

Charakter: Die Kaufmannstochter aus dem Zorganer Hause Al-Nabab, die mit dreißig Jahren den damaligen aranischen Fürsten Muzaraban ehelichte und kurze Zeit später Aranien in die Unabhängigkeit führte, ist im Jahr 1022 endgültig von Amt der aranischen Regentin zurückgetreten und hat ihrem Sohn Arkos und vor allem ihrer Schwiegertochter Eleonora die Regierungshoheit übertragen. Zum Dank wurde sie als Sultana des aranischen Kernlandes um Zorgan bestätigt.

Wesentlich wichtiger noch ist allerdings, daß die kluge Rothaarige direkt nach ihrer Abdankung öffentlich und unverhohlen von einem Verschleierte die Weihen der Phexkirche annahm und alsbald die





Führung des neuen Ordens der Mada Basari antrat: Als offen auftretende 'Mondsilbersultana' ist Sybia die höchste öffentliche Phexgeweihte Araniens und predigt nicht allein das Lob der klugen, entscheidungsfrohen und risikobewußten Händlerschaft, sondern lenkt auch hinter den Kulissen den wichtigen Geheimdienst Araniens. Ihre ganz persönliche Leidenschaft ist die Jagd mit Falken, über die sie

auch ein Lehrbuch verfaßt hat.

Darstellung: resolut, selbstsicher, aber warmherzig und humorvoll mit einer gewissen spöttischen Art.

Zitat: „Soviel benötigt Ihr? Dann werdet Ihr aber auch jeweils vier Wochen Ordensmitglieder in Euren Erfahrungen auf diesem Weg unterrichten.“

Einsatz im Spiel: Die Phexgeweihte wird vor allem in Belangen der Mada Basari auftreten und wirbt vielversprechende Kontakte (Helden etwa ab der 5.Stufe) selbst dann gerne persönlich an, wenn es nur um die Bewachung einer wichtigen Karawane geht. In Verhandlungen ist sie geschickt und weiß sich auf die speziellen Wünsche und Interessen ihres Gegenübers einzustellen: So bietet sie nicht selten statt Geld Leistungen, die für einzelne Helden oder die Gruppe weit wertvoller sind als für sie selbst oder sonst irgend jemanden. Sie beantwortet dreiste Forderungen auch lieber mit unerwarteten Gegenforderungen auf anderen Gebieten, als daß sie ewig über Zahlen feilscht. Prinzipiell ist es durchaus passend, daß die Mondsilbersultana Zugang zu Dingen und Waren hat, die sonst nicht zu bekommen sind.

Großwesirin Mara ay Samra

Erscheinung: Die 995 BF egeborene Hexe ist eine kleinwüchsige und gutaussehende Frau von scheinbar zwanzig Jahren mit feuerroten Haaren, giftgrünen Augen und heller, fast weißer Haut.

Charakter: Mara kam im Jahre 20 Hal nach Aranien,

wo sie maßgeblich an der Vereitelung des Attentats von Dimiona auf Prinz Arkos half. Die seit damals mit der heutigen Mhaharani Eleonora befreundete Mara wurde ihre enge Vertraute und Beraterin und ist heute die Sultana von Gorien und zugleich Großwesirin Araniens. Sie sieht sich allerdings nicht als eine Hofbeamtin, sondern als Auge und Ohr ihrer Freundin Eleonora, für die sie oft Reisen in ganz Aranien und darüber hinaus unternimmt.

Mara ist trotz ihrer hohen Würde noch immer eine sehr heißblütige Frau, die oft auf Jagdritten in Begleitung ihres Vertrauten, des Jagdpardels Shiko, anzutreffen ist.

Darstellung: eine katzenhafte Schönheit – sie ist dreist und anschniegamsam, wenn sie jemanden mag oder etwas von ihm will, dreist und verwegen, wenn etwas ihre Neugierde weckt, und dreist und wehrhaft (mit spitzen Fingernägeln und diversen Hexenflüchen), wenn jemand sie angreift oder ihre Vorhaben durchkreuzt.

Zitat: „Heda, das ist meine Beute! Wollen wir darum kämpfen?“

Einsatz im Spiel: Mara ist in fast alle Fragen der aranischen Staatskunst eingeweiht und zugleich gut geeignet, um Helden an unerwarteten Orten und ohne jedes Verwaltungsbrimborium ins Geschehen zu ziehen. Ebenso mag es aber auch sein, daß sie einfach nur ihren Spaß mit übereifrigen Leuten haben will, die sie für ein leichtes Opfer ihrer Gelüste halten.



Abenteuer in Oron und Aranien

Beide Seiten der aranischen Medaille, die dämonische wie die götterfürchtige, stellen Aspekte desselben Hintergrundes dar: des reichen, hoch zivilisierten und potentiell dekadenten orientalischen Landes, wie es in *Tausendundeiner Nacht* beschrieben wird, mit guten und bösen Zauberinnen, stolzen Sultanen und gerissenen Wesiren, reichen Karawanen und prächtigen Serails.

So bietet Oron auch weniger die furchteinflößenden Monster und Untoten Tobriens, Maraskans oder des Eisreichs, sondern eher den Horror einer pervertierten, zutiefst dekadenten Gesellschaft, die sich dem Bösen verschrieben hat und wo der Mensch der schlimmste Feind des Menschen ist.

—Die ersten Abenteuer in Oron sollten naturgemäß der Erkundung des Landes dienen. Denn Sie sollten niemals vorgeben, daß die Helden bereits größeres Wissen über das Land mitbringen – alles, was sie später über die neuen Sitten und Gesetze wissen, sollten sie sich hart erarbeitet haben. Als mögliche Auftrag- und Ansporngeber bieten sich hier natürlich neben den üblichen Gruppen auch aranische Einrichtungen an, weswegen wir die phexgefällige *Mada Basari* einigermaßen ausgedehnt vorgestellt haben.

—Auf die unmittelbare Erkundung folgt dann das Beschaffen wichtiger Dinge – so werden diverse Stellen sehr an einer Probe des Schwarzen Weins interessiert sein. Hier bietet sich natürlich an, daß der Strohmännchen einer düsteren Institution wie etwa der Dämonologen von Brabak die Helden unter dem Vorwand anheuert, er würde für den KGIA oder eine andere 'anerkannte' Gruppe arbeiten.

—Andererseits sind natürlich auch Abenteuer möglich, in denen das Übergreifen oronischer Sitten oder Kreaturen auf Aranien verhindert werden muß. Sei es, daß auf einmal ein Rahjageweihter beginnt, die Lügen der Belkelel zu predigen, oder sei es, daß sich irgendwo nahe (oder gar weitab) der Grenze Ranken der Schwarzen Reben zeigen. In einem solchen Fall ist neben der unmittelbaren Eindämmung des Schadens selbstverständlich auch wichtig, wie die Eindringlinge dorthin gekommen sind und wer Lügen oder Samen befördert hat.

—In Verbindung mit der Kirche der Rahja haben sich die Troubadourritter des Rosenordens als interessante Personen gezeigt: So mag es vorkommen, daß ein Rosenritter die Helden bittet, als seine Lanze zu dienen, um einen bedrohten Tempel gegen einen oronischen Angriff zu verteidigen. Diese Bedrohung kann, je nach Erfahrung der Helden, von einem ungeordneten Haufen Levthansjünger bis zu einem gezielten Versuch reichen, die Tempelgeweihte oder wichtige Kultgegenstände zu verschleppen. Der Rosenritter sollte als tapferer und

vernünftiger, aber nicht allzu kampferfahrener Barde dargestellt werden.

—Ein anderes Mal kann es geschehen, daß die Oronis von der Neigung des Königs gehört haben, inkognito als Rosenritter zu reisen. Daraufhin veranlaßt ein Spion die Entführung eines jungen Troubadours, den er irrtümlich für Arkos Schah hält – und gerade wenn die Helden ähnliche Gerüchte kennen, werden sie (hoffentlich) nicht zögern, sondern eilen, um 'den König' zu retten. Helden, die sich dabei (oder anderenorts) um Kirche oder Rosenorden verdient machen, werden vielleicht mit einem Schwertgurt mit Rosenmuster belohnt, der sie als Freunde des Ordens ausweist und ihnen damit Gastfreundschaft in allen Burgen der Rosenritter und Tempeln der Rahja einbringt.

—Zu den charakteristischen Merkmalen der Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* zählt auch die Romanze, sei es zwischen dem Bettler und der Prinzessin oder dem Seefahrer und der Magierin. Wenn Sie sich (oder Ihren Spielern) nicht zutrauen, die seitens des Helden unschuldige Romanze mit einer Lamijah darzustellen und ein Szenario um den derart verfallenen Helden aufzubauen, können Sie immer noch auf Meisterfiguren ausweichen: So mag etwa ein junger Bursche der Herrin der Dorfes verfallen sein, und die frühere Geliebte bittet die Helden, ihn zu retten.

—Ein anderes interessantes Szenario ergibt sich, wenn ein törichter Aranier oder auch Mittelreicher beschließt, seinen 'Polterabend' (oder ein ähnliches Ereignis) in Elburum zu feiern, „wo man noch richtig etwas erleben kann“. Die Helden wären dann diejenigen, die ihn im Auftrag der Eltern oder der Versprochenen schleunigst wieder zurückholen sollen.

—Etwas anders spielt es sich ab, wenn ein Geheimdienst (wie KGIA oder DBA) erfahren hat, daß ein üblicherweise in der Fürstkomturei Maraskan oder in Tobrien dienender Söldnerführer einige Tage Urlaub in Oron macht, wo er gewiß eher angreifbar ist als inmitten seiner hundert Untergebenen. In diesem Falle geht es natürlich darum, ihn bestenfalls lebendig zum Verhör nach Perricum oder Zorgan zu schaffen oder anderenfalls zumindest das in Abwesenheit verhängte Todesurteil zu vollstrecken.

—Zuletzt sei noch auf die Elburumer Akademie verwiesen und das Streben der Frau di Shumir betont, als Spektabilität einer ganz gewöhnlichen Akademie anerkannt zu werden. Um das zu erreichen, wird sie einige ungewöhnlich Initiativen ergreifen, etwa indem sie eine Delegation zum Gildenkonvent schickt. Denn, so ihre Hoffnung, wenn das nichts einbringt, kann die Abgesandte immer noch versuchen, einige magische Bücher für die Akademiebibliothek zu entwenden.