



**DER  
CHRESTONISCHE  
ALMANACH**

**Version 1.0**

Februar 2004

<b>Kunst &amp; Kultur, Wissenschaft &amp; Bildung</b>	<b>3</b>
Naturwissenschaften & Technik	3
Malerei & Plastik	4
Musik	4
Architektur	5
<b>Regenzeit &amp; Großer Sturm</b>	<b>7</b>
Wetter und Klima in Mradoshan	
Der Große Sturm	7
Die Regenzeit	7
Regionalklima	7
Windverhältnisse	8
<b>Von der Wiege bis ins Grab</b>	<b>9</b>
Der Lauf des Lebens in Chrestonim	
Geburt, Kindheit und Jugend	9
Sexualität	9
Ehe und Liebesbund	11
Familie	12
Alter	12
Sterben und Jenseits	12
<b>Von der Pfanne auf den Tisch</b>	<b>14</b>
Speis & Trank in Mradoshan	
Hausmannskost	14
Avebulafügel in Detba-Soße	14
Tischsitten	14
Essensgebote	15
<b>Plantage, Feld und Weidenzaun</b>	<b>16</b>
Landwirtschaft und Nutztiere in Chrestonim	
<b>Chirjeyá lanemane tajana?</b>	<b>19</b>
Die Sprachen Chrestonims	
Chirjeya	19
Sragishta	20
Unu	20
<b>Metiya? Kenne ich nicht...</b>	<b>22</b>
Vom Problem der Aussprache	
<b>Maße, Geld, Gewichte</b>	<b>23</b>
Längen-, Flächen- und Hohlmaße	23
Gewichte	23
Münzwesen und Währungen	23
Umrechnung in irdische Maße	24
<b>Kalender und Feiertage</b>	<b>25</b>
Jahreszählungen	25
Fest- und Feiertage	25
<b>Karren, Schiffe, große Echsen...</b>	<b>27</b>
Reittiere und Transportmittel in Chrestonim	
<b>Sklaverei</b>	<b>33</b>
Allianz	33
Städte außerhalb der Allianz	34
Andere Kulturkreise	35
Preise	36
<b>Almanach &amp; Schriftenrolle</b>	<b>37</b>
Werke chrestonischer Literatur	
<b>Von Klingen und Keulen</b>	<b>40</b>
Beispiele chrestonischer Waffenkunst	

# Kunst & Kultur, Wissenschaft & Bildung

Sämtliche kulturellen Errungenschaften und Fortschritte, die in den letzten drei Jahrtausenden gemacht wurden, haben ihren Ursprung in einem gemeinsamen, weit über alle politischen und geographischen Grenzen hinaus strahlenden Zentrum, jener beherrschenden Hochkultur in Mradoshan, die nach Aussage der Gelehrten einem neuen Zeitalter, einer neuen Hochblüte entgegenstrebt, einem „Diamantenen Zeitalter“, das die Priester und Orakel prophezeien: dem Kernland des östlichen Mradoshans, was wir heute Allianz nennen.

Es mag trotzdem verwundern, wieso in diesem und in den folgenden Kapiteln in erster Linie nur von den stolzen Katzenwesen die Rede und warum nur ihre Kultur von Bedeutung sein soll.

Auch wenn die politischen Grenzen heute anders verlaufen, alle Städte entlang des Stroms, Sprache, Schrift, Philosophie und Religion haben ihren Anfang und ihre Wurzeln in der Kultur der Chirà. Somit gehören die Länder und Städte zwischen Weltenwall und Metchà einem einheitlichen Kulturkreis an und gründen trotz der unterschiedlichen Details ihrer Gesellschaften auf denselben Fundamenten. Was für die Chirà gilt, gilt, jedoch ausgedünnt durch die Wasser des Stroms, die Vermischung mit anderen Völkern und Entfernung vom übersprühenden Zentrum, auch für die anderen Gemeinschaften dessen, was man das Land des Großen Stromes nennt.

## Naturwissenschaften & Technik

Die letzten Jahrzehnte seit der Gründung der Allianz haben neben dem Goldenen Zeitalter der Entdeckungen vor zweitausend Jahren den größten technologischen Aufschwung aller Zeiten gebracht.

Besonders deutlich zeigt sich dies in den Naturwissenschaften, allen voran der Physik.

Zu nennen sind hier die bahnbrechenden Erkenntnisse in der Mechanik und der daraus entwickelten Nutzung heißen Dampfes. In Verbindung mit den Gesetzen der Reibung, der Hebelgesetze und der Bewegungen einschließlich des Wurfes konnten zahlreiche Gerätschaften aus Militär und Städtebau verbessert werden, wie etwa Katapulte, Statik, Bogen- und Kuppelbau, Seil- und Aufzüge sowie allerlei Gefährte.

Viele dieser Geräte und besonders die fauchenden und stampfenden Dampfanlagen sind jedoch noch in einer frühen Phase der Entwicklung und an eine profitable wirtschaftliche Nutzung ist überhaupt nicht zu denken. Als Beispiel sei die Aufzugsanlage in der Hauptstadt der Allianz genannt, die die Brücke, deren Ende mehrere Dutzend Meter über dem Stadtgebiet liegt und abrupt wie abgeschnitten dort in luftiger Höhe endet, mit dem

ebenerdigen Straßennetz verbindet: Eine Fläche von mehreren Häuserzeilen ist mit einem einzigen Ungetüm aus Rohren, Öfen und Ventilen bedeckt. Ständig dampft und tobt die Anlage, Dampffontänen schießen zornig in den Himmel, der Boden zittert von der Wucht der eingepferchten Gewalten und die Luft ist vom Knirschen der bis zu einer Chiralänge im Radius messenden Zahnräder erfüllt. Seit einigen Jahren schon werden zahlreiche Aufzüge über dieses Ungeheuer betrieben und es können damit schwere und schwerste Lasten gehoben werden, doch machen die Mengen an Holz und Holzkohle, sowie die unglaublichen Mengen Wasser, die es verschlingt den „automatischen Aufzug“ insgesamt zu einer wirtschaftlichen Katastrophe. Doch das ist nicht bedeutsam, wichtig ist nur, dass man sie hat, dass es existiert. Sie wurde gebaut, weil man die Macht, das Gold und die Sklaven dazu hatte. Allein der Bau hat die theoretische Mechanik dabei weiter gebracht als zehn Jahre Forschung. Doch trotz der riesigen Flächen, die bisher noch nötig sind und trotz des ungeheuren Aufwands an Material und Arbeitskraft ist die Begeisterung für die neu erlangten Technologien ungebremst und so sieht man immer mehr solcher mechanischen Anlagen in der Hauptstadt der Allianz und den Hauptstädten ihrer erblühenden Provinzen.

Dieses Glück der ungeteilten Aufmerksamkeit hat die Erforschung der Pflanzen und Tiere nie genossen. Zwar haben sich schon ganze Generationen von Mehdorapriestern in Zusammenarbeit mit den Tempeln der Arivara daran gemacht, umfassende Herbarien und Tierbestimmungstabellen anzulegen, aber der Dschungel Chrestonims spuckt tagtäglich neue, fremdartige Kreaturen und Pflanzen aus, die sich in manchem ähneln und dann doch so verschieden sind, dass eine Klassifizierung von Tier- und Pflanzenwelt bisher nicht zufriedenstellend gelungen ist. Wertvolles, ja machtvolleres und gefährliches Wissen um Pflanzen und ihre Säfte wird jedoch gehütet wie ein geheimer Schatz und Meister dieser Kunst nehmen sie oft mit in ihr Grab.

Die Alchimie wird als tödliche Kunst, die Wirkung von Giften und Drogen zu verstärken, gefürchtet wie auch verehrt - als Wissenschaft gilt sie nicht. Einen hohen Stellenwert genießt die Metallurgie. Neben der schon jahrtausendelangen Erfahrung der Chirà im Veredeln von Waffenstahl hat die Verwendung von Eisen für den Bau mechanischer Apparate und Vorrichtungen zu einer großen Kunstfertigkeit und neuen Verfahren zur Eisenerzverhüttung und Eisenwiederverwertung geführt, gerade auch was die Feinmechanik angeht - das Najhima-Zahnrad sei hier an erster Stelle genannt.

In der Tat ist in Chrestonim die Dampfmaschine bereits erfunden worden. Gleichzeitig muß man sich jedoch von den klassischen Vorstellungen die man mit diesem Wort verbindet (wie die Eisenbahn) trennen. Die chiranischen Dampfmaschinen sind wahre Ungeheuer, riesig, schmutzig, laut, gefährlich und alles andere als rentabel. Eine wirtschaftliche Nutzung liegt noch in weiter Ferne, vielmehr sind sie Prestigeobjekte, gleichsam Symbole für den scheinbar grenzenlosen Triumph des schöpfenden, denkenden Geistes über die Natur. Nützlich sind sie selten und der Sklave als billige Arbeitskraft und die gute alte Reitechse oder das Schiff als Transportmittel konnten (obwohl es an Versuchen nicht mangelte!) bisher nicht ersetzt werden. Das Fantasy-Genre wird dadurch also nicht ausgehebelt, dafür wird die Technologie auch zu eifersüchtig bewacht, ist viel zu störanfällig und viel zu selten.

### Malerei & Plastik

Die Malerei führt im Kulturkreis Mradoshans ein bescheidenes Dasein im Schatten der überragenden Bildhauerei und fristet ein - nicht minder kunstvolles, aber weitaus weniger im Rampenlicht stehendes - Dasein als ornamentaler Wandschmuck. Hier dominieren Pflanzendarstellungen, sowie religiöse Motive, hin und wieder zieht sich auch ein Schlachtengemälde an der Wand eines Clanspalastes der Mondrai entlang. Anders hingegen die Plastik, insbesondere die klassische Bildhauerei. Kein Palast, kein Garten oder öffentliches Gebäude, das nicht überfließt vor Statuen, gemeißelten Springbrunnen und Verzierungen an Säulen und Arkaden. Für die Chirà, die ihre Vorfahren zutiefst verehren und sich über Clans, Dynastien und Herrschertum definieren, stellt die steingewordene Inszenierung der eigenen glorreichen Familienvergangenheit in Statuen und komplexen, ganze Gebäude bedeckenden Reliefs die ideale Synthese aus ästhetischem Denken und Traditionsbewußtsein dar.

Ein weiteres Zeugnis für die Bedeutung der Bildhauerei legen die großen Triumphbögen und Siegessäulen ab, die in ihrer erdrückenden Wuchtigkeit oder erhabenen Schönheit alle Viertel der Hauptstadt bevölkern und doch wie Zwerge wirken gegenüber den himmelstürmenden Titanstatuen, die ihre Häupter hoch über die Straßenschluchten erheben oder sich an die monumentalen Prachtbauten anlehnen.

Als herausragende Ausnahme-Künstlerin auf dem Gebiet der plastischen Kunst gilt Traxshira Jyurat Atovitra Ecijel, deren Talent schon in frühen Jahren entdeckt wurde und die Kunstwerke von geradezu magisch erscheinender Perfektion zu erschaffen vermag. Mittlerweile verkehrt die eher schüchterne Angehörige der Ecibarra in erlesenen Kreisen der Priester- und Adelskaste. Dennoch wird die belebte und heiß umkämpfte Kunst-Szene der Hauptstadt vom adeligen Haus

Aljenor beherrscht, das über Fördermöglichkeiten verfügt, die sich eine Bürgerliche nicht zu leisten imstande ist.

### Musik

Im Reich der Musik stehen sich zwei Lager unterschiedlicher Ansichten gegenüber. Die Trennlinie verläuft dabei zwischen den Kernländern der Allianz und den menschlich geprägten Regionen Yedeas und rund um den Metchà.

Musik ist bei den Chirà niemals Selbstzweck, sondern stets erfüllt sie eine Aufgabe. Die verehrenden, in majestätischen oder dramatischen Rhythmen schreitenden Heldenverehrungen, die eine beträchtliche Länge haben können, die gesungenen Gebete oder Schilderungen von Schlachten oder Familienchroniken, die den Hauptteil der chiranischen Musik ausmachen, werden instrumental nur sehr spärlich begleitet und so wird das Liedgut meist von einer einzigen Sängerin oder Sänger vorgetragen. Erst in den letzten Jahren ist man dazu übergegangen, die Gesänge mit szenischen Darstellungen der Handlung zu ergänzen, so dass eine neue Form des gesungenen Schauspiels im Entstehen begriffen ist.

Doch es gibt auch chiranische Musik, die ohne Gesang auskommt und ihre Wurzeln in der Kriegerkaste hat:

*„Daraufhin betrat eine Gruppe von jungen Kadetten der Akademie die ummauerte Empore über eine der Brücken. In ihren Krallen trugen sie lange Schlagstöcke, dazu an den Unterarmen jeweils einen kleinen runden Camura. Die erwartungsvolle Stille, die sich über das hoch aufragende Rund der Ränge legte, fand ein jähes Ende, als die jungen Kriegerinnen und Krieger ihre Schaukämpfe in festgelegten Formationen begannen, denn bei jeder ihrer Bewegungen schlug der Stab entweder auf den Boden, traf auf einen anderen der Stöcke oder prallte mit lautem Knall auf den eigenen Unterarmschild oder den eines Gegners. Je länger das Schauspiel andauerte, desto mehr steigerte sich der Rhythmus, einzelne Gruppen scherten aus dem allgemeinen Takt aus, verliehen dem hallenden Schlagen weitere Tiefe, mal steigerte sich das Trommeln zu einem donnernden Rollen, mal schien die Schlagfolge auseinander zu stürzen, nur um weit ausholend, doch immer in einem galoppierenden, unglaublich schnellen Rhythmus wieder zueinander zu finden. Die jungen Krieger schien es keine Mühe zu kosten, immer mehr gaben sie sich dem Takt hin, wirkten mehr wie von *Mra-Aggar* beseelte Tänzer; tief im Rausch des Schlagens und Trommelns verfangen. Immer mehr Zuschauer fielen mit Rufen von den Rängen in diese Klänge ein, stachelten die Kämpfer an, bis die ganze Arena von einer einzigen donnernden, ekstatischen Musik erzitterte und von Rhythmen erfüllt war; denen sich Herzschlag und Denken völlig unterwerfen.*

*Als das Schauspiel irgendwann endete - ob nach*

*Minuten oder Stunden vermag ich kaum zu sagen - hatte nicht ein Kämpfer sich verletzt, nicht ein Schlag hatte sein Ziel verfehlt, wenngleich viele der Kadetten sich mit geschlossenen Augen in den Schoß der Trance haben gleiten lassen...“*  
*Aus den Tagebüchern des Kapitäns Miran Amra, 225 d.A.*

Das sogenannte Toudra psujuktan ist eine Begleitung zu Waffenübungen, das zu Trance oder zu Ekstase führen kann. Sei es nun in geschmeidigen Bewegungen oder in wilden, akrobatischen Angriffen gegen einen Scheingegner, das Toudra ist als Mittel zur Konzentration oder zur Freisetzung von mentalen Energien immer, wo es möglich ist, dabei. Träger des Toudras sind die großen Kriegerakademien, denn hier begleitet die nur aus Schlägen und rhythmischen Mustern bestehende Musik Schaukämpfe oder Prüfungen. Ganz selten ist ein Klanginstrument dabei, schon häufiger ist hingegen die Begleitung durch einen Sänger, der meist langgestreckte, fast jaulende Töne von sich gibt. Bei größeren Feierlichkeiten werden von der Kriegerkaste häufig die Toudra psujuktan matunichán dargeboten, in der die Musik allein durch die Schläge und Klänge der Waffen, die entweder aufeinander oder (wie im Falle von Kampfstäben) auf den Boden prallen. Diese Schaukämpfe sind höchst spektakulär und werden selten gezeigt, da sie von allen Beteiligten höchste Konzentration erfordern. Im Toudra psujuktan inrunichán hingegen wird von Anfang an improvisiert und alle Kämpfer versuchen im Laufe der Darbietung im anfänglichen Durcheinander der Schläge und Schreie einen Rhythmus zu finden.

In Zentralchrestonim von Ashrabad über Yedea bis nach Estichà und Men-Achor ist Musik vor allem als Begleitung von Tänzen und als Hintergrundmusik zu Feiern durchaus gebräuchlich und wird so auch gerne um ihrer selbst Willen gehört. Hin und wieder kann man also Spielzeugbegegnen, die in den Städten ihre Kunst darbieten.

Besondere Beachtung muß in diesem Zusammenhang Meister Damanoë, einem menschlichen Gelehrten geschenkt werden, der mit seiner Schrift „Musik im westlichen Zentral-Chrestonim, welche traditionell von den Menschen benutzt wird“ in neue Bereiche der Musik vorgestoßen ist und für nicht immer billiges Aufsehen gesorgt hat. So führte er nicht nur Namen für die einzelnen Töne ein (wobei er die Anfangsbuchstaben der Kinder Hostinos‘ verwendete, im einzelnen: Van, San, Yor, Jho, Gra, Chi und Del), sondern definierte auch verschiedene Tonräume und Tonarten. Ob sich seine Theorien und Einteilungen durchsetzen werden, bleibt noch abzuwarten.

## Architektur

Zwei Grundformen sind in der chiranischen Architektur bestimmend: die Pyramide und die Kuppel.

Die Pyramidenform ist das althergebrachte Symbol der Macht, besonders die des Staates. In der

Hauptstadt findet dieser Machtanspruch demnach ihre bauliche Umsetzung in öffentlichen Anlagen der Verwaltung und Regierung Verwendung, also Gebäuden, die einen repräsentativen, wuchtigen, unbeirrbar und geradezu erdrückenden Eindruck beim Volk hinterlassen sollen. Diese Pyramiden nehmen freilich eine gewaltige Grundfläche ein, weshalb man mehr und mehr dazu übergeht, die Seiten in einem immer steileren Winkel auf den Boden treffen zu lassen, um den Verlust an Inhalt trotz Reduktion der Fläche zu minimieren. So stechen die Verwaltungsgebäude der neueren Viertel der Hauptstadt als schlanke pyramidale Türme aus dem umgebenden Dachgewirr in den Himmel. Die Außenwände der staatlichen Pyramiden sind eben und glatt. Auch das eine Symbolik: vollkommen in der Form und scheinbar unangreifbar. In Hinblick auf die zunehmende Bequemlichkeit jedoch hat man das einst makellose, oft strahlend weiße Antlitz mancher Pyramide durch Einbuchtungen für einen Balkon oder ein senkrechtes Fenster verhandelt.

In den seltensten Fällen finden sich die Eingänge am Sockel des Bauwerkes, sondern mehrere Vat über dem Boden. In den ältesten Vierteln der Hauptstadt der Allianz sind die Pyramiden so dicht aufeinandergebaut, daß sich ihre Schrägen unten berühren. Das sich dort sammelnde Wasser kann sich in wenigen Augenblicken zu pfeilschnellen Sturzbächen sammeln, die einerseits sich ansammelnden Müll, Unrat und Ungeziefer davon- und in die Kanalisation spülen, andererseits auch Gefahr für Leib und Leben der Ärmsten der Armen darstellen, die hier unten hausen. Um diese Kanäle zu meiden, sind auf vier oder fünf Vat Höhe breite Stege zwischen den Pyramiden gespannt, auf denen der Verkehr fließt und oftmals die unteren Kanäle in vollkommener Dunkelheit verschwinden lassen. Der große Freiraum zwischen den Böden und dem eigentlichen Erdreich ist feucht und klamm, eine finstere Welt für sich, eine Stadt unter der Stadt, an manchen Stellen von Sumpfpflanzen durchwuchert und nicht nur Wohnraum für Verbrecher und die Verlierer der Gesellschaft, sondern auch Kreaturen des Dschungels, die auf diesem Wege das Territorium zurückerobern, das die Hauptstadt ihnen einst raubte...

Stufenpyramiden wurden nur selten errichtet. Dass sie mit ihren vorgelagerten Terrassen, den senkrechten Wänden und ihrer unkomplizierten Bauweise bedeutend praktischer sind, ist ihnen sehr wohl bewußt, aber die Chirà empfinden diese Gebäude, die sich hier und da ausschließlich als Wohnanlagen finden, als unschön und als eine Beleidigung für die Augen. So kommt es, dass die wohllichsten Quartiere, die Menschen oder Sragon als Paradiese im Stadtgebiet bezeichnen mögen, von den Chirà als „unansehnlich“ abgetan werden.

Mächtige Lichtschächte, die die wuchtigen Pyramiden von der Spitze bis zum Fundament durchstoßen und die bei starken Regenfällen zur Mittagszeit durch mehrere wasserdichte Planen

bedeckt werden können oder bei neuzeitlichen Gebäuden gar mit einer Glas- und Stahlkonstruktion abgedeckt werden, stellen die neueste Entwicklung im uralten Pyramidenbauwesen dar. Für Aufsehen haben auch die Experimente einiger Architektinnen, darunter vor allem von Tejha Aljenor Chranirual gesorgt, Pyramiden mit drei-, fünf-, sechs- und siebenseitigen Grundflächen zu konzipieren und beeindruckende, ja atemberaubende Wirklichkeit werden lassen. Zahlreiche dieser Pläne wurden erfolgreich in wahre Perlen im Stadtbild verwandelt.

Die in früheren Zeiten als frivol geltenden Kuppeln sind eine im Vergleich zu den altehrwürdigen Pyramiden neomodische Leidenschaft der Wohlhabenden. Kaum ein Neubau eines Palastes aus Adelskaste und Kriegerschaft, der nicht versucht, seine Vorgänger durch immer gewagtere Kuppelbauten in den Schatten zu drängen. Sogar die Paläste, die die jahrtausendealte Kastenpyramide der Chrania auf ihren steinernen Schultern trägt, tragen glänzende Kuppeln, schillernden Seifenblasen gleich, auf ihren Zinnen.

Einige aufgeschlossener Kulte der Mra-Aggar haben auch die Eleganz und Würde dieser schwebenden Gewölbe schätzen gelernt, während die konservativen Kräfte aus den Priesterschaften der Hostinos-Kulte der neuen Baurichtung für sakrale Anlagen entschiedenen Widerstand entgegenbringen und stattdessen mit erhobenen Zeigefinger auf die jahrtausendealte Tradition der pyramidalen Tempel verweisen.

Nicht, dass die Kuppel nicht schon seit Jahrtausenden Teil der Baukunst wäre: sämtliche Thermen der Allianz verfügen über weite Kuppelkonstrukte, doch nur allmählich schlichen sie über die privaten Badehäuser der Oberschicht in die Wohnbereiche. Eben diese Herkunft aus den Badeanstalten, in denen ein Gast stets intime Betreuung durch ausgewählte Lustsklaven erfährt, lässt viele Priesterschaften vor der Verwendung dieser Form zurückschrecken, fürchten sie doch scheinbar, bald mit derartigen Etablissements verwechselt zu werden.

Die Abneigung der konservativen Schichten der chiranischen Gesellschaft ist um so erstaunlicher, als die große, uralte Versammlungshalle der chiranischen Kasten, der Dom Aviajar, die größte bekannte Kuppel Mradoshans trägt.

Die neusten Entwicklungen des hereinbrechenden „Diamantenen Zeitalters“ äußern sich in immer gewagteren und phantastischeren Bauprojekten: immer höher wachsen die Turmpyramiden in den Himmel, so dass ihre Häupter zur Regenzeit in den tiefhängenden Wolken- und Nebelfeldern verschwinden und immer weiter werden die Stützbögen für die Diskus- oder gar Kugelförmigen Bauexperimente der führenden Architektinnen. Als jüngste Glanzleistungen dürften hierbei die verwachsenen Drillingstürme über den Ovalen der Marama-Arenen gelten, deren Bau nur durch die Verwendung neuester Materialien wie dem Ejhoo-Stahl möglich wurde.

Die großen Straßen und Plätze der Allianzhauptstadt gehören zweifellos zu den prunkvollsten Zeugnissen chiranischer architektonischer Kunst. Mondäne Plätze, inszeniert über gewaltige Triumphbögen, Obeliskten und Schmuckpyramiden, verbunden mit von Arkaden hängenden Gärten, verschlungenen, mit den Straßen verwobenen Brunnenanlagen und über versetzte Ebenen fließende Parks prägen das Antlitz der modernen Viertel und vielfach umgestalteten zentralen Plätze der Metropole.

Enge Straßen und von hohen Gebäuden umgebene Märkte wie in den Städten der Menschen haben sich in die ältere Stadtvierteln zurückgezogen - von denen es freilich ein Dutzend mal mehr gibt als Vorzeige-Viertel in der Innenstadt. Beherrschend sind aber stets die überlebensgroßen Statuen verdienter Chirà, die an nahezu jeder Straßenecke zu finden sind. Mit geradezu titanischen Ausmaßen stützen sie Dachgiebel, lehnen an Pyramiden oder erheben sich, ihre Häupter viele Dutzend Meter über der Straße weit über die umliegenden Häuser, den Blick in dunsterfüllte Ferne gerichtet.

Während die großen Paläste der Adelskaste vor Säulengängen, Gärten, Kuppelhallen, künstlichen Wasserfällen im Empfangsraum, Terrassen und Galerien nur so überfließen, ist der einfache Bürger auf schlichtere Behausungen angewiesen. Sein kleines angemietetes Zuhause liegt vermutlich an der Außenseite einer Wohnpyramide, tritt er aus seiner Eingangstüre heraus wird ihn ein langer Korridor zunächst ins Zentrum der Anlage führen, wo er eine große Halle vorfinden wird, die vielleicht eine kleine Gaststätte oder eine Grünanlage enthält.

Neben den Wohnpyramiden gibt es auch noch die ganz einfachen Häuser, die nahezu würfelförmig überall hingestreut wurden, wo für die gewaltigen Fundamente pyramidalen Bauten kein Platz mehr war. Diese Häuser sind schlicht und einfach, bieten jedoch viel Wohnraum und zahlreiche Fenster, die das heiße, aber trockene Allianz-Klima erträglich machen. Böse Zungen behaupten, in ihnen ließe es sich fast besser leben als in einer Pyramide, in der eine Seite des Zimmers immer abgeschrägt ist und so die Einrichtungsmöglichkeit doch stark einschränkt. Doch nirgendwo hat der Satz so viel Gültigkeit wie bei den Chirà: Wer schön sein will, muß leiden. Das gilt auch in der Architektur.

Die klassische „Würfelarchitektur“ findet sich dann auch in den westlichen Städten wieder, besonders in Ashrabad und Yedea. Doch selten war hier eine ordnende Hand zugange, so daß die Häuser so aufeinander und wild nebeneinander gebaut wurden, daß kein Durchkommen mehr ist. Das Flachdach ist in Mradoshan weit verbreitet, doch natürlich ist es stets in eine Richtung hin leicht abschüssig, muß doch das viele Regenwasser (das in großen Becken, zentralen Höfen oder einfachen Regentonnen aufgefangen wird) irgendwo hin abfließen. In den Städten an der Küste des Metchà, besonders in Estichà, Vorovis und Men-Achor hingegen ist das Schräg- und Giebeldach üblich.

# Regenzeit & Großer Sturm

## Wetter und Klima in Mradoshan

### Der Große Sturm

Der Große Sturm - in der Tat ein ganz besonderes Phänomen, fällt er doch alljährlich mit tobender Wut besonders über die Länder und Städte am Metchà her. Das Widernatürliche am „Mrashora“, wie er angstvoll im Chirjeya genannt wird, ist jedoch, dass er das Land von Westen her mit Sturm und zerstörerischen Gewittern überzieht und damit Sanikas' Atem, der das übrige Jahr sonst von Osten her über die Gipfel streicht, entgegenläuft. Nie naht „Mrashora“, ohne sich vorher anzukündigen. Sieben Tage vorher versiegt der allanwesende Atem Sanikas', das Delvansfeuer brennt unerbittlich auf die unter der kochenden, stillstehenden Luft dahinschmelzenden Landschaft, ohne dass ein Luftzug Abkühlung bringen könnte.

Wenn Mrashora schließlich kommt, so erhebt er sein wolkenzerklüftetes und von Blitzen entstelltes Haupt über der Westwildnis und dem Metchà und donnert mit trommelnden, gischtumtosten Hufen über das sonst mit einem lieblichen Klima gesegneten Elürya. Doch auch Men-Achor und Vorovis sucht er heim und zerpfückt die angstvoll an ihren Tauen zerrenden Schiffe in den Häfen. Nur sehr langsam verliert der Sturm an Kraft, je näher er sich dem Osten der Welt nähert, scheinen sich seine vielfältigen Arme und Häupter doch in beträchtliche Höhe zu schwingen und das Land unter sich nur noch abgemildert zu treffen. In Ashrabad verfügt er noch über eine mörderische Kraft, hinter dem Hochland von Chiàn jedoch steigt er aus der Höhe wieder herab und erreicht in der Hauptstadt der Allianz schließlich wieder eine ähnliche Stärke wie in Estichà.

### Die Regenzeit

Mit sich führt der Große Sturm aber stets kühle, ja geradezu kalte Luft, die die Temperatur beispielsweise in Elürya und Vobra gleich um mehrere Grad fallen läßt und erstaunlich feuchte Luft mit sich bringt. Hat sich nach dem großen Sturm die Windrichtung wieder auf alte Verhältnisse eingependelt, hängen fast überall in Chrestonim schwere, dicke Regenwolken über den Bergen und Tälern, Strömen und Städten. Während der kurzen Zeit der Windstille, die dem großen Sturm folgt, fallen von den Flüssen und Seen nicht mehr faßbare Wassermengen vom zerzausten, verhangenen Himmel und lassen gerade den Großen Strom gerne über seine Ufer treten.

Erst etwa zwei Monate nach dem Großen Sturm endet die Regenzeit und macht dem Klima Platz, das für die jeweilige Region als typisch bezeichnet werden darf.

### Regionalklima

#### Die Allianz

Die warmen, manchmal gar heißen Winde, die vom Weltenende herab über das Atorac bis über die Hochebene von Nahaya, dem Kernland der Allianz streichen, machen das Klima in der östlichsten Region Chrestonims recht verträglich. Zwar ist es gerade in der zweiten Jahreshälfte oft zu heiß, um es noch als angenehm zu bezeichnen, aber dafür recht trocken, so dass das man mit den Temperaturen weitaus besser zurecht kommt als mit der nicht minder heißen, aber von drückender Schwüle erfüllten Luft der Senke.

Regen fällt selbst während der Regenzeit nicht allzu oft und so werden die großen Parks und vor allem die Plantagen auf der Hochebene rund um die gewaltige Metropole aufwendig mit dem Wasser der Sieben Ströme bewässert, die auf dem Hochplateau ihre Quellen haben.

Um den See Metchuràn herum, der recht tief im Vergleich zum umgebenden Umland liegt, verwandelt sich das eher mediterrane Klima in die typischen Dschungelverhältnisse.

Eine Ausnahme bildet hingegen das Hochland von Chiàn. Noch höher gelegen als die Ebene von Nahaya sind die Winde hier streng und überraschenderweise kühler als im Rest der Allianz. In den tiefen Tälern und den dem Wind abgewandten Seiten der Bergketten wachsen dichte Bergwälder, die sich so ganz und gar von den Urwäldern der Senke unterscheiden, sind die Bäume hier doch schlank mit schmalen Baumkronen, haben kleinere Blätter und manche gar nur dünne Nadeln.

#### Die Senke und der Große Strom

Die großen Wälder an der Grenze zur Allianz verdunsten viel Wasser und so laden sich die Windströme, die sich hier von der starren Ost-West-Richtung zu lösen beginnen, mit viel Feuchtigkeit auf, was das allgemein drückende und als unerträglich zu bezeichnende Klima der Senke erzeugt.

Tagtäglich zur Mittagsstunde entscheidet Vanor, Regenfluten vom Himmel auf das dichte Dach der Blätter herabzuschicken, in der Regenzeit halten sie oft den ganzen Tag und die ganze Nacht an, was die Flüsse der Senke anschwellen und den Großen Strom alljährlich über die Ufer treten läßt.

Während Rash-Magapur die Nähe des Hochlandes von Chiàn mit seinem etwas kühleren Klima genießt, liegt Ashrabad mitten im Zentrum dieser heißfeuchten Verhältnisse und gilt (neben dem Sumpfklima Men-Achors) als die Stadt mit dem schlechtesten und ungesündesten Klima überhaupt.

**Yedeä**

Yedeä nimmt klimatisch ebenso wie das Hochland von Chiän eine Sonderrolle ein, haben sich die Wolken anscheinend über der Senke so mit Regen vollgesogen, dass sie die steinernen Mauern der Großen Barriere, einem langgestreckten Gebirgszug im Osten Yedeäs nicht zu überwinden vermögen und nach Süden abziehen. So ist Yedeä die regenärmste Region Chrestonims und überläßt Delvan die Herrschaft über das Land. Hier scheint er gar heißer vom Himmel herunter zu brennen als anderswo, denn das Land ist staubig und die Tiere suchen beständig nach Schatten. Erst näher am Großen Strom, wo die Flußstädte Gilgat und Sedib liegen, wird es wieder feuchter und die Natur wirkt frischer.

Zur Regenzeit toben über Yedeä jedoch starke Gewitter und sintflutartige Regenfälle verwandeln das staubige Land stellenweise in gefährlichen Morast, die nur von wenigen Bächen gefüllten Schluchten verwandeln sich in reißende Fluten und haben schon manch unerfahrenem Hirten das Leben gekostet.

**Elürya und Vobra**

Das Wetter Elüryas kennt kaum Extreme: das Klima ist gleichförmig warm, während der Regenzeit bisweilen recht kühl und sehr verregnet, ansonsten aber günstig für seine Bewohner, allen voran das an der Küste gelegene Estichä. Zwar ist auch dieser Landstrich von Dschungel bedeckt, aber die warmen Winde, die von Voträyis herabfallen machen das Klima weitaus weniger schwül.

Ähnlich verhält es sich mit Vobra, welches jedoch schon seit vielen Jahrhunderten keinen Dschungel mehr besitzt, denn die letzten Flecken fielen dem Flottenbauprogramm der Vorovisianer zum Opfer. Angenehmes, wenn auch für eine Besucherin etwa aus der Allianz kühl zu nennendes Klima herrscht hier vor, und steigt man die Ausläufer des Chescea-Gebirges hinauf, kann man gar bereits das Wort „kalt“ verwenden.

**Men-Achor und S'Chor-Halbinsel**

Das Klima von Men-Achor schließlich läßt sich nur schwerlich in Worte fassen. Es schwankt über den Tag erheblich, reicht von kalt-neblig im Morgen über schwül-heiß am Mittag bis hin zu den

Gewittern am Abend, die über dem schwammigen, von Wasser aufgedunsenen Sumpf toben und so wenigstens die Stechmücken vertreiben.

**Shettema**

Als letztes sei hier schließlich noch Shettema erwähnt, welches über ein ausgesprochen liebliches Klima verfügt. Gemeinsam mit dem außerordentlich fruchtbaren Boden verleihen die kräftigen, aber nicht zu häufigen Regenfälle das Land Mehdora viel Spielraum für die Schöpfung von allerlei Pflanzen und Tieren, die man kaum an anderer Stelle als auf der Insel inmitten des Metchàs findet.

**Windverhältnisse**

In der Tat herrscht in Chrestonim eine Windrichtung vor: die von Ost nach West, also vom Morgen zum Abend, dem Lauf der Sonne folgend.

Gleichförmig und ohne Ausnahme weht dieser Wind jedoch nur in zwei Regionen der Welt: dem äußersten Osten (Atorac und östliche Gebiete der Allianz) und über der Westwildnis.

Dazwischen läßt Sanikas seine Phantasie spielen, zum großen Glück für die Chrestonische Schifffahrt, die ohne die zahlreichen lokalen Windströmungen, die gegen die strenge Ost-West-Richtung rebellieren, wohl nur aus Galeeren bestehen würde.

Die tägliche Erwärmung der Berge, Dschungelgebiete und Wasserflächen sorgt für das Auftreten von Windströmungen, die sich zwar nie frontal gegen die Ost-West-Hauptströmung wenden, jedoch für rege Abwechslung im Reich Sanikas' Sorgen, indem sie auch mal geradewegs von Süd nach Nord oder gar von Südwest nach Nordost wehen.

Besonders erwähnenswert ist der in der Senke vorherrschende Südost-Wind, der es den Unuim zwar erleichtert, von Ravunua aus nach Nordwesten hin aufzubrechen, die Rückreise jedoch erschwert.

Derselbe Wind findet sich auch auf dem Metchà, wobei es dort auch Ausnahmen beispielsweise in Form des Men-Achor-Wirbels oder des Shettema-Atems gibt.

# Von der Wiege bis ins Grab

## Der Lauf des Lebens in Chrestonim

### Geburt, Kindheit und Jugend

Folgt man dem Neuen Kult (und dies tut der Großteil der Einwohner Mradoshans), so ist das beginnende Leben eines jeden Gläubigen in drei große Abschnitte unterteilt, die mit verschiedenen Begriffen belegt werden: Niabana, Adalana und die Vor-jhana.

Zu Beginn steht Niabana, die erste Phase des Lebens, die mit der Geburt beginnt und mit dem Erreichen des Siebten Lebensjahres endet. Sie gilt als heilig und schützenswert und Kinder diesen Alters, egal welcher Rasse sie angehören mögen, stehen in der Tat in allen Städten und Staaten, in denen der Neue Kult vertreten ist gar unter gesetzlichem und kirchlichem Schutz. So sind beispielsweise Tempel und Waisenhäuser dazu verpflichtet, Kinder in der Niabana aufzunehmen und zu versorgen.

Wächst das Kind aus der Niabana heraus, so tritt es in die Adalana ein, einer Phase des Lernens, wie von den Religionen gepredigt wird. Praktisch jedoch sollte man sie den Übergang in die harte Realität nennen, denn mit Erreichen der Adalana erlischt bereits die gesetzliche Verpflichtung der Gemeinschaften und Kirchen für das Kind - das heißt, dass beispielsweise Kinderarbeit nicht mehr von den neukultischen Gemeinden unterbunden werden muß, da keinerlei moralische Verpflichtung mehr besteht.

In der Tat haben es Kinder in Chrestonim nicht leicht: die Städte sind überbevölkert und ein Leben ist entsprechend wenig wert. Die Löhne sind gerade zwischen Gilgat und der Hauptstadt der Allianz niedrig und so müssen in den Städten der Großteil der Kinder mit freigelassenen Sklaven, Einwanderern oder einfach Tagelöhner in oft mörderischem Kampf konkurrieren. Und da Kinder im allgemeinen weniger aufsässig und auch leichter einzuschüchtern sind, greift man allerorten gerne auf sie zurück. Moralisch kritisiert wird dies von kaum jemandem - schließlich sind die meisten Familien Chrestonims schlichtweg nur in der Lage zu überleben, wenn die Kinder wenigstens ihr eigenes Essen selbst verdienen. Dies ist der Alltag und wird generell als „normal“ angesehen.

Dass da von Schulbildung keine Rede sei kann, ist selbstverständlich und so wurde der Begriff Adalana, der sich vom Chirjeya-Wort *adelagi* (lernen) ableitet auch von der Priesterkaste geprägt. Deren Kinder freilich (und auch die der beiden anderen hohen Kasten der Chirà) genießen jene Ausbildung, die dringend nötig ist, um die Aufgaben, die sie einst in der Kasten- und Clangemeinschaft ausüben sollen, auch erfüllen können.

Die Adalana endet mit dem Vollenden des dreizehnten Lebensjahres, gefolgt von der Vorjhana, die ebenso wie die beiden ersten Phasen des Le-

bens, sieben Jahre dauert, also bis zum Erreichen eines Alters von 21. Hier klaffen die Unterschiede zwischen Arm und Reich noch stärker auseinander: während die Armut und die harte Arbeit die Körper und Seelen der Armen für immer zeichnet, dürfen sich beispielsweise die Mitglieder der höheren Kasten hier ihrer Jugend erfreuen. Zwar steht immer noch die Ausbildung - sei es als Tempeldiener, Schriftgelehrter, Diplomat, Beamter oder Krieger - im Vordergrund, doch in der übrigbleibenden Freizeit läßt es sich leben wie nie zuvor.

Nach dem Ende der Vorjhana gilt die Chirà, der Mensch, Unuim oder Sragon (vorausgesetzt, sie teilen diese alte Sitte) als Erwachsen. Für die unteren Schichten ist dies freilich von geringer Bedeutung, beginnt doch für viele die Bitterkeit des Lebens bereits als Kind. So hat diese traditionelle Einteilung der ersten Lebensjahre ihre Anhänger fast ausschließlich (die Phase der Niabana ausgenommen) in den oberen Schichten und hier besonders bei den Chirà (ist der Übergang von einer Phase in die nächste doch stets mit einer verstärkten Übernahme von Verpflichtungen verbunden) und den wohlhabenderen Menschen, die gerne die Gelegenheit zum Feiern nutzen und insgesamt eine Leidenschaft für derartige Formalitäten zu haben scheinen.

Traditionell wird jeder Lebensabschnitt unter den Schutz einer Gottheit gestellt. Dies kann stets dieselbe Gottheit sein (was besonders bei Clans, die sich gänzlich einem Kult verschrieben haben üblich ist) oder aber wechseln. So ist es weit verbreitet, bei der Geburt dem Kind den Segen Mehadoras zu geben und auf ihren Schutz während der Niabana zu hoffen. Für die Adalana wählen die Eltern gerne eine Gottheit, die die Interessen des Kindes prägen sollen - bei Mitgliedern der Kriegerkaste also die Kriegsgöttin Endrakha, bei Handwerkern Kelida und so fort. Welchem Gott oder Göttin man sich für die Vorjhana verschreibt, liegt bereits in der Entscheidungsgewalt des Jugendlichen selbst, kann also nach seinen eigenen Interessen ausgewählt werden.

Nach der Vorjhana ist es übrigens nicht unüblich, eine weitere Bindung mit der gewünschten Kirche einzugehen, die jedoch bereits gesetzliche Grundlagen hat. So sind an den Tempel dann regelmäßige Spenden zu entrichten, jedoch kann man sich andererseits auf Fürsprache und Hilfe durch die jeweilige religiöse Gemeinschaft verlassen. Solch eine Bindung stellt die niedrigste und schwächste der möglichen religiösen Bindungen dar.

### Sexualität

Auch hier seien vor allem die Regionen angesprochen, in denen der Neue Kult die moralischen

Maßstäbe setzt. Teil des Neuen Kultes ist bekanntermaßen die Göttin der Schönheit, körperlichen Liebe und Lust, Jhoulana. Und da sexuelle Kontakte somit stets unter dem Schutz einer der großen Gottheiten Mradoshans (welche sogar im Alten Kult als Jolana verehrt wird) stand, galten sie niemals als amoralisch oder verwerflich. Was nun wiederum im Sinne Jhoulanas als ‚erlaubt‘ und ‚normal‘ definiert wird, gilt somit ebenso für alle unter den Prinzipien des neuen Kultes aufgewachsenen Wesen als etwas völlig Selbstverständliches.

Wichtigstes Werk auf diesem Gebiet ist das heilige Buch der Jhoulana, die Jhoulantaya. In diesem fast 3000 Seiten umfassenden vierbändigen Kompendium werden die Werte für den sexuellen Umgang gesetzt und diese sind äußerst freizügig: alles ist gut, was in Liebe und gegenseitigem Einverständnis geschieht. So werden die drei Formen der Sexualität (Frau zu Frau, Mann zu Mann und Frau zu Mann) als gleichwertig behandelt und jeder Spielart wird der vollständige Segen der Jhoulana zuteil.

Die Liebe zwischen zwei Frauen entspringt eindeutig dem chiranischen Kulturkreis, gibt es hier doch dreimal mehr Frauen als Männer. Dies hat die lesbische Liebe zur verbreitetsten Form des sexuellen Umgangs in Chrestonim erhoben und findet auch unter den Menschen und Sragon viele Freundinnen. Manche Clans der Kriegerkaste verfolgen eine alte Tradition, nach der Kriegerinnen vor einer Schlacht oder dem Auszug in einen Krieg sich im Liebesspiel ergehen sollten - dies stärke die Kraft der Schwertmeisterinnen und schüre das innere Feuer, das eine Kriegerin vorantreibt. Verbreitet sind auch die sogenannten Jhouvayas, besondere ‚Clubs‘, in denen sich chiranische Frauen treffen, um über anregende Dinge zu plaudern oder sich offen und ungezwungen im Liebesspiel zu ergehen. Fast jede Jhouvaya ist auch offen für Menschen- und Sragonfrauen, Männer hingegen sind nur auf Einladung hin willkommen...

Der geschlechtliche Akt zwischen Männern ist bei den Chirà entsprechend selten (absolut gesehen, da es einfach weniger männliche Chirà gibt als weiblich), ist aber bei Menschen und auch Sragon gerade während der Jugend beliebt. Diese Form wird gar von den Jhoulanatemplen gefördert, gilt doch das Erkunden des Körpers während der Jugend und das Sammeln erster Erfahrung mit dem eigenen männlichen Geschlecht als wichtig für ein späteres, von Vorurteilen und Ängsten befreites Leben, stärke es doch das Selbstbewußtsein, die Sinnlichkeit und die körperliche Kraft. Bei den Sragon der Westwildnis gibt es die Sitte, dass die mutigsten und kraftvollsten Sragonkrieger mit ihren jüngeren Gefährten sexuellen Umgang pflegen, sollen diese Kontakte doch nicht nur die Ausdauer trainieren, sondern auch die Kraft und Erfahrung des Kriegers über den Samen weitergegeben werden.

Die dritte Form der Sexualität schließlich, der Geschlechtsverkehr zwischen Mann und Frau hat

einen entscheidenden Nachteil: möglichen Nachwuchs. Dies liegt freilich nicht immer im Interesse der in Verlangen zueinander entbrannten Partner. Hier genießen die Chirà einen großen Vorteil, da sie von den anderen Rassen keine Kinder empfangen können - so sind gerade menschliche oder sragonsche Lustsklaven äußerst beliebt, braucht Frau sich hier doch keinerlei Gedanken zu machen.

Alle anderen Völker müssen sich auf die Natur verlassen: wollen sie nicht auf die Zeitpunkte im weiblichen Zyklus warten, in denen eine Schwangerschaft nicht möglich ist, so müssen sie auf eine recht seltene und deshalb teure Beerenart zurückgreifen, die verhütende Wirkung hat. Bei zu häufigem Gebrauch allerdings kann es zu recht starken Nebenwirkungen kommen.

Nach all diesen Beschreibungen wird klar, dass Sexualität in Chrestonim etwas sehr offenes und selbstverständliches ist, nicht belegt von gesellschaftlichen Tabus. Genauso wenig treibt es jemanden ein kindisches Grinsen ins Gesicht, wenn von gleichgeschlechtlichem Kontakt die Rede ist. Grenzen gibt es jedoch auch: sexuelle Kontakte mit Kindern unterhalb der Vorjhana (also unter 14) werden gar kirchlich streng bestraft und genauso schändlich und verwerflich gelten geschlechtliche Handlungen mit Tieren, verstoßen sie doch gegen das oberste Gebot der Jhoulana, dass alles mit Liebe und gegenseitigem Einverständnis (was in letzterem Fall nicht gegeben werden kann) geschehen soll. Nicht selten werden hier gar Todesstrafen verhängt.

Zwischen den Rassen herrscht im Übrigen freier körperlicher Umgang. Die Rolle der Chirà wurde ja bereits erwähnt. Generell ist jedoch zu bedenken, dass sich die Rassen in ihren körperlichen Voraussetzungen doch bisweilen sehr unterscheiden. Auch wenn es nicht unbedingt stimmt (wie man bisweilen zu scherzen pflegt), dass bei den Unuim wirklich alles klein ist, so sind befriedigende Verbindungen zwischen Unuim und Chirà (die ja über zwei Vat messen) sehr unwahrscheinlich.

Um die oft gestellte Frage nach der „Größe“ eindeutig zu beantworten: Ja, die Chirà gewinnen hier das Rennen eindeutig, unter 30 Clat gilt als klein, über 35 ist schon beachtlich. Platz zwei gebührt den Sragon, was von vielen Chirà, die sich die muskelbepackten, auch oft über zwei Vat messenden Burschen gerne als Lustdiener anstellen oder kaufen, immer wieder bestätigt wird. Unuimfrauen hingegen ist von sexuellen Kontakten mit Vertretern der Sragon und Chirà abzusagen, soll es dort doch schon zu Verletzungen übelster Art gekommen sein...

Mit dem Begriff „Chiranische Liebe“ verbindet man im Allgemein eine sehr raue Form der Zärtlichkeit, denn Chirà setzen beim Liebesspiel nur zu gerne ihre Krallen ein und es geht immer mit Bissen, Kratzern und Schlägen zur Sache, nicht selten wird der Geschlechtsakt gar durch einen Kampf eingeleitet, der sich zu einem körpernahen Gerangel wandelt, bei dem nicht selten neben anderen Flüssigkeiten dann auch letztlich viel

Blut fließt. Generell ist zu sagen, dass die Chirà ein Volk sind, deren männlicher Anteil durchaus als stark vom Sexualtrieb beeinflusst gelten darf. Chiranische Männer nutzen - so scheint es - fast jede sich bietende Gelegenheit aus, um ihrer Manneskraft Ausdruck zu verleihen. Dabei ist es ihnen auch stets egal, ob ihr Partner nun männlichen oder weiblichen Geschlechts ist, das Ergebnis ist letztlich dasselbe.

Für einen gesellschaftlichen Kahlschlag hat übrigens mal wieder der Yedeismus gesorgt. Dieser in Yedeia übliche Eingottglaube an Hostinos hat gleichgeschlechtliche Kontakte jedweder Art als lästerlich und schändlich erklärt und belegt sie mit strengen Strafen, sei doch offensichtlich, dass nur Männer und Frauen füreinander gemacht seien und alles andere wider die gottgegebene Natur sei. Die Vermischung des Menschen mit anderen Rassen (besonders mit Sragon) sei das schlimmste aller Vergehen überhaupt und mitunter werden Sragon-Mensch-Mischlinge als Verhöhnungen von Hostinos' Werk verfolgt und von ihrem angeblich unwerten Dasein erlöst.

### Ehe und Liebesbund

Die Ehe als lebenslange Bindung zweier Partner ist in Chrestonim weit verbreitet, besonders bei den Menschen stellt sie die übliche Form dauerhaften Zusammenlebens dar.

Es gibt jedoch regionale Unterscheide: während in West-Chrestonim rund um den Metchà und in dem Yedeismus anhängenden Yedeia die Einehe bisweilen gesetzlich festgelegt ist, kennt Ashrabad bereits zahlreiche Ausnahmen von dieser Regel und in Chiàn schließlich leben die meisten Menschen polygam. Oft sind es bei den Menschen die Männer, die mehrere Frauen besitzen und nicht umgekehrt - wahrscheinlich um sich stärker von den Chirà abzugrenzen, deren Gesellschaft stark von den Frauen beherrscht wird.

Insgesamt betrachtet ist es jedoch so, dass man nur heiratet, um Kindern eine größere Sicherheit zu bieten und um symbolisch zu bekräftigen, dass Mutter und Vater sich gemeinsam um ihre Kinder kümmern werden und um die Familienverhältnisse (speziell in Dingen der Erbschaft und Clansangehörigkeit) zu regeln. Als Verbindung zweier Liebenden, die jedoch nicht planen, eine Familie zu gründen, ist die Ehe extrem unüblich, ist sie doch nach dem chrestonischen Verständnis dafür nicht gedacht. (Dafür gibt es den Liebesbund, der weiter unten vorgestellt wird.) Im Gegenteil: wer eine Ehe dazu verwendet, einen Partner dauerhaft an sich zu binden, ohne jedoch eine Familie zu gründen, der mißbrauche schlichtweg diese gesellschaftliche Einrichtung, sozusagen als Vortäuschung falscher Absichten eines der Ehepartner.

Die Ehe wird zwar von den Tempeln geschlossen, steht jedoch allgemein nicht unter religiösem Schutz. Die Scheidung einer Ehe stellt somit kein religiöses Problem dar. Bei der Eheschließung ist es üblich, daß sich die Braut oder der Bräutigam

(in Estichà herrscht in diesem Punkt Gleichberechtigung) der Familie des Partners anschließt. Diese Bindung wieder zu zerstören wird immer den Verstoß des Ehepartners aus der Familie die Folge haben, was einen großen Verlust an Ansehen und vor allem auch sozialer Sicherheit bedeutet, bringt der Eingehiratete doch sein Vermögen mit in die andere Familie ein und erhält es bei einer Trennung nicht mehr zurück.

Diese Regelung (die in verschärfter Form auch für die Mehrehen gilt, bei der die Braut der Familie des Bräutigams beitrifft) öffnet für eine ausgeklügelte Heiratspolitik Tür und Tor und nur allzu oft steht hinter einer Ehe das rein finanzielle Interesse der Familie.

Bei den Chirà wird Ehe und Heirat innerhalb der Kasten sehr verschieden bewertet. Da nur jeder vierte Chirà männlichen Geschlechts ist, kann sich eine Frau der unteren Kasten glücklich schätzen, wenn sie einen „ergattern“ kann. Und wenn sie einen hat, dann wird der auch nicht geteilt, will heißen, sie leben in Einehe. Allerdings dauern diese Einehen nicht sehr lange, denn nur allzu oft macht das Temperament der chiranischen Seele und die Eifersucht dem trauten Zusammenleben ein Ende. So sind viele chiranische Männer der unteren Kasten schon mehrmals verheiratet gewesen und niemand empfindet das als anrühlich oder ehrlos. Diese Einstellung führt auch dazu, daß bei einer Ehe der unteren Kasten der Clannamen der Partnerin nicht dauerhaft angenommen wird und nach der Trennung der Chirà seinen vorherigen Familiennamen wieder annimmt. Die Kaste wird durch die Ehen nicht beeinflusst, sie bleibt ein Leben lang erhalten.

Bei den höheren chiranischen Kasten liegt die Sache anders: in der Priesterkaste werden oft keine Ehen geschlossen. Die Clanvorsteherin (meist auch Hohepriesterin) entscheidet, ob ein Clanmitglied das Zeugen von Kindern mit einem anderen erlaubt ist und ob sie in einer eheähnlichen Beziehung zusammenleben dürfen. Doch auch hier gibt es Ausnahmen in Form von klassischen Ehen.

Bei den Mondrai und Chrania ist die Ehe nahezu bedeutungslos. An ihre Stelle ist ein Ritual getreten, daß den Übertritt eines Clanmitgliedes zu einem anderen Clan symbolisiert und als „Heirat mit dem Clan“ bezeichnet werden kann. Denn bei den Chirà der Mondrai und Chrania ist es nicht üblich, sich auf Zweierbeziehungen auf Dauer einzulassen. Vielmehr ist es jeder Chirà gestattet, mit diesen eingehirateten Chirà eine Beziehung zu pflegen und Kinder zu zeugen. So ist es üblich, daß ein eingehirateter männlicher Chirà mit mehreren weiblichen Clanangehörigen Kinder zeugt - anders wäre der Mangel an Männern unter dem Volk der Chirà auch kaum auszugleichen. Somit kann man die Braut bei einer Hochzeit als Stellvertreterin für alle Frauen ihres Clans ansehen...

Daß diese freie Aufteilung nicht immer funktioniert und oft genug Quelle von dramatischen Eifersuchtsszenen ist, versteht sich von selbst... andererseits ist es aber auch so, dass man nicht

sein Leben lang aneinandergekettet ist. Eine weitere Heirat oder Beziehungen zu anderen Chirà sind somit kein Problem und gesellschaftlich auch nicht verpönt.

Da die Ehe wie oben angesprochen ein Bund ist, der nur zwischen Vater und Mutter geschlossen wird, nicht jedoch zwischen zwei Liebenden, die ihr Leben miteinander verbringen wollen, sind gleichgeschlechtliche Ehen natürlich nicht bekannt.

Möchten sich zwei Partner ihrer gegenseitigen Liebe einen offiziellen Charakter geben, so wird gerne der Liebesbund geschlossen, eine Zeremonie, die in allen Tempel abgelegt werden kann, bevorzugt aber natürlich in denen der Jhoulana. Es handelt sich dabei nicht um eine Ehe, aber es ist das Versprechen von Treue in der Liebe und Zusammenleben. Nicht selten hält ein Liebesbund ein Leben lang.

Untreue sowie in der Ehe als auch im Liebesbund wird je nach Charakter der Partner unterschiedlich bewertet - zwischen Liebe und sexuellem Verlangen wird jedoch im allgemeinen Unterschieden. Der Bordellbesuch einer verheirateten oder in einem Liebesbund befindlichen Frau rein zur Befriedigung körperlicher Bedürfnisse wird nicht als gesellschaftliches Vergehen bewertet - wie der Partner allerdings darauf reagiert, wird von Fall zu Fall unterschiedlich sein.

### Familie

Die Bedeutung der Familie unterscheidet sich natürlich von Kultur zu Kultur erheblich.

Bei den Chirà höherer Kasten wird die Familie um einiges weiter definiert als nur die eigenen Eltern, Geschwister und Großeltern. Hier ist der gesamte Clan die Familie, schließlich sind durch das sehr freizügige Auslegen der Ehe die Verwandtschaftsverhältnisse sehr schwierig zu durchschauen und praktisch jeder jederfrau Schwester oder Bruder. So wird einfach der ganze Clan mit eingeschlossen.

Bei den Menschen hingegen sind die Grenzen schon enger gesteckt. Zwar werden Neffen und Nichten, Onkel und Tanten, Cousins und Schwager auch als verwandt betrachtet, zur Familie im engeren Sinne gehören sie allerdings nicht, teilen dementsprechend auch selten denselben Wohnraum. Generell ist es eine Tendenz gerade in Westchrestonim, lieber viele kleine Haushalte zu bilden als einen großen, gemeinsamen, wie es in Yedea und Ashrabad üblich ist. Während man in letzteren Regionen oft Häuser findet, die einer Familie gehören und jedes Stockwerk von einem Zweig der Familie bewohnt wird, werden in Estichà und Vorovis gerne die engen Bande zertrennt und umgezogen.

### Alter

Für die meisten Bewohner Chrestonims wird das

Alter wohl kaum etwas Gutes bereithalten. Die Knochen werden müder, die Arbeitskräfte schwinden und sobald man seine Arbeit eingeübt hat (was bei billigen Sklavenarbeitskräften und der dichtgedrängten Überbevölkerung in den Städten schnell geschieht) wird das Leben zur Qual. So wird man in Chrestonim selten sehr alt und das liegt nicht nur an Krankheit und dem anstrengenden Klima sondern oft auch daran, daß viele Alte sich nicht mehr ernähren können, wo Nahrung doch gerade in der Hauptstadt der Allianz so teuer ist.

Da kann sich ein jeder glücklich schätzen, der eine Familie hat, die zu ihm hält. Noch besser, wenn man Mitglied eines chiranischen Clans der Adelskaste ist, braucht man sich hier doch höchstens um die ständig rundlicher werdende Figur zu sorgen...

Oftmals haben allein die Tempel ein Einsehen und greifen den schnell in die Armut abrutschenden Alten mit Suppenküchen und Schlafstätten unter die Arme. Im Übrigen ist es bei manchen Kulturen auch möglich, sich noch im Alter zum Priester weihen zu lassen, doch prüft der Kult natürlich streng, ob es der im Alter so fromm gewordene wirklich ernst meint oder nur ein weiches Bett haben möchte...

### Sterben und Jenseits

Der Tod ist auch in Chrestonim keine schöne Sache. Er wird in nahezu allen Regionen und Kulturen als das Ende des Diesseits betrachtet, das endgültige Verlassen der Welt und die Einkehr in die Welt der Toten - alles Aspekte, die eng mit der Religion verknüpft sind.

Stirbt ein Bewohner Chrestonims, so obliegt es den Angehörigen oder Freunden, sich um die Zeremonien zu kümmern, ansonsten gibt es fast in jeder Stadt einige Yorom-Priester, die sich um die ‚unbekannten‘ Toten in einer Stadt kümmern. In letzterem Fall ist es üblich (sofern keine anderen Regelungen durch örtliche Gesetze bestehen), dass der Besitz des Toten an die Kirche geht. Der Yoromkult (oder die Glaubensgemeinschaft, die die Bestattung übernahm) erhält davon einen festen Anteil, die die Kosten der Bestattung deckt plus ein wenig mehr. Der restliche Besitz wird - sofern für Kulte nützlich wie z.B. Waffen - an die Tempel aufgeteilt oder versteigert. Die Verteilung und die Versteigerung übernimmt in den Städten der Kult der Kelida.

Die Totenfeier wird von dem Kult ausgeführt, an den sich die Verwandten für diesen Anlaß wenden, meist ist dies eine Glaubensgemeinschaft, zu der sich der Gläubige in seinem Leben besonders hingezogen fühlte. Je nachdem, welcher Kult oder welcher Tempel ausgewählt wurde, können die Feiern und auch die Bestattung des Leichnams ganz unterschiedlich ausfallen. In den Religionen des Neuen Kultes etwa wird der Körper des Toten meist verbrannt, besonders üblich ist dies in den Tempel des Delvan, Sanikas, Gracot, Yorom,

Mehdora und Endrakha. Wird die Asche in den Tempeln des Sanikas in alle Winde zerstreut und im Mehthora-Kult der Erde untergemischt (oft mit ritueller Pflanzung eines Baumes verbunden), so füllen die anderen Kulte die Überreste in Urnen oder steinerne Grabmäler um sie entweder in unterirdischen Gewölben zu verwahren oder sie den Verwandten zu übergeben. In manchen Vanor-Tempeln ist es gar üblich, Tote an allerlei Wassertiere zu verfüttern, besonders in Estichà wird dies gerne getan, werden hier doch die Toten in einem Vanor-Kloster in eine unterirdische Grotte gebracht, in der dem Vanor heilige Seeschlangen hausen sollen, die die Toten verspeisen. Bei nahezu allen Zeremonien ist jedoch immer ein Yorom-Priester anwesend. Und es gibt keine Zeremonien, bei denen der Leichnam begraben oder längere Zeit aufgebahrt wird. Denn schon oft wurde davon berichtet, daß Geister und Dämonen in die Körper eben Verstorbener geschlüpft sind und sich die Toten dann von unheiligem Leben beseelt wieder erheben. Um eben jenes zu verhindern, wird der Körper (und dies ist in allen Kulturen üblich) nie im Ganzen ins Grab gelegt. So ist es auch bei den Sragon ein wichtiges Ritual, zunächst alles Fleisch von den Knochen zu schaben und allein die Skelette in Säрге zu betten und bei den Chirà in Rac ist es üblich, Tote zu enthaupten, bevor man sie bestattet, da die Geister so nicht mehr in sie schlüpfen können.

Bei den Chirà der Allianz werden besonders ehrbare Tote auch einbalsamiert und mumifiziert, doch ist es hier ebenfalls unumgänglich, den Kopf abzutrennen (und balsamiert mit ins Grab zu legen) und auch das Herz der Toten zu entfernen (selbiges wird verbrannt).

Der Körper hat zumindest im Neuen Kult keine sehr große Bedeutung, hat doch die Seele des Verstorbenen längst die Hülle hinter sich gelassen. So stehen die rituellen Verbrennungen oder entsprechend andere Riten lediglich am Anfang des

Trauerfestes, das je nach Kult mal von feierlichem Ernst (Yorom, Gracot), letzter Ehrerbietung (Delvan, Endrakha) oder Trost und Hoffnungsspenden für die Hinterbliebenen (Mehthora) begleitet ist. Totenfeste bei hier nicht genannten Kulturen sind eher die Ausnahme, denn nur selten wird der Tempel der Liebesgöttin oder die göttliche Hüterin des Wissens für eine Bestattung herangezogen.

So wird man in den wenigsten Städten Friedhöfe finden, durchaus üblich sind aber Straßenzüge oder kleine Parks in der Nähe von Tempeln, in denen Statuen und Gedenktafeln aufgestellt werden, oft ist auch die Urne mit der Asche dort verwahrt. Im Glaubenskonzept Chrestonims ist in fast allen Kulturen ein Jenseits ein fester Bestandteil. Im Neuen Kult heißt es, daß die Seele eine lange Reise über das Totenmeer antritt, ein unendlich weiter Ozean, an dessen Ende das Reich Yoroms liegt, eine gleißende Welt voller Eis und Kälte. Daher ist auch das helle Grau die Farbe Yoroms und die Farbe der Trauer. Hier verbleiben all die Seelen, die gesündigt haben und zittern auf ewig in nicht enden wollender Kälte. War die Seele aber eine gute und hat den Göttern stets treu und fromm gedient, so mag Yorom ein Einsehen haben und die Seele sogleich ins Reiche des Gottes Chiskel schicken. Seine Welt soll von allen Sünden befreien: Die Schwere der Schuld fällt von der Seele ab und verbringt die Ewigkeit in einer Welt der Wunder. Hat einer der Götter jedoch besonderes Einsehen und will eine der treuesten Seelen belohnen, so holt die Gottheit ihn in eines seiner Paradiese, die jedem ewiges Glück bringen und Erfüllung der Träume sein sollen.

Es gibt übrigens Legenden, die von Toten erzählen, deren Seelen aus dem Reiche Yoroms zurückgekehrt sein sollen - freilich sind dies Mythen und Sagen, geben aber einigen wunderbaren Theaterstücken und Dramen reichlich Nahrung.

# Von der Pfanne auf den Tisch

## Speis & Trank in Mradoshan

Die Küche Mradoshans hat das Glück, auf eine Unmenge an Zutaten zurückgreifen zu können: der Dschungel fließt über von vielerlei exotischen Früchten und Gewürzen, die alle in vielfältiger Weise miteinander kombiniert und arrangiert werden können. Das Überfließen bezieht sich jedoch mehr auf die Vielfalt der Spezies, nicht immer jedoch auf ihre jeweilige Anzahl, so dass leider die meisten dieser essbaren Kostbarkeiten so teuer sind, dass sie nur den reichen Mitgliedern der chiranischen Hauptstadtgesellschaft zugänglich sind.

### Hausmannskost

So sind die Speisen, mit denen sich das einfache Volk, egal welcher Rasse auch in der Hauptstadt, begnügen muß, auch nicht anderes als das, was man in den Städten der Menschen vorgesetzt bekommt.

Grundlage fast aller Mahlzeiten bilden Brot und Reis. Ersteres wird aus dem Getreide hergestellt, das rund um die Hauptstadt auf den großen Plantagen wächst, zweiteres stammt von den Reisfeldern im Süden der Stadt rund um den großen Strom des Metrekà oder den Terrassenhängen im Hinterland. Fleisch ist weniger verbreitet, weil es nicht ganz billig ist. Wenn es einmal im Kochtopf der Arbeiterkaste landet, dann ist es das Fleisch von Ziegen oder Fisch.

Als Getränk wird meistens Wasser ausgeschenkt, hin und wieder auch mit Wein oder Tono-Bereen-Saft vermischt. Gekostet wird im Kreis der Familie bei Tisch, der im Allgemeinen gleich in der Küche selbst steht. Das Frühstück und das Abendessen haben bei den niederen Schichten keinen großen Stellenwert. Anders die mittägliche Mahlzeit, die inmitten der großen Mittagspause liegt. Bis zu eineinhalb Stunden kann das Essen dauern, da man sich schnell während des Essens in angeregte Gespräche vertieft.

### Avebulaflügel in Detba-Soße

Die Tafeln der Reichen und Mächtigen sind zweifelsohne reichlicher gedeckt: man hat den Eindruck, die Köche der reichen Häuser hätten Freude daran, jedes Gewürz mal mit jedem bestehenden Rezept auszuprobieren. Da wird gehäkselt, gewalkt, geschnitten, gerieben, zerstampft, ausgepreßt, gesotten, gebraten, gedünstet, gekocht, paniert, mariniert, kandiert, entkernt, abgerieben, zermahlen, zerknetet und zerstäubt was mit allen Geräten, die die chiranische Küche hergibt. Man kann sicher sein, daß noch kein Tier des Dschungels nicht von irgendeinem Küchengehilfen schon einmal eingefangen und zubereitet wurde, mal mit wenig Erfolg, mal mit überwältigendem. Dabei muß es nicht einmal schmecken. Wenn es

nach gar nichts schmeckt? Unwichtig, rein damit! Schließlich kann man damit die hohen Herrschaften beeindrucken.

Eine Ausnahme gibt es allerdings im großen unstillbaren Hunger nach neuen raffinierten Speisen: Alkohol wird nur in geringen Mengen Soßen beigegeben, getrunken in Form von Wein, Bier oder Schnaps ist er bei der gesamten chiranischen Kultur fast nicht zu finden. Kleine Mengen sind als Geschmacksverstärker oder Magenputzer willkommen aber als vollwertige Getränke werden sie nirgendwo konsumiert.

Die Speisezimmer der Reichen sehen freilich ganz anders aus als die der armen Leute. Man ißt meistens im Liegen, hat kleine Tischchen vor sich, auf denen Bedienstete ständig die Teller und Gläser von Neuem füllen.

Inmitten der stets kreisförmig angeordneten Essensliegen ist ein Freiraum für Tanzdarbietungen und die Diener gelassen.

Die Abendmahlzeiten, wenn die warme Luft des Tages aus den dämmrigen Gärten in die Säulenhallen fluten, ist nicht selten der wichtigste Tagesabschnitt. Es ist jedoch selten üblich, daß man wartet, bis alle Hausbewohner (das können ja durchaus einige Dutzend sein) Platz genommen haben, sondern es herrscht nicht selten ein ständiges kommen und gehen. In den Clanspalästen gibt es fast immer mehrere Speisezimmer, denen verschiedene Motive zugeordnet sind: manche sind voll von Pflanzen und Farnen, so daß man den Eindruck hat, in einem Garten zu speisen, manche wurden mit aufwendigen Wasserspielen versehen, andere sind mit schweren Vorhängen und Fackeln als stille Kämmerlein gestaltet.

### Tischsitten

Es gibt nicht viele strenge Regeln bei Tisch. Als unhöflich gilt schmatzen, husten, niesen oder schneuzen, ohne sich von den Speisen abzuwenden. Reden mit vollem Mund galt hingegen als normal, Reiche Chirà reden und essen viel zu gern, als daß sie auf eines von beidem verzichten wollten. Die Mengen, die gereicht werden sind in den reichen Häusern ohnehin so groß, daß man sie nicht aufessen kann, also ist auch das Übriglassen von Portionen keine Schande. Sich große Mengen von nur einer Speise auf den Teller zu tun wird hingegen als merkwürdig und kleinbürgerlich angesehen, man sollte zumindest von allem mal probiert haben.

Sauberkeit beim Essen ist allerdings oberstes Gebot. Zutaten müssen immer absolut frisch sein. Wenn irgendeinem Nahrungsmittel auch nur ein leichter unangenehmer Geruch anhaftet, landet es sofort im Abfall.

Das augenfälligste Merkmal der chiranischen Eßkultur sind jedoch die Eßhandschuhe, die auch

in armen Familien verwendet werden. Messer und Gabel sind nicht gebräuchlich, Löffel natürlich schon (wenngleich Suppen nicht zu den bevorzugten Speisen gehören). Die EBhandschuhe sind aus sehr glattem, leicht abwaschbarem Material. Der linke verfügt an fast allen Fingern über Metallspitzen, mit denen alles mögliche aufgespießt werden kann, während der rechte Handschuh mit besonderen Fingerkuppen versehen sind, die dazu dienen, mit allen Fingerspitzen Reis oder Nudeln aufzugreifen. Am kleinen Finger und der Handkante ist beim rechten Handschuh eine scharfe Kante angebracht, mit der man sehr gut schneiden kann. Messer liegen aber bei jeder Mahlzeit dabei.

### Essensgebote

Der Neue Kult kennt keine Essgebote, das bedeutet, dass es im Prinzip nichts gibt, was nicht auf den Märkten und den Tavernen feilgeboten werden darf.

Anders sieht das jedoch in Yedeas aus, welches vom strengen, monotheistischen Yedeismus geprägt ist.

Geschuppte oder gefiederte Tiere zu verspeisen ist rechtgläubig yedeistischen Familien streng verboten, es sei denn, es herrscht allergrößte Not und dann auch nur mit den Segnungen eines yedeistischen Priesters. Ebenso ist das Essen von Eiern verboten, lediglich an bestimmten Feiertagen ist dies erlaubt. In strenggläubigen Regionen Yedeas gibt es zudem das Gebot, dass Speisen nicht angerührt werden dürfen, ehe sie nicht von einem Priester gesegnet wurden - dies gilt allerdings nur für alle Getreidearten und Fleischsorten, nicht jedoch für Obst und Gemüse. Der Reisende mag sich fragen, warum dies im Yedeismus so kompliziert gehalten ist, aber für den Yedeiten stellt dieses Segnungsgebot einen alltäglichen Teil seines Lebens dar.

### Nahrungsmittel und Preise

Die hier angezeigten Preise gelten für die nächst größere Stadt am Herstellungsort. Also beispielsweise der Preis für Metchà-Aal in Estichà, der für yedeische Granatäpfel in Bet-Narekem. Für den Handel gilt, dass billige und einfache Waren in Städten, in denen das Gut nicht vorhanden ist, etwa das eineinhalbfache im Wiederverkauf einbringt, teure Waren das doppelte bis dreifache,

Luxuswaren hingegen ab dem vierfachen, wobei hier fast keine Grenze nach oben existiert. Die Preise gelten pro Portion für eine Mahlzeit. Das kann von einem viertel Paccra bei Fleisch bis zu einer Prise bei Gewürzen reichen.

### Fleisch

**billig (ab 20 S):** Zwysel (praktisch ungenießbar), Ratte

**einfach (50-150 S):** Majina (Alttier), Viljana, Teccrakha (leicht bitter), Edre, Piyuva, Roputan (zäh), diverse Insekten, Poraca, Maikong (Hund)

**teuer (150-300 S):** Vanati, Majina (Jungtier), KaninChon, Streifenfebetara, Chiga; Chara (Katze)

**Luxus (ab 300 S):** Wasser-Reganya (Schildkröte), Dova (seltene Taubenart)

### Fisch

**billig (ab 15 S):** Metchà-Aal

**einfach (30-100 S):** Anpata (Aalart)

**teuer (100-400 S):** Sotroch, Diraota (Tintenfisch), Shettema-Garnelen

**Luxus (ab 400 S):** Vanora-Muscheln, Thunata (fetter Fisch), Stachelbestie (gefährlich zu fangender Fisch)

### Sonstige Nahrungsmittel

**billig (ab 5 S):** Mayeshfladen

**einfach (10-30 S):** Süßmayesh-Kolben, Gersa, Posheyto, yedeisches Fladenbrot (ungesäuert, Gersa/Vacanta), Feigen, Oranyas (Orangen), Chitonas (Zitronen), Chititas (Bananen), Käse (Viljana), Pfeffer, Zucker

**teuer (30-150 S):** Weißbrot (Vacanta), yedeische Oliven, Pitcha (belegtes und dann gebackenes Brot aus Estichà), Chiàn-Pilze, Vanille (fast nur Allianz); Honig

**Luxus (ab 150 S):** yedeische Granatäpfel, Stej (gefürchteter Stinkkäse aus Ravunua), lintarisches Früchtebrot, Churrey (Gewürzmischung aus Rash-Magapur), Chimt (Gewürz; Westwildnis u. Senke)

### Getränke

**billig (ab 5 S):** Wasser, Cladijabier

**einfach (10-50 S):** Tono-Beeren-Saft, Milch (Viljana), Chervecha (Bier), einfacher Wein

**teuer (50-500 S):** Grutbier (Kräuterbier), yedeischer Wein, Kaffee (Allianz), Hochland-Tee (Chiang-Mey)

**Luxus (ab 500 S):** Milch (Avaja)

# Plantage, Feld und Weidenzaun

## Landwirtschaft und Nutztiere in Chrestonim

(Die Sammlung ist noch unvollständig, Nutzpflanzen werden zu einem späteren Zeitpunkt ergänzt. Für eine Kurzübersicht ist der CHR-Leitfaden zu konsultieren.)

### Majina

**Hauptprodukt: Fleisch**

**Haltung: Weide, Wald**

Überall in Chrestonim wegen ihres Fleisches geschätzt sind die Majinas. Es sind vierbeinige Giganten von gut zwei Vat Schulterhöhe, friedliebend und leicht zu hüten. Ihr Körper ist von auf einer weichen Haut aufsitzenden, etwa handgroßen, robusten Hornplatten bedeckt, die in Farben von Blau über Violett bis hin zu Schwarz schimmern. Ihre runden, massigen Köpfe hängen weit unter den Schultern, so daß es wirkt, als duckten sie sich vor dem weiten Himmel. Stirn und Nacken, sowie das Kinn sind umwuchert von einem zottigen, oft zu widerspenstigem Filz verwirbeltes Fell, das ihnen wild von der Stirn oft bis in die Augen baumelt. Nach einigem Suchen wird man auch ihre kurzen, runden Ohren unter der Mähne finden.

Wenngleich sie aufgrund ihrer Schuppen auf den ersten Blick wie große Echsen wirken mögen, so bringen sie doch ihre Kinder lebend zur Welt und säugen sie. Mehr als drei Kälber können pro Jahr nicht geworfen werden und die nach der Geburt knapp kniehohen Majinas bedürfen bis zu ihrer Geschlechtsreife, die sie nach einem Jahr erlangen, noch viel Fürsorge durch die Mutter. Erst jedoch nach drei Jahren erreichen sie ihre stattliche Größe und jedem Viehhüter ist es anzuraten, sie erst dann zur Zucht zu verwenden, denn vor dieser Zeit bringen sie nur noch kleinere Kälber zur Welt und haben viele Fehlgeburten.

Die Ernährung der Majinas stellt sich als nicht gerade einfach dar: sie vertragen keine einseitige Kost, was zur Folge hat, dass man sie nur wenige Tage auf einer Weide grasen lassen kann, bevor man sie zur nächsten, mit anderen Pflanzen bewachsenen Wiese treiben muß. Mindestens fünf solcher Weiden sind nötig, um die Majinas bei Gesundheit zu halten. Dieser hohe Anspruch an die Nahrung erklärt sich dadurch, dass sie ursprünglich die Wälder durchstreiften, die Herde sich dort jedoch alsbald in alle Winde zerstreut. Der Aufwand an Gehilfen ist dabei nicht zu unterschätzen. Manch ein findiger Bauer mischte schon einige Pflanzen aus dem Urwald dem Futter auf der Wiese unter, doch nur allzu oft gerät ihm eine gifte Pflanze in die Hände und er läuft Gefahr, die halbe Herde auszulöschen. So bleibt die Haltung also recht kostspielig und aufwendig, weshalb sich nur die reicheren Bauern solche Tiere leisten.

Das Fleisch von Kühen, die noch nie geworfen haben ist zart und von einem würzigen Aroma und erzielt auf den vollen, lärmenden Märkten der

Dschungelwelt stattliche Preise. Auch das Fleisch der Bullen ist wertvoll, während sich das von alten Kühen, die schon einmal gekalbt haben nur mehr für die Suppe oder die Teller der Armen eignet.

Als Lasttiere möge man Majinas trotz ihrer beachtlichen Kräfte nicht vor einen Wagen spannen: Schrecklich langsam sind sie und auch weder durch Peitschenhiebe noch durch gut zureden zu einer schnelleren Gangart zu bewegen.

### Viljana

**Hauptprodukt: Milch**

**Haltung: Weide, Wald, Stall**

Viljanas sind entfernt mit den Majinas verwandt, sind jedoch zierlicher (knapp eineinhalb Vat groß). Ihre Köpfe sind kleiner und hängen auch nicht so tief wie die ihrer größeren Verwandten, tragen aber dieselbe zottelige Mähne. Ihre Hautschuppen kommen in vielen Farben vor, das Spektrum reicht von hellem Gelb über ocker bis hin zu olivgrün und zeigen oft auch allerlei bunte Muster.

Sie sind, was ihre Nahrung angeht nicht sehr anspruchsvoll und ihre robusten Mägen vertragen alles von Hartlaub über Baumrinden bis hin zu Küchenabfällen. Allerdings sind sie recht störrisch und beißen auch schon mal fest zu, wenn sie geärgert werden. Nach guten zwei Jahren sind sie ausgewachsen und gute Kühe werfen bis zu zweimal im Jahr ein Kalb, das nach einem Jahr schon zur Geschlechtsreife gelangt.

Viljanas sind für ihre schmackhafte, fettreiche Milch geschätzt, die die Kühe in ihren stattlichen Eutern produzieren. Allerdings muß man etwas tricksen, um eine Kuh zur Milchproduktion zu bewegen: In einer Herde wird immer dasjenige Tier von den Kälbern aufgesucht, das das größte Euter hat - egal, ob es sich um die eigene Mutter handelt oder nicht. Diese beginnt dann, sobald die ersten Kälber zu ihr kommen, mit der Milchproduktion. Die Bauern trennen nun die Milch-Viljanas von den Kälbern, so daß sich diese neue Ziehmütter suchen, die ihrerseits mit der Produktion beginnen, während der Bauer mit dem Melken der nunmehr kinderlosen Viljanas beginnen. Diese geben, wenn sie regelmäßig gemolken werden über vier, fünf Monate Milch, bis der Milchstrom versiegt.

### Piyuva

**Hauptprodukt: Wolle**

**Haltung: Wald**

Eines der verbreitetsten Nutztiere Chrestonims, gerade in Gebieten mit viel bewaldetem Umland wie Estichà und Rash-Magapur ist das Piyuva. Die bis zu eineinhalb Vat großen Tiere hängen an ihren mit langen Klauen versehenen starken Armen und Beinen mit dem Bauch nach oben an Ästen von Bäumen herab. Fast reglos klammern sie sich dort den ganzen Tag fest und hangeln sich nur des

(Die Sammlung ist noch unvollständig, Nutzpflanzen werden zu einem späteren Zeitpunkt ergänzt. Für eine Kurzübersicht ist der CHR-Leitfaden zu konsultieren.)

## Majina

**Hauptprodukt: Fleisch**

**Haltung: Weide, Wald**

Überall in Chrestonim wegen ihres Fleisches geschätzt sind die Majinas. Es sind vierbeinige Giganten von gut zwei Vat Schulterhöhe, friedliebend und leicht zu hüten. Ihr Körper ist von auf einer weichen Haut aufsitzenden, etwa handgroßen, robusten Hornplatten bedeckt, die in Farben von Blau über Violett bis hin zu Schwarz schimmern. Ihre runden, massigen Köpfe hängen weit unter den Schultern, so daß es wirkt, als duckten sie sich vor dem weiten Himmel. Stirn und Nacken, sowie das Kinn sind umwuchert von einem zottigen, oft zu widerspenstigem Filz verwirbeltes Fell, das ihnen wild von der Stirn oft bis in die Augen baumelt. Nach einigem Suchen wird man auch ihre kurzen, runden Ohren unter der Mähne finden.

Wenngleich sie aufgrund ihrer Schuppen auf den ersten Blick wie große Echsen wirken mögen, so bringen sie doch ihre Kinder lebend zur Welt und säugen sie. Mehr als drei Kälber können pro Jahr nicht geworfen werden und die nach der Geburt knapp kniehohen Majinas bedürfen bis zu ihrer Geschlechtsreife, die sie nach einem Jahr erlangen, noch viel Fürsorge durch die Mutter. Erst jedoch nach drei Jahren erreichen sie ihre stattliche Größe und jedem Viehhüter ist es anzuraten, sie erst dann zur Zucht zu verwenden, denn vor dieser Zeit bringen sie nur noch kleinere Kälber zur Welt und haben viele Fehlgeburten.

Die Ernährung der Majinas stellt sich als nicht gerade einfach dar: sie vertragen keine einseitige Kost, was zur Folge hat, dass man sie nur wenige Tage auf einer Weide grasen lassen kann, bevor man sie zur nächsten, mit anderen Pflanzen bewachsenen Wiese treiben muß. Mindestens fünf solcher Weiden sind nötig, um die Majinas bei Gesundheit zu halten. Dieser hohe Anspruch an die Nahrung erklärt sich dadurch, dass sie ursprünglich die Wälder durchstreiften, die Herde sich dort jedoch alsbald in alle Winde zerstreut. Der Aufwand an Gehilfen ist dabei nicht zu unterschätzen. Manch ein findiger Bauer mischte schon einige Pflanzen aus dem Urwald dem Futter auf der Wiese unter, doch nur allzu oft gerät ihm eine giftige Pflanze in die Hände und er läuft Gefahr, die halbe Herde auszulöschen. So bleibt die Haltung also recht kostspielig und aufwendig, weshalb sich nur die reicheren Bauern solche Tiere leisten.

Das Fleisch von Kühen, die noch nie geworfen haben ist zart und von einem würzigen Aroma und erzielt auf den vollen, lärmenden Märkten der Dschungelwelt stattliche Preise. Auch das Fleisch der Bullen ist wertvoll, während sich das von alten Kühen, die schon einmal gekalbt haben nur mehr für die Suppe oder die Teller der Armen eignet. Als Lasttiere möge man Majinas trotz ihrer be-

achtlichen Kräfte nicht vor einen Wagen spannen: Schrecklich langsam sind sie und auch weder durch Peitschenhiebe noch durch gut zureden zu einer schnelleren Gangart zu bewegen.

## Viljana

**Hauptprodukt: Milch**

**Haltung: Weide, Wald, Stall**

Viljanas sind entfernt mit den Majinas verwandt, sind jedoch zierlicher (knapp eineinhalb Vat groß). Ihre Köpfe sind kleiner und hängen auch nicht so tief wie die ihrer größeren Verwandten, tragen aber dieselbe zottelige Mähne. Ihre Hautschuppen kommen in vielen Farben vor, das Spektrum reicht von hellem Gelb über ocker bis hin zu olivgrün und zeigen oft auch allerlei bunte Muster.

Sie sind, was ihre Nahrung anbelangt nicht sehr anspruchsvoll und ihre robusten Mägen vertragen alles von Hartlaub über Baumrinden bis hin zu Küchenabfällen. Allerdings sind sie recht störrisch und beißen auch schon mal fest zu, wenn sie geärgert werden. Nach guten zwei Jahren sind sie ausgewachsen und gute Kühe werfen bis zu zweimal im Jahr ein Kalb, das nach einem Jahr schon zur Geschlechtsreife gelangt.

Viljanas sind für ihre schmackhafte, fettreiche Milch geschätzt, die die Kühe in ihren stattlichen Eutern produzieren. Allerdings muß man etwas tricksen, um eine Kuh zur Milchproduktion zu bewegen: In einer Herde wird immer dasjenige Tier von den Kälbern aufgesucht, das das größte Euter hat - egal, ob es sich um die eigene Mutter handelt oder nicht. Diese beginnt dann, sobald die ersten Kälber zu ihr kommen, mit der Milchproduktion. Die Bauern trennen nun die Milch-Viljanas von den Kälbern, so daß sich diese neue Ziehmütter suchen, die ihrerseits mit der Produktion beginnen, während der Bauer mit dem Melken der nunmehr kinderlosen Viljanas beginnen. Diese geben, wenn sie regelmäßig gemolken werden über vier, fünf Monate Milch, bis der Milchstrom versiegt.

## Piyuva

**Hauptprodukt: Wolle**

**Haltung: Wald**

Eines der verbreitetsten Nutztiere Chrestonims, gerade in Gebieten mit viel bewaldetem Umland wie Estichà und Rash-Magapur ist das Piyuva. Die bis zu eineinhalb Vat großen Tiere hängen an ihren mit langen Klauen versehenen starken Armen und Beinen mit dem Bauch nach oben an Ästen von Bäumen herab. Fast reglos klammern sie sich dort den ganzen Tag fest und hangeln sich nur des Nachts mit langsamen Bewegungen mal einige Äste weiter, immer auf der Suche nach frischem Grün, das sie in riesigen Mengen verzehren.

Ihr Fell besteht aus außerordentlich weicher, langer Wolle, der Scheitel ihrer Mähne befindet sich auf der Bauchseite, so daß das herabfallende Regenwasser seitlich an ihnen heruntertropfen kann. Wie bereits erwähnt haben sie an ihren Armen und Beinen jeweils drei mit etwa ein Checlat langen Krallen bewehrte Finger und Zehen. Ihre Hälse

sind sehr beweglich und sie können ihre Köpfe mühelos um 180 Grad drehen. Vielleicht erfreuen sich diese Tiere solch außerordentlicher Beliebtheit, weil sie noch eine weitere bemerkenswerte Eigenschaft außer ihrem weichen Fell besitzen: die Spitze ihrer von ihrem Hinterteil frei herabbaumelnden Schwänze leuchtet in einem beruhigenden grünen bis grünblauen Licht. Es ist nicht sehr hell und taugt nicht zur Beleuchtung, aber des Nachts, wenn die Tiere aktiv sind und mit ihren Schwänzen wedelnd in den Ästen herumklettern dann sieht man überall im Wald leuchtende Spuren ihrer Bewegungen. Was die Schwanzspitzen zum Leuchten bringt, und vor allem wozu sie leuchten ist noch nicht geklärt, es scheint jedoch in gewisser Weise der Kommunikation in der Herde zu dienen.

Piyuvas leben in freier Wildbahn in kleinen Kolonien mit bis zu zehn Tieren und da sie außerordentlich gefräßig sind, brauchen sie ein großes Territorium.

Die Tiere, die mit drei Jahren Geschlechtsreif werden und bis zu vierzig Jahre alt werden können vermehren sich nur langsam. Mehr als ein Junges, das noch lange Zeit auf dem Bauch der Mutter liegend durch den Wald geschleppt wird, im Jahr wurde noch nicht beobachtet.

Die Haltung von Piyuvas ist nicht schwierig. Da sie tagsüber ruhen kann man sie recht einfach von den Bäumen pflücken, in Ruhe scheren und danach wieder an ihren Ast zurückhängen. Sie lassen diese Prozedur ruhig über sich ergehen. Allerdings braucht ein Piyuva-Hirte ein recht großes Areal für seine Herde, da sie doch die Bäume und Büsche in dem Gehege innerhalb weniger Tage ratzekahl gefressen haben. So muß der Hirte sie hin und wieder behutsam in ein neues Gebiet lenken. Unter seiner Obhut können Herden auch bis auf zwanzig Tiere anwachsen, und da sie keiner großen Aufsicht bedürfen, kann ein einzelner Hirte auch bis zu vier solcher Kolonien betreuen.

Die Wolle des Piyuvas wächst sehr schnell nach und so kann man eines bis zu viermal im Jahr scheren und läßt sich vielseitig verwenden, vor allem für Kleidung.

### **Poraca**

**Hauptprodukt: Fleisch, Leder**

**Haltung: Stall**

Poracas sind entfernte Verwandte der Febetaras, sind im Vergleich zu diesen wildlebenden Tieren um einiges größer (um die eineinhalb Vat) und nicht so stark behaart. Die Haut der Poracas ist von hellem Braun, selten einem Beige, hin und wieder ist jedoch auch mal ein Schwarzes dabei. Poracas haben einen ausgesprochen eckigen Körperbau und verfügen über sechs dicke Beine - weshalb Poracakeulen ein besonders beliebtes und weit verbreitetes Gericht ist. Ihre Gesichter sind wenig lieblich anzuschauen - haben sie doch plattgedrückte Nasen mit großen Löchern und scheinen gerade um die an sich ja lieb dreinblickenden Augen zu viel Haut übrig gehabt zu haben, denn es

legt sich hier in gar viele stattliche Falten. Hinzu kommen noch die Schlappohren, die beim Fressen und Trinken grundsätzlich in die Tröge hängen. Die Tiere gelten als behäbig und sehr friedfertig, und man darf davon ausgehen, dass sie im Dschungel fern jeden sicheren Stalles nur wenig Überlebenschancen hätten. In der Tat ist das Poraca das am längsten kultivierte Nutztier überhaupt, finden sich doch Poraca-Darstellungen schon auf alten Reliefs der untergegangenen Sragonkultur vor vielen tausend Jahren.

Hauptprodukt der Poracas ist zweifellos das Fleisch, das einen kräftigen und dominanten Geschmack hat, aber manchmal etwas zäh und bisweilen von Knorpel durchzogen ist. Alles in allem nichts für Feinschmecker, aber ideal für die Küche der einfachen Leute und beliebt bei Tavernen und Gasthäusern.

Daneben geben die Poracas auch noch gutes Leder her, und in der Tat dominiert Poraca-Leder gemeinsam mit Echsenleder die Märkte Mradoshans.

### **Chiga**

**Hauptprodukt: Milch, Fleisch, Leder**

**Haltung: Weide, Wald**

Garstige Tiere sind die Chigas. Struppiges Fell haben sie und lange, dünne Beine mit harten Hufen, mit denen sie gerne zutreten, wenn man sich ihnen unvorsichtig nähert. Ein einzelnes, spitzes Horn tragen sie auf der Stirn und sie sind bekannt dafür, dass sie oft ohne Grund plötzlich mit ihren kläglich-heiseren Stimmen aufschreien, dann mit vollem Galopp auf unschuldige Passanten losgehen und sie mit ihrem Horn aufzuspießen versuchen. Glücklicherweise sind diese Tiere nicht allzu groß, selten erreicht eine Chiga mal Hüfthöhe. Zudem stinken sie auch noch und einsperren lassen sie sich gleich gar nicht - dann werden sie nämlich wild und greifen sich gegenseitig an. So muß man sie auf Weide oder im Wald halten, was aber sehr schwierig ist, rennen sie doch gerne davon und kehren erst (wenn überhaupt) erst nach Stunden zu ihrer Herde zurück, wenn sie sie denn überhaupt wiederfinden, was durch den Gestank einer Chiga-Herde allerdings erleichtert wird.

Besonders in Acht nehmen muß man sich vor den Chiga-Böcken, die jedes männliche Wesen um sich herum angreifen, egal ob Chiga oder Chirà. Deshalb sind auch nur Hirtinnen in der Lage, eine Chiga-Herde zu halten, es sei denn man verzichtet auf den Bock, was aber dem Bestand der Herde nicht allzu gut tut...

Warum Chigas dann überhaupt gehalten werden? Nun, sie sind sehr vielseitig, denn die Chigas geben viel gute Milch und auch ihr Fleisch duftet herrlich und schmeckt vorzüglich, auch wenn die Tiere an sich so scheußlich riechen. Das Leder der Chigas zeichnet sich durch nichts besonderes aus, ist aber ein willkommenes Nebenprodukt dieser Tiere, die in allen Farben und Musterungen vorkommen können

# Chirjeyá lanemane tajana?

## Die Sprachen Chrestonims

Die beherrschende Sprache Chrestonims ist - wie sollte es auch anders sein - durch die Chirà bestimmt. Ihre Sprache, das Chirjeya wird von der Allianz bis zu den Städten am Metchà als Muttersprache gesprochen, seien es nun Menschen, Sragon, Chirà oder Unuim. Dies macht es dem Handelsreisenden natürlich einfach, muß er doch nicht ein Repertoire verschiedenster Idiome beithalten, um sich zu verständigen.

Doch außerhalb der Zone, die geschichtlich von der Kultur der Chirà geprägt wurde, existiert eine weitere, wenngleich auf das gesamte Chrestonim bezogen unbedeutendere Sprache, das Sragishta, das wie der Name es schon erahnen läßt von den Sragon der Westwildnis gesprochen wird.

Neben diesen beiden großen Sprachen gibt es in verschiedenen Regionen am Großen Strom und in den tiefen des Dschungels Dialekte und eigene kleine Sprachen, die jedoch oft nur von wenigen Tausend beherrscht wird. Hiervon soll nur eine Sprache, das Unu der Unuim näher erläutert sein.

### Chirjeya

Das heutige Chirjeya ist in hohem Maße eine Kunstsprache, wurde sie doch zur Gründung der Allianz grammatikalisch stark vereinfacht und neu systematisiert - ein Prozeß der bitter nötig war. Seit dem Ur-Chirjeya, das vor allem durch die Schriftsprache bestimmt war, in der die Heilige Lajeya uns ihre Bücher hinterließ entwickelte sich die Sprache zusehends in die Breite und mit dem Anwachsen der chiranischen Einflußsphäre, den Beiträgen, die die wilden Sragonstämme und die einwandernden Menschen mit ihren primitiven Sprachen einbrachten wurde das Chirjeya zu einem wildwuchernden Ungetüm, das zwar alle verstanden, aber kaum grammatikalische Ordnung kannte. Dieser, von den Priestern als Hüter der Schrift und Sprache schon seit jeher als „unheilig“ empfundene Zustand verschlimmerte sich noch, als die Gräben zwischen den Kasten der Chirà tiefer wurden und sie dazu übergingen, sich besonders während der Kastenkriege auch sprachlich voneinander abzugrenzen.

Doch konnte man sich in den Jahren nach Gründung der Allianz einigen und beauftragte die große Schreiberschule zu Chiàn im Jahre 4 der Allianz mit der Erstellung einer umfassenden Grammatik und eines Nachschlagewerkes für die korrekte Schreibweise der Wörter. Dieses Werk wurde nach seiner Fertigstellung im Jahre 9 der Allianz (es war das erste Werk, daß in großem Maßstab gedruckt wurde) über ganz Chrestonim durch die Priesterschaften verbreitet und fand so schnelle Aufnahme in die Schreibstuben der großen Städte.

Seit jener Zeit ist das Chirjeya als endgültige Hochsprache Chrestonims etabliert und konnte

Dialekte stark zurückdrängen.

Eine Besonderheit der Sprache ist die (im Vergleich zu irdischen Sprachen) umgekehrte Wortstellung, denn im Chirjeya steht das Subjekt stets an letzter Stelle eines Satzes, während sich Objekte, Orts- und Zeitangaben am Anfang des Satzes befinden.

Zur Kennzeichnung von Objekten wird beim Dativ ein -jo an das Hauptwort angehängt, beim Akkusativ hingegen wird die letzte Silbe durch einen sogenannten ‚Amchopa iho‘, einen verlängernden Akzent (á) gekennzeichnet. Orts- und Zeitangaben werden nicht verändert.

Die Verben werden nur leicht gebeugt und verschiedene Zeiten werden durch entsprechend eingefügte Endungen gekennzeichnet.

Der Sprachreform in der Frühzeit der Allianz ist es zu verdanken, daß alle Hauptwörter mit einem -a enden und sie die Pluralbildung sehr einfach fällt, ersetzt man das -a doch lediglich durch ein -e, wobei eventuell gesetzte Akzente beibehalten werden.

Die Aussprache des Chirjeya stellt sich seit der bahnbrechenden Reform auch als einfach dar, kennt es doch kaum Ausnahmen oder Sonderregeln.

So wird ein „j“ stets wie der Anlaut in „Dschungel“ ausgesprochen. Eine Sonderform dieses Lautes ist das „jh“, das wie „Genre“ oder „Journal“ ausgesprochen wird. Ein „ch“ wird ausnahmslos hart und deutlich als „tsch“ ausgesprochen. Mischlaute wie „au“ und „ei“ werden wie im Deutschen verschliffen ausgesprochen, sonst ist es auch in Chrestonim üblich, ein Trema (ë) oder einen Akzent zu setzen. Einzig für ein „ou“ wird stets ein langes „u“ gesprochen.

Zur Akzentuierung ist zu sagen, daß ein Amchopa iho (á) einen Laut verlängert, während der weitaus häufigere Amchopa riyò (à) einen Laut verkürzt und ihn betont.

### Schrift

Das moderne Chirjeya wird ausschließlich im Levour-Alphabet niedergeschrieben, das mit der Gründung der Allianz und der schon erwähnten Sprachreform praktisch neu eingeführt wurde, waren die einfachen Zeichen früher doch nur eine recht unbedeutende Schriftform, die ihren Ursprung unmittelbar in den Kreisen der Chrania und Akkra hat, ursprünglich aber wohl gar aus Rac stammt.

Es kennt 26 Buchstaben und drei Akzente. (Im Vergleich zu den irdischen lateinischen Buchstaben ist das W unbekannt, dafür existiert ein eigener Buchstabe für den Laut, der hier als „jh“ umschrieben ist.) Es gibt sowie Majuskeln als auch Minuskeln und neben den einfachen Druckbuchstaben gibt es auch eine Handschrift, die sich aber natürlich sehr ähnlich sehen.

Über die Akzente wurde bereits im vorigen Kapitel gesprochen, doch sei noch zusätzlich der sehr seltene Amchopa tosaño (â) erwähnt, der zwar auf die Aussprache des Wortes keine Wirkung hat, aber ein Zeichen für ein sehr altes Wort oder der Eigenname eines Ortes ist.

Neben dem Levour existiert noch das Ketunchà, eine Hieroglyphenschrift, die nur noch bei den Akkra (religiöse Kaste) Verwendung findet. Sie besteht aus fast 2000 Symbolen, von denen knapp 300 für Silben stehen, 700 für ganze Wörter und 1000 der Symbole stehen gar für ganze Sinnzusammenhänge oder Sätze. Eine Kombination von zwei Zeichen kann also entweder nur ein zweisilbiges Wort bedeuten, zwei Wörter, ein Satz mit zwei Gedanken oder zwei in sich geschlossene Sätze. Am verbreitetsten ist jedoch die Silbenschriftweise, da sie für den einfachen Bürger, der nicht mit den Symbolen aufgewachsen ist, noch am verständlichsten ist. Die Symbole schließlich, die ganze Sätze darstellen werden nur von wenigen Priestern beherrscht, meist sind dies die Hohepriester eines Kultes oder einige Geschichtsforscher. Die meisten Tempelinschriften bestehen aus dem Ketunchà aber auch auf Triumphbögen oder öffentlichen Statuen findet man die Bilderschrift, da sie oft eine zusätzliche Verzierung bietet.

Neben diesen beiden Schrifttypen findet man, je weiter man in die Vergangenheit geht, noch viele weitere Schriften, die jedoch höchstens lokale Bedeutung hatten, jedoch für Geschichtskundige oft äußerst interessant sind.

#### Einige Beispielsätze des Chirjeya

„Wir brauchen einen Sieg, einen gewaltigen Sieg.“ - „Varcehá ejovane mejana, varcecha madran.“

„Beißt es?“ - „Matgoja eyjib?“

„Ja, sie starb im Kampf.“ - „Ye, an charicarra mec crecha eyja.“

„Wirst Du kommen?“ - „Voraye taja?“

„Warte hier!“ - „Ijè dundrash!“

„Ich habe Hunger, gib mir dein Brot.“ - „Fevujaná tarac mej, baná tajan dash mejajo.“

„Seid gegrüßt, wie heißt Ihr?“ (als höfliche Frage zu einem Gast) - „Sichàra, co nachaney tajana?“

„15.000 Auran für 3 Sklaven? Ihr seid verrückt! Ich gebe Euch 9.000!“ - „Cheshjentu-jheltu Auran pavé tsoyou sotche? Gandyan evojacin tajan! Tajenjo da meja mrayu-jheltu!“

#### Sragishta

Die Sprache der Sragon hat im Laufe der Jahrtausende eine starke Wandlung durchgemacht. Noch vor 4.000 Jahren kannte das Sragishta einen Wortschatz von über 200.000 Worten, eine komplexe Schrift, zahlreiche Laute und Lautfärbungen. Doch mit dem Niedergang der alten Tempelkultur vor über 3.000 Jahren verfiel die Sprache zusehends. Viele Worte verschwanden spurlos und die Schrift vermochte alsbald nicht mehr die hochentwickelte Aussprache zu erfassen. Erstaunlicherweise verschwanden aber nicht die komplizierten Worte. Gerade die Ausdrücke, die häufig einen komplexen, sehr speziellen Sinnzu-

sammenhang umfaßten, wurden für sehr einfache Dinge benutzt.

Dementsprechend erscheint Sragishta von den Vokabeln her sehr kompliziert, obwohl es nur noch knapp 3.000 Worte hat. Es wäre so, als würde man das Wort „Nachforschung“ für so einfache Begriffe wie Suche, Frage oder gar Neugier verwenden, oder das Wort „Beschleunigung“ für Geschwindigkeit, Schnelligkeit oder Rennen. So würde der einfache Satz „Viele Vögel leben im Wald“ übersetzt in etwa „Unendliche Mengen Beflügelte bringen ihre Kinder in den Hölzern zur Welt“ lauten. Dabei ist aber anzumerken, daß die Sragon immer den Ausdruck „unendliche Mengen“ verwenden, um eine große Anzahl zu bezeichnen, egal ob es nun Millionen, Dutzende, einige oder einfach nur viele sind. „Beflügelte“ bezeichnet alles, was fliegt, also auch Insekten, Vögel, Wolken und die Luftschiffe der Unuim, auch wenn die beiden letzteren offensichtlich keine Flügel haben. Das Wort Flügel an sich existiert nicht mehr. „Welt“ bezeichnet z.B. auch das Sichtfeld eines Sragon. „In den Hölzern“ kann genauso gut auch über oder vor dem Wald heißen. Eine Deutung für den obigen Satz könnte auch sein: „Viele Wolken lassen ihre Regentropfen (Kinder) über dem Wald entstehen.“ Will heißen: Es hat angefangen zu regnen.

Eine Grammatik ist fast nicht vorhanden, dementsprechend tun sich viele Sragon, die das Chirjeya erlernen, mit der Wortbeugung schwer. Die Vokabeln hingegen beherrschen sie meist sicher, auch wenn sie hier nicht den Sinn sehen, für ähnliche Objekte verschiedene Worte zu gebrauchen. Glücklicherweise verwenden hier die Sragon aber meist einfache Wörter für komplizierte Vorgänge und nicht umgekehrt wie in ihrer eigenen Sprache.

Das Sragishta hat viele Zischlaute im Wortlaut, doch liegen diese meistens am Anfang oder am Ende des Worte, selten jedoch in der Mitte. Selten sind Lippenlaute, wie M, B, P, W oder F, am häufigsten Rachen- und Zungenlaute wie K, R, S, T und N. Vokale sind alle bekannt und gleichhäufig im Gebrauch.

Die Schrift des Sragishta hat sich wie bereits erwähnt stark gewandelt. In den Tempeln sind alle Wände übersät mit einer Schrift, die sowie Bilder als auch einfache Zeichen verwendete. Heute wird das Sragishta nur noch in den restlichen Tempeln niedergeschrieben und dort verwendet man eine zackige Keilschrift, bestehend aus einfachen Kombinationen weniger senkrechter und waagrechtlicher Striche.

#### Unu

Lediglich kurz erwähnt sei das Unu, da es nur auf dem Ravunua, der Stammheimat der Unuim gesprochen wird und so lediglich regionale Bedeutung hat. Es handelt sich beim Unu um eine Sprache, die mit recht wenig einzelnen Vokabeln auskommt, wird der Großteil des Wortschatzes doch mit Umschreibungen oder einfachen Wor-

tergänzungen bestritten. Eine dieser Ergänzungen dient beispielsweise der Beschreibung von Gruppen: wo ein Luftschiff ein „Gip“ ist, so ist eine Flotte, egal welcher Art sogleich eine „Gipim“. So mag man auch verstehen, wieso die Unuim denn Unuim heißen: es handelt sich lediglich um den Plural von Unu, wenngleich ‚Unuim‘ bei allen Völkern auch als Einzahl Verwendung findet.

Auch Ergänzungen wie die Silbe -om, die ein Wort gar ins Gegenteil verkehrt (aus „tol“ - groß wird tolom - „klein“) trägt dazu bei, daß das Unu von sich aus auch gar nicht viele Wörter braucht.

So wie man es von den Namen auch schon gewohnt ist, klingt das Unu recht „eckig“ und ist bedeutend silbenärmer als das oft ausschweifend

und oft zungenbrecherische Chirjeya.

Die Schrift des Unu besteht aus einer kleinen Anzahl von Runen, doch wird man diese selten zu Gesicht bekommen, finden sie sich doch nur auf dem Ravunua und auch dort nur auf wenigen Gebäuden und in seltenen Schriftstücken.

#### **Beispielsätze des Unu**

„Wak fliegt mit dem Luftschiff nach Gilgat.“ - *Wak gor Gip un Gilgat.*

„Wan lernt von Luftschiffen.“ - *Wan gewo Lor a Gip.*

„Wok liebt Yasa“ - *Wok haf Laf un Yasa*

„Gob kämpft gegen den Mensch.“ - *Gob dur Fet und Tolman.*

# Metiya? Kenne ich nicht...

## Vom Problem der Aussprache

„Verehrte Freundin,  
ich berichtete Euch ja schon allerlei kurioses aus den Städten der Menschen, doch heute will ich Euch mit einem ganz besonderen Thema belustigen. Denn was mir an der Küste des Metchà, besonders in Estichà zu Ohren kam, das ließ sich mir die Nackenhaare kräuseln!

Ein gar merkwürdiges Chirjeya sprechen sie dort, so daß ich es kaum verstand. Sie mißachten alle Regeln zur guten Aussprache, tun grad so, als seien die Akzente nur zum Schmucke da und nicht einmal vernünftig begrüßen können sie sich!

So empfing man mich auf meiner Reise bei einem kurzen Aufenthalt in Gilgat schon mit einem hingehauchten Sichàra, doch sprachen sie es nicht hart und wohlgefällig als „Sitscharra“ aus, sondern formten einen gar abstoßenden Laut, indem sie wie eine Schlange ihre Luft am Gaumen entlangstreicheln ließen, daß es gar wie ein Zischen oder Fauchen klang! Selbiges hörte ich gar von einer Marktfrau, die mit Inbrunst von ihrer Nachbarin redete, einer Chirà. Nicht nur, daß sie den Anlaut ebenfalls auf widerwärtige Weise zischte, sondern sie dehnte daß „i“ auch noch bis ins unendliche, so daß aus unserem Volk kein starkes und schönes „Tschirà“ mit dem herrlichen lauten und betonten ‚a‘ an seinem Ende wurde, sondern ein furchtbares „chiira“, das mir das Grausen kam.

In Estichà freilich treiben sie es auch ganz übel. So traf ich auch hier eine Frau, die ‚Estiicha‘ sagte und mich beim ‚ch‘ wieder so komisch anfauchte. Wie kommen sie nur darauf, so einen Laut zu formen, wo er doch überhaupt nicht in unserer Sprache vorkommt! Weit verbreitet schien mir auch die Unsitte, Akzente zu ignorieren. So ist es doch wohl einleuchtend für unsereins, jeden Laut mit einem Akzent zu betonen und ihn dabei kurz zu halten, aber so muß ich annehmen, die Estichaner seien zu ungebildet, um das zu verstehen. So hörte ich sie eben allzu oft Estiicha sagen, anstatt ihre ansonsten ja schöne Stadt auf der letzten Silbe mit einem klaren, markanten ‚a‘ zu versehen und ein schönes „Estitschà“ erklingen zu lassen. Einer sagte gar „Estischa“, so als hätte man ihm alle Zähne aus dem Maul geschlagen.

Und das ist nicht der einzige Unfug, den sie mit dem schönen Chirjeya anstellen! So sagte einer zu mir, er komme aus „Men-Aahkor“. Erst nach langem Nachfragen fand ich heraus, daß er wohl „Men-Atschörr“ meinte.

Besondere Schwierigkeiten bereitet ihnen wohl auch das weiche ‚tsch‘, das ich hier als ‚dsch‘ umschreiben möchte, wie es in Metijà und dem ehrenwerten Clan der Jascara vorkommt. So traf ich eine gar angesehene und sympathische Menschen-

frau, die hieß wohl Jana, doch ein jeder sprach sie mit „Yana“ an, und sie schien das gewohnt zu sein. Ich nannte sie jedenfalls „Dschana“ wie es sich gehört.

Ich gebe zu, nicht alles ist so einfach, zumal wenn man es nur geschrieben sieht. Woher soll ein dummer Bauer auch ahnen, daß es zwar *Mra-Aggar* geschrieben steht, aber doch wie „*Mra-Agàrr*“ ausgesprochen wird? (Freilich ein hypothetisches Problem, denn welcher Bauer kann schon lesen?) Für gewisse Worte scheint der menschliche Mund wohl nicht gemacht zu sein. So hatten viele Probleme mit dem Wort *Unuim*. Sie versuchten, daraus ein *Unuym* zu machen, also *ui* zu einem Laut zu verschmelzen, was freilich die Aussprache des Wortes unmöglich macht. Ist es so schwer, die beiden Laute getrennt auszusprechen, so als sage man „*Unu-im*“? (Manch einer machte es sich gar einfach, indem er *Unium* sagte.)

Auch erfinden sie manchmal Wörter, wie es ihnen paßt. So sagte mir jemand in Estichà, ich solle mich an die *Sraga* dort drüben wenden. *Sraga*? Ich hielt dies für einen Namen, doch tatsächlich meinten sie damit eine *Sragon*! Auch hörte ich jemanden von einer *Sragonin* sprechen. Dabei lernt man in der Allianz doch schon als Kind, daß es auch bei der Frau nur *Sragon* heißt und z.B. „die *Sragon*“ etwas fragt oder „der *Sragon*“ etwas übergeben wird. Da sollen sie doch lieber *Sragonfrau* sagen, als *Sragonin*, da versteht man sie wenigstens. Oder sagen sie etwa „die *Chirain*“? (An *Unuimin* mag ich gar nicht denken!)

Schlimm trieben sie es gar mit dem Namen unserer Welt. Ich hörte schon „*Chrestoniim*“ und einer drohte gar seine Zunge zu verschlucken, als er das ‚r‘ aussprach. Doch sagten die meisten zu meinem Glück doch „*Chrestohnim*“ mit langem ‚o‘, so daß ich etwas beruhigt war. Allerdings wußten viele nicht, wie denn das Adjektiv lautet. Auf das korrekte „chrestonisch“ kamen die wenigsten, viele sagten chrestonimsch, was wahrhaft nicht schön klingt. „Estichaisch“ und „Vorovisch“ kamen mir auch zu Ohren, dabei heißt es doch korrekt „Estichanisch“ (ohne Akzent!) und „vorovisianisch“. Nun, bevor ich dir noch mehr Angst einjage schließe ich lieber meinen Brief und rate Dir, Deinen Kindern und Sklaven ja ein gutes Chirjeya beizubringen, sonst sprechen sie eines Tages noch das Kauderwelsch, welches sie hier an der Küste des Meeres von sich geben.

Hostinos mit Dir,  
Deine Realà Vitachà Eciac.  
Estichà, 08. Jeyí 223”

Wie nahezu allen kulturellen Aspekte sind die Maße, in denen die Welt gemessen wird, von den Chirà geprägt. Zwar gibt es hier und da noch regionale Einheiten, doch spielen diese im Vergleich zum chiranischen System eine untergeordnete Rolle.

Das System existiert schon bei den Chirà seit ihren Anfängen in Rac, wurde jedoch von Lajeya ergänzt und ausgeweitet. Es ist also schon seit dreieinhalb Jahrtausenden in Gebrauch. Dies hat den Vorteil, daß Maßangaben in alten Texten problemlos umgewandelt werden können.

Im Übrigen ist es auch in Chrestonim nicht üblich, die Einheiten in den Plural zu setzen. So heißt es etwa „fünf Kellipet Land“ oder „zwei Pacra Eisen“ und nicht „Kellipets“ bzw. „Pacras“.

Maße und Gewichte unterliegen interessanterweise dem Hostinos-Kult und werden von Hostinos-Priestern kontrolliert. Verstöße gegen diese göttergefällige Ordnung werden hart geahndet, öffentliche Ächtung und mehrere Jahre Turm sind das Mindeste.

### Längen-, Flächen- und Hohlmaße

Das wichtigste Streckenmaß ist das Vat, daß in etwa einer chiranischen Schrittlänge entspricht. Es unterteilt sich in 10 Checlat, von denen jedes wiederum in 10 Clat unterteilt ist.

100 Vat sind traditionell zu einem Kellipan zusammengefaßt. Die Heilige Lajeya fügte den Längenmaßen noch weitere Einheiten hinzu: sieben Kellipans bilden ein Yevan, sieben Yevan ein Evet und sieben Evet gar ein Mejh. Letzteres allerdings ist ein kaum verwendetes Maß, da es doch bereits 34.300 Vat umfaßt und solch große Strecken selten vermessen werden.

Aus Vorovis stammend existiert in Zentralchrestonim noch der Begriff der Elle, der die Strecke vom Ellenbogen bis zum Handgelenk (etwa dreißig Clat) mißt. Doch da diese Strecke bei allen vier Rassen Chrestonims eine höchst unterschiedliche Länge hat, konnte sie sich nicht chrestonimweit durchsetzen.

Die Namen der Flächemaße beruhen im Wesentlichen auf den verwendeten Begriffen für die Länge, doch werden sie meistens mit der Vorsilbe ‚Te-‘ versehen. So ist ein Vat im Geviert ein Tevat. Ein Yevan (700 Vat) bilden ein Teyevan (490.000 Tevat), ein Evet (4900 Vat) wird zu einem Tevet und ein Fläche von ein Mejh mal ein Mejh wird zu einem Temejh mit einer Fläche von über einer Million Tevat.

Einzige Ausnahme bildet hierbei das Kellipan, das zum Kellipet wird und somit eine Fläche von hundert mal hundert Tevat umfaßt.

Grundlage für die Hohlmaße bietet das Checlit, das einen Würfel von zehn mal zehn mal zehn Clat entspricht und der Füllung eines kleineren Kruges in den meisten Gaststätten entspricht.

Der gewöhnliche Humpen in den Tavernen wird wohl ein Iclit fassen, was einem halben Checlit entspricht. Die feinste Unterteilung des Volumens ist das Clit, ein Würfel mit der Kantenlänge von einem Clat.

Große Fässer mögen ein Danat fassen, daß sind einhundert Checlit. Mehr theoretische, weil sehr große Einheiten sind das Tetevat, das einem Schritt mal einem Schritt entspricht und das Tekellipet, das gar eine Million Tetevat zu fassen vermag - ein Würfel mit einer stattlichen Kantenlänge von gut einhundert Vat.

Chrestonimweit vor allem in Hafenstädten zu finden ist die Last, eine Raumeinheit, die einem Tetevat entspricht. Alternativ wird die Last auch als Gewichtseinheit verwendet.

### Gewichte

An Gewichten finden vor allem das Pacra Gebrauch und sein Tausendstel, das Sen. Apotheker und Alchimisten rechnen bei sehr feinen Mengen noch in Jhesen, was einem Siebtel eines Sens entspricht und damit schon sehr fein ist.

Auch das Viertel (Reclen) und die Hälfte (Dereclen) des Pacras sind in Gebrauch, seltener benutzt wird da schon das Vepacca, das sieben Pacra umfaßt. Nur für Schiffsloadungen in Gebrauch ist das Mopacca, das 980 Pacra schwer ist.

Wie bereits erwähnt ist unter Seeleuten noch die Last bekannt, die mal als ein Mopacca schwer bis eintausend Pacra deklariert wird.

### Münzwesen und Währungen

Zum großen Glück aller Händler Chrestonims existieren in der bekannten Welt nur zwei Währungen und diese beiden verfügen über dieselben Münzwerte, so daß sich eine Umrechnung zwischen Währungen und ein anschließender Geldwechsel erübrigt.

Beherrschende Währung ist der Auran, der in ganz Chrestonim östlich von Yedea einschließlich der Allianz Verwendung findet. Geprägt wird er in Bet-Narekem, Ashrabad und der Hauptstadt der Allianz aus reinem Gold. Er stellt sich als eine ein fünftel Clat dicke und zwei Clat durchmessende Scheibe dar und wiegt etwas unter 12 Sen. Die Motive sind je nach Prägungsort unterschiedlich: der Auran der Allianz zeigt auf seiner Vorderseite das Staatssymbol der Allianz, auf seiner Rückseite die drei Kastenpyramiden umgeben von einer verschlungenen Ornamentik. Der Auran der Allianz ist sehr fein geprägt und läßt gar Details erkennen, die im Laufe der Jahre der Benutzung jedoch zerkratzen und undeutlicher werden.

In Ashrabad sieht man auf der einen Seite das Staatssymbol von Ashrabad (grob: ein umgekehrtes Y mit einer geschwungenen Linie hindurch), auf der anderen Seite eine große Blüte.

Auf dem yedeischen Auran prangt schließlich das (nur mit viel Phantasie zu erkennende) Konterfei König Roneams von Yedeia bzw. auf seiner Rückseite eine brennende Opferschale.

Eine kleinere Münze ist der Sertan, von denen man hundert in einen Auran umtauschen kann. Der Sertan ist eine flache Scheibe von etwa eineinhalb Clat Durchmesser mit einem ein halben Clat durchmessenden Loch in der Mitte. Auf ihm zeigt sich eine gewundene Schlangenlinie. (Die Münze ist so dünn, daß das Prägemuster zur anderen Seite

durchdrückt.) Er ist aus Silber und wiegt etwas unter 5 Sen.

Auf Shettema, in Vorovis, Estichà und Men-Achor schließlich verwendet man die Dublone und den Schekel, die in ihrem Wert und Gewicht dem Auran (im Idealfall) genau entsprechen. Sie werden in Vorovis und Estichà geprägt. Während die Dublone dieselben Ausmaße wie der Auran hat, ist der Schekel ein kleiner Zylinder, einen halben Clat durchmessend und etwa ein Drittel Clat hoch.

Die vorovisianische Dublone zeigt auf der einen Seite zwei gekreuzte Waffen, auf der anderen den Stern von Vorovis.

Die Estichaner Dublone zeigt auf der Vorderseite ein Schiff, auf der Rückseite ist der Schriftzug Estichà zu sehen, umgeben von einer komplexen Ornamentik.

Der Schekel ist in beiden Prägungen gleich und zeigt lediglich ein Zickzackmuster, was ihn nicht gerade fälschungssicher macht.

Der Auran und die Dublone, egal welcher Prägungen werden überall gleichermaßen angenommen, wengleich man in der Allianz der Dublone nicht sehr viel Vertrauen entgegenbringt, zumal wenn sie aus Vorovis stammt.

### Umrechnung in irdische Maße

Längenmaße		Gewichte	
1 Clat	1 Zentimeter	1 Jhesen	0,14 Gramm (ca.)
1 Checlat	10 Zentimeter	1 Sen	1 Gramm
1 Vat	1 Meter	1 Reclen	250 Gramm
1 Kellipan	100 Meter	1 Dereclen	500 Gramm
1 Yevan	700 Meter	1 Pacra	1 Kilogramm
1 Evet	4,9 Kilometer	1 Vepacra	7 Kilogramm
1 Mejh	34,3 Kilometer	1 Mopacra	0,98 Tonnen
Flächenmaße		Hohlmaße	
1 Tevat	1 m <sup>2</sup>	1 Clit	1 cm <sup>3</sup>
1 Kellipet	1 Hektar	1 Iclit	500 cm <sup>3</sup> (0,5 l)
1 Teyevan	49 Hektar	1 Checlit	1 Liter
1 Tevet	24 km <sup>2</sup> (ca.)	1 Danat	100 Liter
1 Temejh	1176 km <sup>2</sup> (ca.)	1 Tetevat	1 m <sup>3</sup> (1000 l)
		1 Tekellipet	1 Mio. m <sup>3</sup>

Eine Umrechnung des Auran bzw. der Dublone in eine irdische Währung gibt es nicht und auch der Goldpreis ist dazu nicht heranzuziehen. Es hat sich als müßig und unnötig herausgestellt, solche eine Umrechnung anzugeben, da nicht nur die Wertverhältnisse von Waren in Chrestonim ganz andere sind, sondern viele Rohstoffe (einschließlich Gold und Silber) in anderen Mengen vorkommen und so in ihrem Wert bisweilen stark von irdischen Verhältnissen abweichen.

Bestimmend für die Welt ist der von der Allianzauptstadt bis nach Men-Achor verbreitete chiranische Kalender. In ihm ist das Jahr in 365 Tage eingeteilt. Dieser Rhythmus wurde zum einen an den jährlichen Stürmen zu Beginn der Regenzeit festgemacht, zum anderen entstammt er alten Überlieferungen aus der Zahlenmystik, die die Heilige Lajeya einst zu den Chirà brachte. Auf sie geht auch die Einteilung des Jahres in die 12 Monate zurück.

Die chiranischen Monate heißen: Jevour, Fevour, Mertos, Aros, Mivos, Jeyò, Jeyì, Ajest, Serchàs, Omajas, Nochondas und Derrakhan. Jeder Monat umfaßt 30 Tage, einzig der heilige Monat Derrakhan hat 35 Tage.

Der Jahreswechsel findet traditionell vom 35. Derrakhan auf den 1. Jevour statt. Gründung der Allianz. Andere Zeitrechnungen existieren, werden hier aber nicht erläutert.

Von der alten Sragon-Kultur geprägt und so vor allem in Zentralchrestonim verbreitet ist die Unterteilung des Jahres in Wochen, wobei jede Woche 7 Tage umfaßt. Entstanden ist diese Einteilung wohl aus religiösen Prinzipien der Sragon heraus, denen die Zahl 7 als besonders heilig gilt. Der sragonsche Kalender umfaßt sieben Monate zu je sieben Wochen. Nach Ablauf dieser sieben Monate folgen drei Wochen der religiösen Besinnung und diverser Rituale, die das Ende des Jahres einläuten. Alle sieben Jahre wiederum wird eine weitere Woche eingeschoben, die einen sogenannten Zyklus beschließt, der genau sieben Jahre umfaßt.

### Jahreszählungen

Die verbreitetste Jahreszählung stammt wieder einmal aus der chiranischen Kultur: für sie war die Gründung der Allianz zwischen den drei mächtigsten und edelsten Kasten ein so tiefgreifendes Ereignis, daß es Ursprung der Jahreszählung wurde. So schreibt man im gesamten zivilisierten Chrestonim die Jahre „der Allianz“. Eine zweite, wenngleich nur noch in Schriften aus der Zeit vor der Gründung der Allianz zu findende Jahreszählung ist die nach Lajeya, die vor etwa 3.500 Jahren in Chrestonim erschien und solch umwälzende kulturelle Ereignisse auslöste, daß sie die strahlende Persönlichkeit der chiranischen Geschichte war.

Einzelne Staaten in der Vergangenheit und teilweise noch in der Gegenwart kennen ebenso eigene Zeitrechnungen, doch haben sie nie größere Bedeutung erlangt.

Die Sragon der Westwildnis zählen in den bereits oben erwähnten Sieben-Jahres-Zyklen. Insgesamt blicken die Sragon bereits auf über 860 Zyklen Zeitzählung zurück. Der Beginn dieses Zyklus liegt erstaunlicherweise weit vor den ersten schriftlichen Überlieferungen der Sragon - ja sie selbst behaupten, die Sragon seien erst zwischen

dem 40. und 50. Zyklus in die Welt getreten. Rechnet man zurück, so liegt der Beginn des ersten Zyklus vor ungefähr 6030 Jahren. Die Sragon sehen dies als Zeitpunkt der Welterschaffung.

Als Fixpunkt zur Umrechnung sei hier das Jahr 220 der Allianz gegeben. Es entspricht dem Jahr 3721 Lajeya oder dem 2. Jahr des 861. Zyklus.

### Fest- und Feiertage

Unten haben wir eine Liste der wichtigsten Feiertage zusammengestellt, wobei wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Die Angaben richten sich nach dem chiranischen Kalender. Wenn Sie Feiertage der Sragonkultur in dieser Aufzählung vermissen, so liegt das daran, daß der sragonsche Jahr um einen Tag kürzer als das chiranische ist und sich so wichtige Ereignisse im Jahresverlauf nur schwer in Datumsangaben fassen lassen.

Hinter jedem Fest sind die Orte angegeben, in den es gefeiert wird. Die Angabe „Neuer Kult“ bedeutet, daß es sich um einen religiöser Feiertag und er nur im entsprechenden Verbreitungsgebiet gefeiert wird. Zum Neuen Kult gehören im Wesentlichen: Allianz, Ashrabad, Rash-Magapur, Estichà, Men-Achor, Shettema und teilweise Gilgat.

#### *Jevour (Jan.)*

**01.-02. Jev.: Neujahrsfest (ganz Chrestonim);** je nach Region unterschiedlich begangen. In der Allianzauptstadt werden die Feierlichkeiten vom Vortag fortgeführt, meist verlagern sie sich von den Straßen in die Villen, Wohnungen und freizügigen Tempel. Der nächste Tag ist in der Hauptstadt ein Ruhetag, große Reinigungskolonnen bevölkern die Straßen und Plätze, was zu erheblichen Verkehrsbehinderungen im Stadtzentrum führt. Im yedeitischen Landesinneren weniger ausgiebig gefeiert, hier wird dem Jahreswechsel nur geringe Bedeutung zugemessen.

**Mitte Jev.: Tag des Sturms (Neuer Kult, Unuim, aber auch Sragon);** Ein Fest, das besonders dem Gott Sanikas, dem Herrn der Winde geweiht ist. Wird zu Beginn der großen Frühjahrstürme gefeiert, die die Regenzeit einleiten. Da die Stürme nicht immer auf den Tag genau einsetzen (wenngleich sie sich durch eine siebentägige Windstille ankündigen, die zu Vorbereitungen des Festes genutzt werden), gibt es kein bestimmtes Datum für das fest. Liegt der Sturm außerhalb des Jevour, so wird der 17. vom Kult des Sanikas als Tag der Meditation und Priesterweihe genutzt. Bei den Sragon der Westwildnis sind religiöse Feste zu Ehren der Macht Ssanku üblich.

#### *Fevour (Feb.)*

**19. Fev.: Nonichanya (Neuer Kult);** das Nonichanya („Erneuerung“) ist der höchste Feiertag des Neuen Kultes; Tag des Endes des religiös motivierten Zweiten Kastenkrieges und Erhebung des Neuen Kultes zum einzigen wahren Glauben.

#### *Mertos (Mär.)*

keine größeren Feiertage

**Aros (Apr.)**

**03.-10. Aro.: Shareba-Fest (Yedeä);** höchstes und wichtigstes Fest des Yedeismus; traditionelle Piyuva-Schlachtung in den Tempeln und Speisung im Kreis der Familie. Es gilt besondere Verhaltensweisen in Form von religiösen Pflichten und Enthaltungen zu beachten.  
**19. Aro.: Tag der Befreiung (Vorovis);** Jahrestag der Machtergreifung des Militärs in Vorovis, dort höchster staatlicher Feiertag. Massenhinrichtungen von Staatsfeinden im Verlauf von blutigen Arenaspielen.

**Mivos (Mai)**

**01.-03. Miv.: Fest des Lebens (Neuer Kult);** höchster Feiertag des Mehdora-Kultes; stark regional geprägt, da sehr volksnah; auffällig viele Geburten; wundersame Heilungen in vielen Städten durch Mehdora-Priester; Segnung der Felder

**Jeyó (Jun.)**

keine größeren Feiertage

**Jeyí (Jul.)**

**01.-07. Jyo.: Jenatay (Allianz);** Festlichkeiten zum Anlaß der Gründung der Allianz, dort höchster staatlicher Feiertag. Eine Woche lang finden Umzüge, Turniere und kulturelle Veranstaltungen in der Hauptstadt statt; traditionelle Heerschau der chiranischen Kriegerkaste.  
**17.-21. Jyo.: Cariy (Allianzhauptstadt);** Zusammenkunft des Kastenrates, der größten politischen Versammlung der Allianz im Dom Aviajar. Zum Cariy erscheinen tausende chiranischer Würdenträger aller fünf Kasten und beraten über die politische Zukunft der Allianz.

**Ajest (Aug.)**

**01. Aje.: Samaha (Yedeä); Beginn des Fastenmonats Samaha;** einen Monat lang dürfen nur nach bestimmten Riten zubereitete Nahrungsmittel zu sich genommen werden, viele Fleischsorten sind in dieser Zeit ganz verboten. Die Gläubigen werden durch reichliche religiöse Veranstaltungen und Festlichkeiten in ihrem Fasten begleitet.  
**03. Aje.: Fest der Liebe (ganz Chrestonim); höchster Feiertag des Jhoulana-Kultes (Jolana im Alten Kult);** in der Allianzhauptstadt „Jhoulana-Parade“ mit ausgiebigem Straßentanz und rauschhafter Musik bei extrem freizügiger bis nicht vorhandener Kleidung; in

Ashrabad „Nacht der Tausend Lichter“, in der schwimmende Kerzen auf den großen Strom gesetzt werden. Erstaunlicherweise (wenn auch aufgrund des Kalenders zeitlich leicht verschoben) auch in der Westwildnis von den Sragon gefeiert, hier allerdings zu Ehren der Macht Tsama und generell als Fest des Lebens gefeiert.

**Serchàs (Sep.)**

keine größeren Feiertage

**Omajas (Okt.)**

**30. Oma.: Nacht des blauen Mondes (Neuer Kult);** höchster Feiertag des Vesana-Kultes. Er wird gerne mit allerlei (harmlosen) okkulten Handlungen wie (ergebnislosen) Geisterbeschwörungen und offener Praktizierung abergläubischer Schutzriten gewürzt. In der Hauptstadt der Allianz, Metijà, Chiàn und Ashrabad ziehen Kinderbanden durch die Straßen und treiben Schabernack, während die Erwachsenen gerne in Romantik schwelgen.

**Nochondas (Nov.)**

keine größeren Feiertage

**Derrakhan (Dez.)**

**25.-27. Der.: Lajeyana (Neuer Kult);** Fest in Gedenken an die Geburt der Heiligen Lajeya, zweithöchster Feiertag des Neuen Kultes. Man begeht das Fest traditionell mit Andacht und kleinen Geschenken.  
**30.-34. Der.: Reinigungsfest (Neuer Kult);** vom Vanor-Kult ausgerichtet. Man nutzt die Gelegenheit des ausgehenden Jahres, sich von Sünden zu reinigen, indem man persönliche Dinge mit Mitmenschen endgültig zu regeln versucht und um Verzeihung für Verfehlungen bittet.  
**35. Der.: Shinma-Fest (Rash-Magapur);** großes Reinigungsbad im großen Strom. Nahezu alle Einwohner stürzen sich nackt in die Fluten und bitten um die Vergebung ihrer Sünden des vergangenen Jahres.  
**35. Der.: Jahresende (ganz Chrestonim);** regional geprägt, jedoch oft mit religiösen Einflüssen. In der Allianzhauptstadt kostenlose Öffnung der Badehäuser die ganze Nacht hindurch, Lichtspiele über den großen Pyramiden; in Ashrabad „Nacht der Masken“ in der alle Wesen gleich sind und sich ungeachtet ihres gesellschaftlichen Status vergnügen. Die Feierlichkeiten halten die ganze Nacht an und leiten so ins neue Jahr über.

# Karren, Schiffe, große Echsen...

## Reittiere und Transportmittel in Chrestonim

### Zug- und Reittiere

Die Dschungel Chrestonims sind groß und nicht zu durchdringen. Täglich kriechen neuen, bisher noch ungesehene Wesenheiten aus den Tiefen der grünen Hölle oder steigen aus den schroffen Gebirgen entfernter Regionen herab.

So wundert es auch nicht, daß man in Chrestonim eine Unzahl von Reittieren finden kann, sei es, daß sie über das Land laufen, durch die Luft fliegen oder durch das Wasser tauchen. Im folgenden sei nur eine kurze Auswahl an bekannteren Reittieren genannt, doch ist diese kleine Auflistung keinesfalls vollständig.

#### Roputan

**Verwendung:** Zug- und Lasttier

**Haltung:** Weide mit Buschwerk

**Reisegeschwindigkeit:** 5 Evt/Tag (12 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 8 Vat/sek.

**Tragkraft:** 800 Paccra

**Zugkraft:** 3200 Paccra

Der Roputan darf schon als der Klassiker unter den Nutzechsen gelten, ist er doch praktisch auf jedem Bauernhof zu finden.

Ein Roputan wird zwischen sechs und sieben Vat lang und in der Körpermitte etwa drei Vat hoch. Ihr Eigengewicht von bis zu 3 Mopaccra und oft dazu noch die schwere Ladung, die sie transportieren hat schon so manche Brücke auf eine harte Probe gestellt.

Roputans sind strikte Pflanzenfresser - die jedoch vertilgen sie reichlich. Der Kopf wird durch einem massig wirkendem Nackenpanzer verlängert, der über die Schulter reicht. Das Maul ist zu einem Schnabel geformt womit die Tiere auch Dornbüsche und Äste abweiden können. Aus der Stirn ragen drei Hörner, zwei über den Augen, das mittlere auf der Nase. Aus dem Oberkiefer wachsen zwei lange scharfe Hauer heraus, die von den Tieren benutzt werden um sich einen Weg im Dschungel zu bahnen. Der Rücken wölbt sich in der Mitte des Körpers höher als der Kopf und geht dann in den massigen Schwanz über.

Die Schuppen sind Scharfkantig und bedecken den Körper wie ein Kettenhemd. Entlang der Wirbelsäule haben sie sich zu großen, breiten, flach liegenden Panzerplatten entwickelt. Die Färbung ist überwiegend ein sattes braun-grün.

Jeder Roputan hat dabei andere Schattierungen. Auf manchen Schuppen liegt ein blauer, roter oder gelber Schimmer der sich deutlich vom Rest der Färbung unterscheidet. Dadurch hat jedes Tier eine individuelle Zeichnung.

Schnelligkeit ist nicht gerade die Paradedisziplin der Roputan und nur selten sieht man ein solches Tier im Galopp, ist es doch auch kaum zu einer

schnelleren Gangart zu bewegen. Dafür gelten sie als gutmütig, wenn auch als nicht gerade intelligent. Zudem gibt es das altbekannte Problem, das Roputan niemals rückwärts gehen, außer sie befinden sich in akuter Lebensgefahr und solche Situationen sind aufgrund ihrer schieren Größe extrem selten. So kann es schon einmal sein, daß ein Roputan eine ganze Gasse tagelang verstopft, hat sie sich als zu eng herausgestellt...

#### Karkech

**Verwendung:** Reittier

**Haltung:** Wald

**Reisegeschwindigkeit:** 14 Evt/Tag (7 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 25 Vat/sek.

**Tragkraft:** 100 Paccra

**Zugkraft:** 120 Paccra

Die (vom Kopf bis zum Schwanz gemessen) bis zu drei bis vier Vat langen Echsen gelten als die schnellsten Reittiere überhaupt. Ihre Hinterbeine sind stark und kraftvoll, sie sind schnelle Sprinter und sie vermögen weite und hohe Sprünge zu vollführen. In ihrem natürlichen Lebensraum sind, dem Dschungel sind sie an Geschwindigkeit höchstens noch durch einen Baranuga zu schlagen, auf freiem Feld hingegen sind sie uneinholbar. Dabei hilft ihnen ihr langer Schwanz oft beim halten der Balance. Der kleine Kopf der bis zu zwei Vat Schulterhöhe erreichenden Reitechsen sitzt auf einem langen, grazilen Hals und ist vorne abgeflacht. Ihr Gebiß weist sie als typischen Pflanzenfresser aus. Das vordere Beinpaar ist weitgehend verkümmert. Ihre Haut ist dünner als die aller anderen Echsen, und von einer rot - braunen Färbung, oft mit hellgrünen Flecken oder Streifen durchsetzt, was eine gute Tarnung im Dschungel darstellt.

#### Teccrakhà

**Verwendung:** Reit-, Last-, Zugtier

**Haltung:** lichter Wald, Buschlandschaft

**Reisegeschwindigkeit:** 10 Evt/Tag (10 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 22 Vat/sek.

**Tragkraft:** 350 Paccra

**Zugkraft:** 1000 Paccra

Es scheint besonders schwierig zu sein, diese „Könige des Dschungels“ zu zähmen oder gar als Reittier zu benützen. So scheint es, daß allein die Chirà und Sragon einen Zugang zu diesen bis fünf Vat hohen Monstren erhalten.

Die Teccrakhàs sind wahrhafte Ungetüme. Mit ihren zwei starken, kraftvollen Hinterbeinen vermögen sie im Laufschrift erstaunliche Geschwindigkeiten zu erreichen, die die meisten anderen Reittiere auf die Plätze verweist. Die Echse mit dem eher rundlichen Kopf, das ein furchterregendes, mit fingerlangen Reißzähnen bewehrtes Maul trägt, hat zwei verhältnismäßig kleine, aber dennoch beachtliche Vorderarme, dafür aber ei-

nen um so kräftigeren Schwanz, mit dem sie die Balance halten, wenn sie leicht vornübergebeugt mit donnernden, weiten Schritten Jagd auf Beute machen. Als Reittiere sind sie nicht einfach zu beherrschen und viele Einwohner von Rash-Magapur bekommen jetzt noch eine Gänsehaut, hören sie das heisere Brüllen eines Teccrakhàs, soll eine chiranische Züchterin namens Jurasa doch auf die Idee gekommen sein, ihre Teccrakra-Zucht für Besucher freizugeben. Bereits bei der ersten Fahrt durch diese Zuchtfarm durchbrach ein Teccrakhà die Absperrung, verspeiste zwei, drei Besucher, stampfte einige Bauerngehöfte in der Umgebung nieder und zog sich dann endlich nach einer Woche Schreckensherrschaft in den Dschungel zurück... noch heute gilt der ‚Jurasa-Park‘ als einer der gefährlichsten Orte in der Nähe Rash-Magapurs...

### **Farachuvi**

**Verwendung:** Reit-, Last-, Zugtier

**Haltung:** Wald

**Reisegeschwindigkeit:** 7 Evet/Tag (11 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 23 Vat/sek.

**Tragkraft:** 170 Paccra

**Zugkraft:** 300 Paccra

Das Farachuvi ist eines der bemerkenswertesten Reittiere Chrestonims. Diese Tiere, die eine Schulterhöhe von bis zu eineinhalb Vat erreichen können (der Großteil entfällt dabei jedoch auf die Beine) können mit ihrer Länge von zwei Vat und Breite von fast einem Vat schon beeindruckend sein. Sie haben ein borstiges, braun-graues Fell, jedoch kann es auf dem Rücken auch schwarz und auf dem Bauch manchmal weiß sein. Die schwarzen Füße haben nur wenige Zehen und so mag es erstaunen, daß das Farachuvi so einen außerordentlich sicheren Tritt hat, daß es auch dschungel- und gebirgstauglich ist. Einprägsamster Teil der Anatomie des gemeinen Farachuvi ist jedoch zweifelsohne der bis zu einem halben Vat langen Rüssel, das dem Farachuvi nicht nur zur Atmung und Wasseraufnahme dient, sondern auch bei Balzritualen und letztlich auch der Fortbewegung Einsatz findet.

Bewegt sich das Farachuvi im Normalfall wie jedes andere Tier mit seinen vier Beinen auf normale Weise fort, so vermag es, große Mengen von Luft über den Rüssel schnell einzusaugen und auf der anderen Körperseite wieder auszustoßen. Wie die Farachuvis diese „Saug- und Ausstoßwirkung“ rein vom anatomischen Standpunkt her erzielen, ist unklar, fest steht jedoch, daß es über diese Technik gemeinsam mit einem vollen Galopp erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen kann, die fast an die der Karkechs herankommen. Allerdings scheint die Technik, diese Fluchtreaktion auszulösen nicht ganz einfach zu sein. Doch selbst ohne diesen besonderen Farachuvigalopp erweist sich das Tier als ausdauernder Reisebegleiter, den man sogar vor den Pflug spannen kann.

### **Baranuga**

**Verwendung:** Reit-, Lasttier

**Haltung:** Wald

**Reisegeschwindigkeit:** 7 Evet/Tag (9 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 14 Vat/sek.

**Tragkraft:** 150-350 Paccra (je nach Größe)

**Zugkraft:** 200-600 Paccra (dito)

Baranugas sind vor allem in Zentralchrestonim in der Gegend von Estichà und der Senke verbreitet und sind besonders bei Menschen beliebt. Den Baranuga gibt es in fast allen Größen: von einhalb Vat bis zu 5 Vat großen Riesenbaranugas hat man schon alles gesehen. Sie sind von dichtem Fell bedeckt, haben sehr kurze Beine aber dafür um so längere Arme, so daß sie entfernt an Affen erinnern. Dieser Eindruck wird jedoch durch den eher an eine Schildkröte erinnernden Kopf mit den gutmütig dreinblickenden Augen schnell zerstreut. Sie können sowie auf ihren Hinterbeinen als auch auf allen Vieren laufen. Der Reiter sitzt entweder auf ihren breiten Schultern oder aber in einem Sattel, der auf den Bauch oder auf den Rücken des Tieres geschnallt wird.

Auf freiem Feld sind sie den Reitechsen an Geschwindigkeit deutlich unterlegen, aber im Dschungel können sich die kleineren Exemplare an Bäumen schwingend in atemberaubender Geschwindigkeit fortbewegen und auch als Kletterer in Felswänden sind sie unübertroffen. Auf längeren Reisen müssen sie des öfteren mal eine Rast einlegen, zu empfehlen ist alle vier Stunden für eine Stunde zu rasten. Baranugas gelten als extrem gutmütig, man hat jedoch schon gehört, daß sie ihren Besitzer auch verteidigen und das mit im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagendem Erfolg.

Die angegebene Geschwindigkeit gilt übrigens für die Fortbewegung auf ebenem Gelände. Die Geschwindigkeit für das Hangeln über Bäume liegt, wenn das Gebiet den Baranugas vertraut ist, noch deutlich höher. Ihre Geschwindigkeit verringert sich in den verschiedenen Geländearten kaum, sowie im Dschungel als auch in Gebirgen können sie sich mit nahezu unverminderter Geschwindigkeit fortbewegen - einzig Sumpfbiete machen ihnen zu schaffen.

### **Keynuga**

**Verwendung:** Lasttier

**Haltung:** Wald, Buschland

**Reisegeschwindigkeit:** 6 Evet/Tag (9 Std.)

**Maximalgeschwindigkeit:** 9 Vat/sek.

**Tragkraft:** 100 Paccra

**Zugkraft:** 140 Paccra

Die Keynugas sind die kleineren Verwandten der Baranugas. Oft nur einen oder eineinhalb Schritt groß sind sie als Reittiere praktisch unbrauchbar. Allerdings kann man sich an sie dranhängen und sich von ihnen an Seilen entlang hangeln oder sich Strickleitern emporziehen lassen. Im Haushalt sind sie jedoch vielseitig einsetzbar, verfügen sie doch über eine gewisse Intelligenz, was ihnen das Ausführen einfacher Arbeiten ermöglicht. Auch

die Benutzung für Botendienste ist nicht unüblich. Zwar können sie selbst nicht sprechen, aber einfache Befehle nehmen sie an, und über Gesten kann man sich mit ihnen gar austauschen.

Hin und wieder sieht man Händler, die eine Gruppe Keynugas als Tragetierte mit sich führen. Mit umgeschnallten Rucksäcken oder Tragkörben sieht man sie dann an der Leine hinter der Gruppe hertrotten.

### **Mu'ri**

**Verwendung: Last-, Reit-, Zugtier**

**Haltung: Weide, Buschland**

**Reisegeschwindigkeit: 6 Evt/Tag (14 Std.)**

**Maximalgeschwindigkeit: 11 Vat/sek.**

**Tragkraft: 220 Paccra**

**Zugkraft: 500 Paccra**

Das Mu'ri ist in so ziemlich allen heißen und trockenen Regionen Chrestonims anzutreffen – von denen es freilich nicht viele gibt. So ist die Verbreitung dieses Tieres auf Yedeia und die Insel Shettema beschränkt. Es ist ein Säuger und lebt in einem Herdenverband von bis zu 12 Tieren. Das Mu'ri trägt ein zottiges Fellkleid, welches seinen Wasserhaushalt regelt. Die Farbgebung des Fells ist meistens ein Braun in allen Stufen, vereinzelt auch ein Sandgelb. Schwarze Mu'ris gelten hingegen als keine Seltenheit und man geht davon aus, dass es nur alle 10 Jahre solch einen Wurf in einer Herde gibt. Entsprechend hoch sind auch die Preise, die solcherart gefärbte Tiere auf den Märkten der jeweiligen Regionen erzielen.

Mu'ris sind von Natur aus zäh. Sie können weite Strecken zurücklegen mit nur wenigen Ruhepausen. Ihre Genügsamkeit an Wasser und Nahrung kommt ihnen dabei zugute. Die meiste Zeit ernähren sich diese Tiere von dem was sie finden...egal ob Plane oder Kleintiere, sie fressen alles.

Das Mu'ri besitzt drei Hörner, welche sich am Kopf befinden. Eines auf der Stirn und zwei an den Seiten. Sie dienen nicht nur der Verteidigung, sondern auch der Jagd. Das Mu'ri gräbt in der Erde nach Beutetieren und spießt sie dann mit dem Stirnhorn auf. Wenn sich ein Mu'ri angegriffen fühlt, zieht es den langen Hals ein wenig zurück und legt die Ohren an. Dann fletscht es die Zähne und wackelt mit dem Kopf hin und her, um dem Angreifer zu sagen: „Komm her und du erleidest Schmerzen!“

Wenn das Mu'ri angreift, rennt es mit gesenktem Stirnhorn auf den Feind zu und versucht diesen zu erstechen. Das ist auch einer der Schwachpunkte des Tieres, denn in diesem Moment sieht es nicht, was vor ihm geschieht. Im Kampf unterstützen die Seitenhörner das Mu'ri, indem es den Kopf wild hin und her pendeln lässt.

Der Körperbau dieser Vierbeiner mutet etwas merkwürdig an: Sie haben einen plump wirkenden Rumpf und enorme Vorderläufe. Die Hinterbeine erscheinen dagegen etwas zurückgebildet. Das mag ihren Gang auf der Ebene etwas holprig wirken lassen, macht sie erstaunlicherweise jedoch zu erstaunlich guten Bergsteigern. Verbunden mit seiner verhältnismäßig großen Tragkraft gilt es als gutes Transportmittel, gerade im Gebirge. Fügt man nun noch die Zähigkeit dieser Tiere hinzu liegen die Qualitäten als Packtier auf der Hand.

Das Problem ist nur, dass es unheimlich schwer ist ein Mu'ri zu fangen...und vor allem zu zähmen!

Aufgrund ihrer Wildheit ist dies ein Abenteuer für sich und mit dem Zureiten von Teccrakhas durchaus zu vergleichen.

Außerdem kommt es nicht selten vor, dass ein Mu'ri bockig wird und seinen Besitzer bei der nächsten Ruhepause ein Horn in den Hintern stößt.

### **Weitere Reittiere**

Erzählungen aus der Westwildnis künden uns von Rieseninsekten, die von den Sragon geritten werden und einzelne Exemplare dieser meist käferartigen vielbeinigen Wesen wurden auch schon in Estichà und Men-Achor gesehen. Neben den Insekten finden ganz selten auch einmal Peraspinnen als Reittiere Verwendung.

Ebenso selten sieht man Flugtiere, die ihren Ursprung vor allem in den Gebirgen rund um die Senke zu haben scheinen. Es wird sowie von Flugechsen als auch von mit Fell bedeckten Flugtieren berichtet.

Fragwürdig, da es außer einigen Sragonmärchen keine verlässlichen Berichte über Sichtungungen gibt, scheint die Behauptung, es gebe große Meeresbewohner, die über eine hohe, gewölbte Schale verfügten. Diese Tiere und ihre Schalen seien so groß, daß eine Gruppe von Passagieren dort in einer solchen Schale auf dem Rücken des Tieres aufrecht stehen könnten und somit gar Reisen durch das Wasser ermöglichte. Die Phantasie einiger Küstenbewohner scheint keine Grenzen zu kennen...

Ebenso scharf ins Reich der Sagen und Legenden zu verweisen sind Berichte über merkwürdige Tiere mit kurzem Fell und vier Beinen, deren einzige Zehe von einem Hornzylinder ummantelt sei und über ein sehr langgestrecktes, nicht gerade lieblich anzuschauendes Gesicht verfüge. Die Aussprache des Namens dieses fiktiven Tieres, der mit „P“ beginnen soll, ist in allen Städten Chrestonims unter schwere Strafe gestellt und wird von der Inquisition mit Brandmarkung und einwöchigem Pranger bestraft.

## Die Luftschiffe der Unuim

### Allgemeines

Schon sehr lange bereist das Volk der Unuim die Welt mit seinen Luftschiffen. Die ersten Schiffe der Urväter waren nur ganz kleine Ballons mit einer winzigen Gondel, die kaum einen der kleinen Leute und ein wenig Proviant tragen konnten. So winzige Schiffe gibt es heute nur noch wenige, die meisten sind ungleich größer. Die größten Schiffe heute haben Gondeln, die fast so groß sind wie ein Schiffsrumpf mit einem Laderaum von über 150 Tetevat und können gut 1000 Paccra Ladung (reine Zuladung) transportieren. Bekanntlich bilden die Unuim drei große Völker: die Kinder von Unua, die Sanikani und die Voiska. Luftschiffer sind aber grundsätzlich nur die *Sanikani*, eine recht kleine Gruppe von nicht mehr als eintausend Köpfen. Sie stellen die besten Piloten, ihnen gehören fast alle Luftschiffe. Die Sanikani leben nicht im Ravunua, dem Heimatgebirge der Unuim, sondern in zwei der Tarrocsha, der Türme aus Stahl, die

sich unweit von Ravunua aus dem dampfenden Dickicht des Dschungels erheben. Über den Schwaden des Regenwaldes und den Schreien des giftigen Getiers dort unten herrscht in den oberen Etagen der Türme grenzenlose Freiheit. Zahllose Plattformen und Balkone wölben sich aus den Türmen hervor, von denen man einen atemberaubenden Blick über das ganze Land hat. Teilweise sind die Balkone nur so klein, daß nur ein einzelner auf ihnen stehen kann, teilweise aber auch so groß, daß ganze Parks und Gärten in ihnen Platz haben. Die beiden Türme sind mit einer Plattform verbunden, auf der die Luftschiffe der Sanikani landen können. Von Osten her haben die Baumeister den Rand der Plattform so abgeformt, daß sich der Wind stufenförmig abschwächt und so die Landung ohne übermäßige Gefahr erlaubt. Das ist bislang auch der einzige offizielle Landeplatz für Luftschiffe, allein Estichà bemüht sich jüngst um den Bau einer Landeplattform, doch es sicher noch viele Jahre in Anspruch nehmen, bis erste Resultate zu erwarten sind...

### Die Konstruktion der Schiffe

Eine Schiffsbauwerft gibt es natürlich nur bei den Sanikani und auch in der Tat nur eine einzige Werft neben einigen bloßen „Reparaturhöfen“ am Rande der Plattform, in denen nur kleinere Re-

paraturen und Umbauten an Gondel und Antrieb durchgeführt werden, keinesfalls aber Schiffe von Beginn an gebaut werden können. Das liegt allein daran, daß der Bau der Luftschiffe seit ihren Ursprüngen fest in den Händen der Priesterschaft des Sanikas, des Gottes der Winde ist. Nur in den Reparaturhöfen arbeiten auch Nichtpriester am Ausbau der Gondeln oder der Takelung der Segel. Offiziell erklärt sich das daraus, daß die Fliegerei als göttliches Geschenk an die Unuim angesehen wird und daß die Priesterschaft daher auch bestimmen kann, wer des Besitzes eines solch göttlichen Geschenkes wie eines eigenen Luftschiffes würdig ist. Es ist alles andere als einfach, ein Schiff von den Priestern gebaut zu bekommen, daher sind die vorhandenen Schiffe meist Erbstücke, die sorgsam gepflegt von Generation zu Generation in den Familien weitergegeben werden. Nie etwa würde ein noch so gieriger Unuim sein Schiff an einen anderen Unuim und natürlich erst recht nicht an Angehörige anderer Rassen verkaufen. Strenge Rituale sind von Anwärtern auf ein neues Schiff zu durchlaufen, schwere Prüfungen erwarten sie und harte Opfer werden erwartet. Auch beacht-

liche Spenden an den Tempel sind zu erbringen, um Sanikas gnädig zu stimmen und ihn dazu zu bringen, in das kraftlose Schiff mit seinem leeren Ballon am Tage des Stapellaufs seinen „Odem“ einzuhauchen. Nicht zuletzt deswegen werden nur sehr wenige Schiffe pro Jahr gebaut.

Die Luftfahrt wird wie gesagt als göttliches Wunder erklärt. „Sanikas Odem“ soll die Schiffe zum Fliegen bringen und

„heilige Feuer“ helfen den Piloten bei der Steuerung der Schiffe. Die Piloten sind auch alle tief religiös und verehren Sanikas fanatisch. Das wiederum hilft den Priestern auch gut bei der Kontrolle über Schiffe und Technik. Eine derart „mystische“ Erklärung ist natürlich nicht der wahre Grund, weshalb die Luftschiffe fliegen. Ihren **Auftrieb** erhalten die Schiffe nicht durch einen „Odem“, sondern primär schlicht durch Helium. Irgendwo in oder wahrscheinlicher unter den Türmen der Sanikani findet sich ein alter Fusionsreaktor, aus dem die technisch höchst versierten Hohepriester des Helium abzapfen und als „Sanikas Odem“ anpreisen. Technisch funktioniert das Fliegen dann wie folgt: die Atmosphäre innerhalb der Röhre wird nach oben hin dünner. Das Gas im Schiff

*Die hier aufgeführten Texte beinhalten viele technische Details, die kaum einem Bewohner der Welt Chrestonim bekannt sein dürften. Die meisten akzeptieren die Luftschiffe als göttliches Wunder, nur wenige Eingeweihte der Unuim-Priesterschaft kennen sich mit der wahren Technik der Schiffe und allen Details um die Luftfahrt aus. Daher finden sich im Text stets auch Hinweise dazu, wie den normalen Leuten die Fliegerei „verkauft“ wird. Auch dieses Wissen dürfte nur bei den Unuim selbst verbreitet sein oder bei Personen, die regelmäßigen Kontakt mit Luftschiffen haben. In den anderen Teilen der Bevölkerung kursieren hingegen die wildesten Gerüchte, zumal Luftschiffe nicht so häufig sind, daß jedes Kind sie als „normal“ ansehen würde. Das gilt vor allem für die Bevölkerung in selten angeflogenen Gebieten wie Men-Achor oder Vorovis. Selbst in Estichà sind Luftschiffe nicht alltäglich, wahrscheinlich gibt es in ganz Westchrestonim nur ein halbes Dutzend Schiffe, da die Hauptflugrouten der Unuim in der Allianz und in Yedeà zu finden sind...*

ist nahe dem Boden leichter als die umgebende Luft, so daß die Schiffe aufsteigen können. Wird die Luft nach oben hin dünner, ist irgendwann das Gas im Ballon genauso schwer wie die umgebende Luft. Dann steigen die Schiffe nicht mehr weiter nach oben. Das hat zugleich zur Folge, daß ein Luftschiff umso höher fliegt, desto weniger beladen es ist, während ein bis zur Oberkante mit Erzen vollgestopftes Schiff sich bereits Gedanken um den nächsten größeren Hügel machen muß!

Doch das alles ist noch nicht der Weisheit letzter Schluß, denn leider sind die Türme die einzige bekannte Stelle, an der Helium in die Schiffe abgefüllt werden kann und diese schließlich zum Fliegen bringt. Wenn die Schiffe zum Landen und zur genauen Höhensteuerung Gas ablassen müßten, wäre eine geordnete Luftfahrt nicht möglich. Zudem wird der oben angesprochene Auftrieb auch grundsätzlich nicht plötzlich weniger, d.h. theoretisch bleibt ein Schiff solange in der Luft, bis die Hülle undicht wird. Ein Regulieren des Höhenflugs - etwa 100 Vat näher zur Erde, um der Bäuerin in den Ausschnitt zu gucken - wäre auch nicht möglich. Aber auch hier wurde eine Lösung gefunden: die Schiffe haben einen **Mischauftrieb**: das Helium läßt ein Schiff grundsätzlich aufsteigen, doch wird der Auftrieb ergänzt durch ein Heißluftballonelement. Dann bleibt der Höhenflug besser regulierbar. Ein Heißluftballon muß aber auch befeuert werden. Hier kommt das „heilige Feuer“ ins Spiel. In den Gondeln befinden sich Altäre für Sanikas, in denen ein braunes Salz verbrannt werden kann als „heiliges Feuer.“ Verbrannt wird dort nichts anderes als in den Tempeln gegen teure Opfergaben erworbenes Silicium, welches in gemahlenem Zustand (brauner Feststoff) wunderbar mit dem in der Luft enthaltenen Stickstoff brennt. Silicium brennt erst, wenn es gemahlen ist und ist daher problemlos transportabel. Gemahlen verhält es sich dann aber wie Knallgas! Bei der Verbrennung entsteht als „Abfallprodukt“ Quarz, welches die Unuim den Priestern zurückgeben. Diese können dann in den Türmen mit der Energie aus den tiefen der Tarrocsha aus dem Quarz wieder reines Silicium machen, was aber nur den Hohepriestern bekannt ist. Die Piloten empfinden das Feuer allein als Opfer für ihren Gott, der ihnen beim Flug der Schiffe hilft.

Der Mischauftrieb führt konstruktiv dazu, daß die Zeppeline rechts und links in der Hülle große „Beutel“ mit Helium besitzen und in der Mitte einen luftgefüllten Ballon zum Erhitzen. Der „Altar“ in der Gondel fungiert mit dem Silicium als Brenner. Die Hülle des Ballons ist aus einem seltsamen schwarzen Kunststoff, hochfest und reisicher. Gerüchte, daß die Hülle so fest sei, daß man sie nicht mit Pfeilen versehren könne, sind ins Reich der Legende zu verweisen. Nichtsdestotrotz ist das Material stabil und vor allem - um Heliumverlust zu verhindern - auch absolut dicht. Nur die Priester verstehen sich auf die Verarbeitung des Kunststoffes. Unterwegs haben die Piloten aber stets ein Paket mit einigen Flickern und Leim da-

bei, um eventuelle Löcher ausbessern zu können. Auch hier wird das Ganze als Geschenk des Gottes getarnt und ist nur gegen Opfergaben im Tempel zu bekommen. Ein seltsames Ritual verbindet sich mit dem Flickzeug, so muß etwa der Zwei-Komponentenkleber unter „mystischen Gesängen“ angerührt werden und bestimmte Bewegungsvorgänge sind vorgeschrieben, mit denen die Hülle versiegelt und der „Odem Sanikas“ eingefangen werden kann. Religion ist eben auch das Opium der Luftschiffer und auch wenn schlaue Köpfe bislang mitrauisch werden und eine einfachere Erklärung vermuten, würde doch niemand die Thesen der in der Luftfahrt übermächtigen Priester offen anzweifeln. Und abergläubisch sind diese Unuim alle und niemand würde es wagen, Sanikas zu erzürnen. Man weiß ja nie, vielleicht haben die Priester ja doch recht...

Für das **Landen der Schiffe** ist der Mischauftrieb allein in der Regel aber nicht ganz hinreichend. Zwar können die Luftschiffe die warme Luft ablassen, doch bei nicht allzu schwerer Zuladung wird dies allein nicht ausreichen, um das Schiff zum Landen zu bringen. Daher werfen die Unuim Anker aus, die sich am Grund verhaken. Dann ziehen sie die Schiffe mit Winden weiter nach unten und vertäuen sie fest am Boden. In Estichà plant man zur Erleichterung dieses Vorgangs technische Vorrichtungen mit großen Gegengewichten, während die den Himmel entgegen stürmenden Kristalltürme der Allianz mittlerweile die Flughöhe der Unuimschiffe erreicht haben...

### Navigation

Der **Antrieb** der Schiffe erfolgt hauptsächlich durch Wind und Segel an den Seiten der Gondel und die Steuerung durch geschickte Takelung und/oder große fächerförmige Ruder am Heck der Zeppeline, die mit kleinen Winden und Feststellhaken zu steuern sind. Die Steuerung ist nicht einfach, zumal die Mannschaften sehr klein sind - oft nur ein Unuim allein! Ein guter Kapitän eines Luftschiffes zu werden, bedarf daher einer langen Ausbildung. Der Wind strömt normalerweise aufgrund des Lüftungssystems in einer vorherrschenden Richtung, von Ost nach West. Einmal im Jahr, zu einem Zeitpunkt der nie genau vorauszubestimmen ist (meist jedoch im Frühjahr) wechselt der Wind seine Richtung. Dem geht stets eine wenige Tage dauernde Flaute voraus, dann kommt der für Luftschiffe oft tödliche „Große Sturm“. Zwar gibt es damit eine vorherrschende Strömung, aber lokale geographische Gegebenheiten (Berge, Seen, Dschungel, etc...) beeinflussen das lokale Klima doch insoweit, daß es Strömungen in Gegenrichtung oder sonstwohin gibt. Somit sorgen diese lokalen Besonderheiten letztlich für ein gemischtes Windsystem. Je nach vorherrschender Richtung kristallisieren sich aber zumindest bevorzugte Reiserouten heraus, die den Kapitänen der Unuim auch zumeist gut bekannt sind. Eventuell fliegt man z.B. am großen Strom entlang nach Osten und dann „obenrum“ über den weiten

unbekannten Dschungel zurück nach Westen. Das macht natürlich Transporte von der Allianz nach z.B. Ashrabad zu Luft teuer, weil man endlose Umwege fliegen muß und zudem gibt es ständige Schwankungen, so daß man oft auch mal ein paar Tage Gegenwind abwarten muß oder abgetrieben wird. Am großen Fluß oder an den Kanälen der Allianz bietet sich auch für Luftschiffe streckenweise die Möglichkeit, sich auf den Treidelpfaden schleppen zu lassen. Zwei Karkechs unten auf dem Boden mit dem Schiff verbunden oder eine Galeere als Schlepper können ein Luftschiff einen guten Weg auch gegen den Wind ziehen. Das ist aber natürlich quälend langsam und eine Schande für jeden guten Unuim, der von Sanikas' günstigen Winden verlassen wurde. Aber Zeit ist bekanntlich auch Geld! Daneben gibt es in den Schiffen am Heck stets einen **großen schwenkbaren Propeller**, der entweder von den Unuim selbst mit Pedalen oder aber von **Mofots** angetrieben werden können. Dieser dient der Steuerung wie auch der Fortbewegung bei Windstille.

### **Mofots**

**Verwendung: Antrieb**

**Haltung: bevorzugt auf Luftschiffen**

**Reisegeschwindigkeit: je nach Wind**

**Maximalgeschwindigkeit: je nach Wind**

**Tragkraft: vernachlässigbar**

**Zugkraft: unbekannt**

Mofots, die im Volksmund auch gerne „Strampeltierchen“ genannt werden, sind etwa menschengroße Zweibeiner mit schier überdurchschnittlichen Oberschenkeln und entsetzlichen O-Beinen. Die Mofots wurden von den Sanikani extra für ihre Aufgabe als Antrieb für die Luftschiffe gezüchtet und drei große Familien von Mofotzüchtern wetteifern seit Generationen um die alle drei Jahre von den höchsten Sanikani-Priestern für den besten und ausdauerndsten Mofot verliehene Auszeichnung. Seit nunmehr 30 Jahren nimmt aber die Sippe um den alten Benok Chewan Gulomp eine schier unangefochtene Spitzenposition ein, weshalb seine Mofots auch schier astronomische

Preise erzielen.

Mofots haben einen extrem krummen Rücken und nur verkümmerte, viel zu kurze Arme, die beim Laufen ob des krummen Rückens aber fast auf dem Boden schleifen. Die Tiere sind enorm zäh, wetterfest und sehr genügsam. Sie haben eine dicke, meist wettergegerbte grüne Lederhaut, sehr große treue Augen und eine überdimensionale Nase. Nicht nur deswegen, sondern auch wegen einiger weniger zu Berge stehender Haare auf dem Kopf sind sie recht lustig anzusehen, vor allem, wenn sie sich wild schwankend auf ihren O-Beinen fortbewegen. Die Unuim sind aber allesamt sehr stolz auf ihre Mofots - besonders wenn sie aus der Züchtereier Gulomp stammen - und können es auf den Tod nicht ausstehen, wenn man ihre Tiere einfach so auslacht. Das hat schon vielen Unwissenden enormen Ärger eingebracht! Einen Mofot zu besitzen, ist nicht nur eine große Erleichterung, sondern auch eine große Ehre für die Unuim, halten sie sie doch für von Sanikas gesegnete Tiere und behandeln sie - abgesehen davon, daß die Tiere einen harten Job tun müssen - sehr gut. Mofots brauchen auch - vielleicht hat man sie zu sehr verwöhnt - viel Liebe und noch mehr Futter. Das ist zwar teuer, doch würde ein echter Kapitän lieber auf sein eigenes Mahl verzichten, statt seinen Mofot hungern zu lassen. Am liebsten essen Mofots Pflanzen aller Art, aber sie sind letztlich Allesfresser, so daß man sie auch mit Fleisch oder Fisch satt bekommen kann. Allein Pökelfleisch und Zwieback - die klassische Luftschiffnahrung - verabscheuen die Tiere, so daß sie oft besser ernährt zu werden pflegen, als die Besatzung der Luftschiffe.

Mofots vermehren sich nur selten - vielleicht weil ihnen vom vielen Strampeln immer alles weh tut - und sind daher selten und teuer in der Anschaffung. Viele Unuim strampeln daher selbst auf den Propellerrädern oder setzten hier bevorzugt ihre Lehrjungen in deren achtjähriger Ausbildung ein. Nur die großen Familien können sich die Tiere leisten...

Die Sklaverei ist in allen großen Städten und Kulturen Chrestonims verbreitet und gehört zum täglichen Leben wie das Einkaufen auf dem Markt. Alle Rassen werden als Sklaven gehalten mit Ausnahme der Chirà. Da sie die Sklaverei erst bei Fremdvölkern „erfunden“ haben, wurde noch nie eine Chirà von einer anderen versklavt, ja allein der Gedanke daran wird von einem Einwohner Chrestonims (egal welcher Rasse) als so bizarr und grotesk empfunden, daß derartige Gedanken, so selten wie sie vorkommen mit Entsetzen und Empörung quittiert werden. Zudem haben die wenigen Erfahrungen mit Chirà, die z.B. bei wilden Sragonstämmen in Gefangenschaft gerieten und dort wie Sklaven behandelt wurden gezeigt, daß jede Chirà den Freitod vor der Sklaverei vorzieht. Seit etwa eineinhalb Jahrtausenden ist sie fester Bestandteil der chiranischen Gesellschaft und seit etwa fünf Jahrhunderten ist sie auch bei den Menschen weit verbreitet. Einzige Ausnahme bilden die Unuim, die die Sklaverei widerspruchslos akzeptieren, sie selbst aber in ihrem angestammten Heimatgebiet, dem Ravunua, nicht praktizieren. Die Sklaverei in Chrestonim ist also eine Selbstverständlichkeit und wird von keinem Volk und keiner Kultur ernsthaft in Frage gestellt. Einzig Sragon in West- und Zentralchrestonim, die noch in geistigem Austausch mit den Sragon auf dem Westkontinent in Kontakt stehen üben hin und wieder offene Kritik an den Methoden der menschlichen Sklavenhalter, doch meist ohne das Prinzip der Sklaverei an sich in Frage zu stellen. Bewegungen gegen die Sklaverei per se gibt es in Chrestonim also nicht und außerhalb der Sragonkultur ist der Gedanke an eine „Sklavenbefreiung“ inexistent.

In den letzten zwei Jahrhunderten hat im Sklavenhandel ein sehr starker Wandel stattgefunden: die traditionellen chiranischen Handelshäuser wurden fast vollkommen durch menschliche Händler aus Ashrabad und Yedea verdrängt. Den menschlichen Händlern ist auch die allgemein feststellbare Verschlechterung der Lebensumstände von Sklaven außerhalb der Allianz zuzuschreiben. Doch laßt uns einen Blick auf die Art der Sklavenhaltung in den verschiedenen Regionen Chrestonims werfen:

### Allianz

Ihren Ursprung hat die Sklavenhaltung vor etwa 1500 Jahren in der chiranischen Kultur, wo sie ihren Anfang in der Zwangsarbeit von Sragon nahm, die bei Überfällen auf Außenposten der Chirà in Gefangenschaft gerieten. Die Robustheit und Widerstandskraft der Sragon wurde schnell für harte Arbeiten auf Felder und in Minen mißbraucht. Da diese Jahre von einer großen Aufbruchsstimmung und starker Bautätigkeit in der chiranischen Hauptstadt geprägt war und ein dementsprechen-

der Bedarf an Schwerarbeitsklaven bestand, stieg die Nachfrage nach Sragonsklaven rasant an. Zunehmende Expeditionen in den Westen Chrestonims gipfelten in einer beispiellosen Sklavenjagd, bei der 21 chiranische Kriegsgaleeren im Westen über 10.000 Sragon in die Sklaverei verschleppten.

Heftige Sklavenaufstände vor etwa 800 Jahren während des Ersten Kastenkrieges der Chirà sowie philosophische Strömungen führten alsbald zu einer Wende in der Art der Sklavenhaltung zu einer milderen Form. Da die chiranische Kultur in den folgenden Jahrhunderten jedoch wiederholt von schweren internen Kriegen heimgesucht wurde, konnten sich diese Tendenzen erst richtig mit der Gründung der Allianz vor zwei Jahrhunderten durchsetzen.

Seitdem sind alle Chirà gesetzlich und moralisch verpflichtet, auf die Unversehrtheit der Gesundheit und der Familie des Sklaven zu achten und ihnen ein begrenztes Gehalt zu zahlen. Schwere Strafen für Mißhandlung rundeten die Gesetze ab. So ist die Stellung als Sklave in der Allianz nicht die schlechteste: die Höhe des Gehaltes richtet sich danach, ob die Kleidung und die Nahrung von den Besitzern des Sklaven gestellt wird. In den großen Clanspalästen ist das generell üblich, kleinere Haushalte jedoch stocken lieber das Gehalt ihres Sklaven auf und lassen ihn sich selbst versorgen. Freilich ist das Geld, das einem Sklaven übrigbleibt alles andere als reichlich und reicht (je nach Stellung des Sklaven) zu wenig mehr als einem gelegentlichen Gang in eine Taverne oder dem monatlichen Besuch einer Arena.

Es ist einem Sklaven erlaubt, zu heiraten, doch muß zuvor die Erlaubnis des Besitzers eingeholt werden. Der Ehepartner kann dabei ruhig ein Nicht-Sklave sein, am Status des Sklaven ändert sich dabei nichts - er bleibt im Besitz seines Halters. Über den Stand des Kindes entscheidet allein der Stand der Mutter, so daß es entweder als freies Mitglied der Gesellschaft zur Welt kommt oder zum Eigentum des Besitzers der Mutter wird. Wenn die Familie Glück hat, so ist der Clan bereit, einen freien Ehepartner als einfachen Angestellten in das Haus zu übernehmen, so daß sie gemeinsam im Haushalt leben können, eine Freilassung des Sklaven zu seiner Hochzeit ist hingegen extrem selten.

Wie bereits angedeutet, sind Kinder von Sklaven ebenfalls Sklaven und gehen automatisch in den Besitz des Hauses über. Bis zum sechsten Lebensjahr des Kindes ist es den Haltern nicht erlaubt, Mutter und Kind voneinander zu trennen.

Die Bedingungen sind in der Allianz für Sklaven recht gut: es gibt Gesetze, die schlimmste Mißhandlungen unter Strafe stellen und für ein erträgliches Mindestmaß an Lebensstandard sorgen.

Dieses Mindestmaß wird jedoch nur bei Schwerarbeitsklaven überhaupt berührt, also Sklaven,

die etwa für Bauarbeiten, Steinbrechen, Reinigung, Feldarbeiten, Karrenziehen und Rudern Verwendung finden. Die einfachen Hausdiener haben es da schon bedeutend besser, oft sorgen ihre Besitzer für ordentliche Lebensumstände, gewisse Bildung und lassen genug persönliche Freiheiten und letztlich unterscheiden sie sich kaum von freien Angestellten. Die gute Behandlung von Haussklaven lohnt sich für die Besitzer allemal, aufrührerische Köche, Anziedamen und Lustsklaven machen ihre Arbeit alles andere als gut und je näher man einen Sklaven an sich heranlässt, desto mehr möchte man sich auch seinem Wohlwollen gewiß sein - so zumindest die chiranische Einstellung.

Es ist definitiv nicht üblich, daß sich Sklaven freikaufen dürfen, das führt oft nur zu Diebstählen. Freiheit wird auf Wunsch als Belohnung für treue Dienste gewährt, was aber meistens erst im Alter geschieht. Hin und wieder wird es jedoch auch jungen Leuten gewährt, wenn die Familie des Sklaven besondere Verdienste oder Treue für den Clan vorweisen kann.

Alte Sklaven stellen in der Tat ein Problem dar und sind die größte Schattenseite der chiranischen Sklaverei: es gibt keine Gesetze, die verhindern, daß alte, ‚nutzlose‘ Sklaven einfach freigelassen und somit vor die Türe gesetzt werden. Zwar muß ihnen ein einmalig ein Entgelt gezahlt werden, doch ist der schnell aufgebraucht und dann bleibt den Alten nur zu hoffen, daß sie Kinder haben, bei denen sie unterkommen können oder sie landen in der Gosse.

Am verbreitetsten sind Sragonsklaven in der Allianz: Knapp 100.000 von ihnen arbeiten auf den Plantagen rund um die chiranische Hauptstadt. Mit Stroh-Schlapphüten sieht man sie allerorten die Saat ausbringen, die Äcker pflügen und die Ernte einbringen. Es ist üblich, die Sklaven in kleinen Dörfern mitten in den Plantagen leben zu lassen, inmitten im Kreis ihrer eigenen Familie. Schwere Ketten, gebeugte Rücken und knallenden Peitschen wird man hier vergebens suchen:

Feldsklaven dürfen wie alle anderen Sklaven heiraten, Kinder zeugen, sich ihre eigenen Hütten bauen und nebenbei sogar noch zusätzliches Geld verdienen, solange sie ihre eigentliche Arbeit nicht vernachlässigen. Zudem stehen der gesamten Dorfgemeinschaft fünf Prozent der Erträge der Plantage zur freien Verfügung und das ist mehr als genug für die kleinen Siedlungen. Für die Chirà lohnt sich das Geschäft: die fünf Prozent, die dadurch an Einnahmen verloren gehen sind weitaus niedriger als die Kosten, die durch Aufseher, Bluthunde und Ketten entstünden oder gar die ständige Angst um die Wirtschaftsgebäude der Plantage. Ab einem gewissen Lebensalter werden die Sragon aus dem Dienst auf der Plantage entlassen und leben als freie Sragon mit ihren Familien im selben Dorf.

Männliche Sragonsklaven machen hin und wieder auch Karriere als Gladiatoren oder Wagenlenker in den Arenen der Hauptstadt und können so zu

erheblichem Reichtum und großer Beliebtheit kommen. Ansonsten finden sich Sragonmänner in einfachen Berufen wie Kutschern, Reinigungspersonal oder Dienern wieder. Weibliche Sragonsklavinnen sind wegen ihrer großen Intelligenz und Aufmerksamkeit geschätzt und sind vor allem als Schreiberinnen, Vorleserinnen, in der Verwaltung und Bürokratie beliebt.

Neben Sragon sind auch Menschen als Sklaven verbreitet. Die ersten menschlichen Sklaven waren Einwanderer, die vor etwa 900 Jahren in die Zentren der chiranischen Hochkultur übersiedelten und sich selbst in die Sklaverei verkauften. Heute finden sie auf allen Gebieten Einsatz, weniger jedoch bei Schwerarbeit und dafür mehr als Leibsklaven wie Berater, Lehrer und vertrauliche Diener. Auch als Handwerker in großen Manufakturen und Handelsgesandte zu den Menschen finden sie regen Einsatz.

Ein Feld, das bis vor kurzem ausschließlich von menschlichen Sklaven abgedeckt war, ist der große Bedarf der weiblichen Chirà an Lustsklaven. Wie bekannt ist, gibt es bedeutend weniger Männer unter den Chirà als Frauen und so ist die Nachfrage nach jungen Menschenmännern recht groß. In letzter Zeit spielen erstaunlicherweise Sragon-Mensch-Mischlinge und gar Sragonmänner eine immer wichtigere Rolle im Lustsklavenhandel - dahinter steckt wohl die Neugier auf etwas ‚größere Formate‘.

Der Sklavenhandel in der Allianz ist umfangreich, macht aber seit einigen Jahrzehnten kaum noch jemanden reich. Die großen Clans können ihren Bedarf an Sklaven aus dem eigenen Sklavennachwuchs decken und Verkäufe werden oft zwischen den Besitzern direkt ausgehandelt. Nichtsdestotrotz stellt die große Sklavenhalle in der Allianzahauptstadt den größten Umschlagsplatz für die Ware dar.

Unuim werden in der Allianz (und auch in allen anderen Städten) nur selten als Sklaven gehalten, hin und wieder findet man sie als Luftschiffkapitane oder in Handwerk und Handel.

### Städte außerhalb der Allianz

Die Kastenkriege vor über 400 Jahren hatten den Handel, auch gerade mit Sklaven, in vielen Gebieten Ostchrestonims zum Erliegen gebracht, ohne aber den Bedarf sinken zu lassen. Gerade die damals vorrangig von Chirà bewohnten Metropolen Ashrabad und Gilgat hatten allen Grund, sich um die Versorgung mit Sklaven Sorgen zu machen. In jener Zeit lernten es menschliche Händler, sich in das bis dahin von einigen wenigen Handelshäusern monopolistisch beherrschte Sklavengeschäft vorzutasten und Fuß zu fassen. Unter den Flüchtlingen aus der von Kriegen erschütterten chiranischen Welt waren auch viele herrenlos gewordene oder entlaufene Sklaven. Angelockt durch falsche Versprechungen und scheinbar hohe Löhne strömten sie nach Zentralchrestonim, vor allem nach Ashrabad, wo sie von skrupellosen menschlichen

Händlern versklavt wurden. Denn wer wollte schon Feststellen ob ein Flüchtling ums Leben gekommen ist oder gewaltsam versklavt wurde? So verlagerte sich der Sklavenhandel allmählich vom Gebiet der heutigen Allianz weiter westwärts, an den großen Strom.

Unter den Städten Zentralchrestonims hat Ashrabad als Sklavenmetropole eindeutig eine Vormachtstellung inne. Nicht nur, daß der unüberschaubare Hexenkessel und die soziale Schieflage der Stadt genug Nachschub produziert, hohe Zölle auf Sklaven werden erhoben, wenn man sie nur durch Ashrabad hindurchführen will, anstatt sie dort zu handeln. Streifzüge von Sklavenjägern in die umliegenden Dschungel bringen immer wieder neuen Nachschub an billigen menschlichen Arbeitskräften. Zudem hat es die Stadt nicht für nötig befunden, Gesetze für den Umgang mit den eigenen Sklaven zu erlassen, was äußerst günstige Bedingungen für einen auf Effizienz und Gewinn orientierten Handel bietet.

So werden Sklaven hemmungslos für die niedrigsten Arbeiten unter härtesten Bedingungen verschleudert, Sklaven treiben die Galeeren Ashrabads an und arbeiten in Gluthitze auf den Feldern, umgeben von Aufsehern und Sklavenjägern. Nicht zuletzt haben auch die Niedrigpreise für Sklaven für ein schnelles Übertrumpfen der chiranischen Handelshäuser gesorgt. Dabei ist die Qualität der gehandelten Sklaven oft bedeutend niedriger.

Anders, jedoch nicht unbedingt besser stellt sich die Lage in Yedeà dar. Sklaven sind hier meist abgeurteilte Verbrecher und werden besonders in Minen und auf Feldern eingesetzt, oder es sind Schuldner, die bei ihren Gläubigern für den Rest ihres Lebens als Sklaven dienen müssen, aber durch Gesetze vor den schlimmsten Mißhandlungen geschützt sind. Kinder von Sklaven sind in Yedeà dem Gesetz nach jedoch frei, allerdings fällt die Kontrolle der Herkunft eines jungen Sklavenmädchens oder -burschen oft oberflächlich aus und ist von Bestechung und Schweigegeldern geprägt. Handel von Sklaven ist erlaubt, wobei Schuldsklaven nicht verkauft werden dürfen und Verbrecher sich nicht gut handeln lassen. So beschränkt sich das Sklavengeschäft auf das Ankaufen in der Allianz oder Ashrabad und das Verkaufen im Hinterland, wo sie sich jedoch ohnehin nur Großgrundbesitzer leisten können.

Estichà war im Sklavenhandel bisher ein weißer Fleck auf der Landkarte, da zwar der Besitz von Sklaven dort erlaubt war, jedoch nicht deren Erwerb und Verkauf in der Stadt. Dies hat sich mit dem Jahre 222 d.A. jedoch geändert: Sklavenhandel wurde legalisiert und ein eigenes Handelskontor gegründet, von dem der Bürger Anteile erwerben und so an den Gewinnen teilhaben kann. Das Kontor hat jedoch seine Arbeit noch nicht richtig aufgenommen, doch spekuliert man, daß es Fahrten in die Westwildnis unternehmen will, um dort wilde Sragon einzufangen.

In Men-Achor gibt es nicht viele Sklaven, da die Achorah für ihre Freiheitsliebe durchaus bekannt

sind, aber die Vollkommene Gesetzesfreiheit schützt natürlich nicht vor schwerem Mißbrauch. Immer wieder werden jedoch Gefangene von überfallenen Schiffen, so man kein Lösegeld erpressen konnte als Sklaven nach Yedeà oder über Umwege nach Vorovis verkauft.

Womit wir beim schwärzesten Sklavenstaat Chrestonims wären: Vorovis. Sklaven haben hier überhaupt keine Rechte und sind ganz der Willkür ihrer Besitzer ausgeliefert. Handel mit Sklaven findet nur intern statt, Außenhandel mit Sklaven kommt vor, ist aber eher unüblich, da der Staat kein Interesse daran hat, billige Arbeitskraft, die viel besser in Minen und auf Schiffen eingesetzt werden kann aus dem eigenen Einflußgebiet herauszuschaffen. Was den Nachschub an Sklaven angeht, so sagt man, daß hin und wieder Sklavenfangaktionen in der Westwildnis durchgeführt werden, den Großteil besorgt man sich jedoch in Form von Kriegsgefangenen von aufgebrachtten Schiffen aus Men-Achor, Estichà oder Yedeà. Letzteren gibt man übrigens auf Anfragen über den Verbleib von Schiffen die Auskunft, daß man nicht für jedes Schiff verantwortlich sei, daß von Unwettern überrascht oder von Meereskreaturen verschlungen werde...

Auf Shettema schließlich ist Sklaverei fast unbekannt, da die Insel nur von Kleinbauern, Hirten und Fischern bewohnt ist und die sich Sklaven schlichtweg nicht leisten können.

## Andere Kulturkreise

Sklaverei ist bei den Chirà in Rac nicht bekannt und wird nicht praktiziert, doch toleriert man sie in anderen Kulturen und sieht auch kein moralisches Problem darin.

Ähnlich verhält es sich bei den Unuim: der Besitz von Sklaven ist unüblich, kommt aber bei den Unuim, die in den großen Metropolen leben durchaus vor. Einige von ihnen haben es im Sklavenhandel zu Größe gebracht, doch sind Unuim bekannt dafür, daß sie ihre Sklaven gut behandeln und ihnen freundlich gegenüber treten. Doch auch hier gibt es Ausnahmen. In Ravunua, der traditionsbewußten Heimat der Unuim wird man Sklaven jedoch vergeblich suchen. Ein ehernes Gesetz wurde bisher jedoch noch von keinem Unuim gebrochen: ein Unuim hält den anderen nicht als Sklaven.

In der Westwildnis schließlich gibt es bei den Sragon keine Sklaven im engeren Sinne, dafür aber werden Gefangene aus Stammeskriegen ebenso zur Unfreiheit und Fronarbeit gezwungen wie andernorts Sklaven. Diese Gefangenen werden aber oft über Jahre hinweg langsam in die eigene Stammesgemeinschaft eingebunden und erhalten dann ihre Freiheit zurück. So ist aber auch ‚wilden‘ Sragon der Begriff der Sklaverei im Sklaverei kein unbekannter.

## Preise

Die Preise von Sklaven hängen natürlich vom Ort des Handels ab, sowie von der körperlichen Verfassung des Sklaven ab.

Grundsätzlich gibt es vor dem Beginn einer Versteigerung eine kurze Phase, in der die Ware begutachtet werden kann. Der Preis wird auch von der Vergangenheit des Sklaven beeinflusst: Kriegsgefangene und Verbrecher sind oft störrisch und wenig kooperativ (bis zu 30% Preisnachlaß), während Sklaven, die als solche geboren wurden, oft höhere Preise erzielen, weil sie sich besser in ihr Schicksal fügen.

So gelten folgende Preise für Einstiegsgebote (also Mindestpreise) für ‚geborene‘ Sklaven in Ashrabad. In der Allianz sind alle Preise noch-

Schwerarbeitssklave (Mensch)	400 A
Schwerarbeitssklave (Sragon)	600 A
Diener, Lakai	1500 A
Sekretär (Mensch o. Unuim)	2500 A
Facharbeiter	4000 A
Sekretärin, Beraterin (Sragonfrau)	5000 A
Gladiator	7000 A
Lustsklave (Mensch unter 25)	9000 A

Der Buchdruck mit beweglichen Lettern ist in der Allianz seit etwa 170 Jahren ein übliches Verfahren und der neu entwickelte Druck über Matrizen und Druckplatten ermöglicht heutzutage hohe Auflagen von Büchern und Schriften. Doch immer noch werden zahlreiche Schriften per Hand kopiert. Dies sind vor allem Texte, die der örtlichen Obrigkeit, die oft ein wachsames Auge auf die Druckereien haben, ein Dorn in selbigem sind oder gar ketzerischen Inhalt haben. Zudem gibt es genug abgelegene Klöster und Gelehrte in windumtosten Türmen auf hohen Bergen, die nicht die Möglichkeit zum Druck besitzen und ihre Bibliothek durch Abschreiben mehren.

### Die acht Siegel der Herrschaft

**(Original: „Ko ujas sohim asjanjar“, Vesjida Vetras Chrestijis Akkrijian, H.d.Allianz um 2290 v.A., 8 Bände je 180 Seiten)** Religionsphilosophisches Buch und einst wichtige Sammlung von Gebeten und Glaubensanleitungen für den Alten Kult unter Lajeya. Teilweise in sehr veraltetem Chirjeya verfaßt. Es beschreibt einige wundersame Ereignisse in der Frühzeit der Chirà und stellt eine der wichtigsten Quellen für Lajeya-Jünger dar. Die Bände vier bis acht sind vom Neuen Kult wegen der offensichtlichen Preisung des Alten Kultes verboten, die Bände eins bis drei wegen ihrer Passagen über die Heilige Lajeya nicht auf dem Index, aber stark gekürzt. Es enthält zudem noch heute interessante Legenden und Mythen über die Frühzeit der Chirà und betont den göttlichen Hintergrund der Schöpfung dieser Rasse. Im achten Band sollen weite Textpassagen von der Göttin Lijan handeln und sind so für Lijananbeter interessant; Original verschollen; etwa 20 originalgetreue Erstabschriften (meist unvollständig größtenteils in Hostinos-Tempeln unter Verschluss, einige in alten Bibliotheken verschiedener Städte und Klöstern verstreut); ca. 80 einzelne Ausgaben der ersten drei Bände mit erheblichen Zensierungen in ganz Chrestonim zu finden.

Wert: Erstabschriften ab 800 Auran pro Band, ansonsten bis 400 Auran für spätere Einzelbände. der achte Band mag für Lijananhänger bedeutend mehr Wert sein.

### Lajeya-Zyklus

**(Original: „Tsou locot Lajeyajianjar“, vermutlich Rac, angeblich von Lajeya selbst, um 3500 v.A., drei Bände je 40 Seiten)** Enthält moralische und gesellschaftliche Vorschriften und frühe Gesetze, die unzweifelhaft bestimmenden Einfluß auf die frühe Kultur der Chirà hatten. Die Grundzüge des Kastenwesens sind ebenso festgesetzt wie sogar Anleitungen zum Bau von Mühlen, Rädern und Kränen. Es stellt somit das Ursprungsbuch der chiranischen Hochkultur dar und wird der Heiligen Lajeya zugeschrieben. Es erklärt aber in Teilen den schnellen technologischen Aufstieg der Chirà. Das Buch enthält zudem eingestreut immer wieder Prophezeiungen und fast verschlüsselte Passagen, die schon seit Jahrtausenden Stoff für heftige Spekulationen geben. In Ur-Chirjeya geschrieben und so nur für Fachleute verständlich; jeweils das Original eines Bandes in den Händen der Mondrai, Chrania und Akkra; 10 Erstabschriften in der Staatsbibliothek der

Allianz; Hunderte gekürzter Abschriften mit aktualisierter Sprache in Tempeln und Akademien.

Wert: Original unbezahlbar; Erstabschriften ab 4000, spätere Abschriften je nach Vollständigkeit und Alter ab 100 Auran

### Erzählungen der Callisjio

**(Original: „Nocsantàn Callisjio“, div. Vertreterinnen der Kriegerkaste in der heutigen Allianz um 1700 v.A., 340 Seiten)** Blutriefendes Buch über die Heilige Callisjio, eine legendäre chiranische Kriegerin. Zahlreiche abenteuerliche Geschichten und Legenden um ihre Taten, die fast immer in einem argen Gemetzel ausarten. Teilweise packend geschrieben, wenn auch mit jeder Kopie ausschweifender werdend. Das Buch beschreibt auch zahlreiche mythische Orte im Dschungel und den unbekanntesten Gebieten südlich des großen Stroms und ist so Anhalts- und Ausgangspunkt für zahlreiche Expeditionen und Schatzsucher. Enthält unter anderem Hinweise auf den Tempelschatz von Nipaucan und den Verbleib der goldenen Echse von Chiàn; das Original ist eine Pergamentsammlung in Besitz der Mondrai; erste zusammenfassende Bücher oft in Endrakha-Tempeln zu finden; zahlreiche Kopien und einige Neudrucke in fast allen Bibliotheken mehrfach vorhanden.

Wert: Original Schriftrollen ab 1800 Auran, Neudruck ab 30 Auran erhältlich)

### Trakans abenteuerliche Reisen

**(Original: „Viane avanshan Trakanji“, Arbo Trakan, Vorovis, 192 d.A., 430 Seiten)** Geschichtenbuch um die Taten des heutigen Großadmirals Arbo Trakan aus Vorovis. Klassisches Märchenbuch, fesselnd von der ersten bis zur letzten Seite, voller Abenteuer, Spannung, Liebe, Glück, großen Schätzen und bösen Monstern. In opulent geschilderten Bildern schwelgend, dabei aber nie langatmig werdend. Hat sich binnen kürzester Zeit über ganz Chrestonim verbreitet und darf als erster echter Bestseller gelten, zudem neben Eisen der einzige Exportschlager von Vorovis. Berühmteste Episoden sind „Trakan und der Tempel des Todes“, „Trakan jagt Heiler Nu“ und „Trakan und die Zauberbohnen“. Je nach Ausgabe reich bebildert. Vielfältige Nachdrucke in hoher Auflage.

Wert: 15 Auran

### Der Nachlaß des Anethes

**(Anethes Nahor, Ashrabad, um 181 d.A., diverse Pergamente)** Anethes war ein als verrückt verschriener Alchemist und Forscher aus Ashrabad, der sich wegen des Spottes und Hohn seiner Zeitgenossen selbst tötete. Einige Theorien über Hautkrankheiten gehen auf ihn zurück. In seinem Nachlaß sollen sich reichlich Anleitungen für allerlei Gifte und üble Tinkturen gefunden haben, sowie einige hochgefährliche Abhandlungen über die Wirkung von Extrakten aus Kanalschlamm und verdorbenen Lebensmitteln. Der Löwenanteil seiner Aufzeichnungen sind in unbekannte Kanäle versickert und befinden sich wahrscheinlich im Besitz einiger Giftmischer, einige anderer seiner Texte werden in den Kreisen der Sekte von Melnergas Hand herungereicht und fleißig kopiert; Original größtenteils verschollen, bisher etwa 60 Kopien einzelner Pergamente, Zahl steigend

Wert: vollständiges Original für Fachleute nicht unter 10.000 Auran, Kopien pro Pergament etwa 500 Auran.

### Die Struktur des Lebens

**(Original: „Cheleta ji vuela“, Kenan ap Lhazar, Estichà, 221 d.A., seitdem laufend ergänzt)** Die stetig wachsende Sammlung des Estichaner Naturforschers Kenan ap Lhazar wird eines Tages wohl das Standardwerk für die Tierwelt Zentralchrestonims darstellen. Von der Kopflaus bis zum Zwysel wird man hier viele Tiere finden, fast alle mit Abbildung. Die Texte sind praktisch und volksnah verfaßt mit Hinweisen für Umgang und Warnungen vor Gefahren, die von den jeweiligen Tieren ausgehen könnten. Bisher nur ein Exemplar (Original), keine Kopien. Da es aber in Zukunft eine größere Bedeutung erlangen wird, sei es in diese Aufzählung bereits aufgenommen.

+ SYSTEMATIK

Wert: im derzeitigen Zustand ca. 80 Auran.

### Kompendium der edlen Gemmen

**(Original: „Tanaha jayaji“, Etria Shalgin Ecivial, Chiàn, 10 d.A., 4 Oktavbände je 60 Seiten)** Eine Zusammenstellung der wichtigsten Fundorte, Verarbeitungsmethoden und Klassifizierung von Edelsteinen und Quarzen. Enthält ein Verzeichnis der teuersten Edelsteine Chrestonims (was das Buch für manchen Dieb interessant macht), sowie im vierten Band eine Abhandlung für die Magiekristalle, jedoch eher unter kulturhistorischem Aspekt; mehrere Originalausgaben in Privatbesitz, reich bebildeterter Erst- und Zweitausgaben hin und wieder auf Märkten zu finden, sonst in Bibliotheken.

Wert: Originale ab 600 Auran, spätere Ausgaben ab 80 Auran.

### Unterschiede zwischen Leben, Wandel und Chaos

**(Original: „Divarge cruje vuela, comca chè lijanra“, Tjalekia Binechà Akkrian, Men-Achor, um 500 v.A., diverse Schriftrollen (ca. 60 verschiedene), aber auch in Buchform)** Eine mehr als abstruse Sammlung teilweise bizarrer Texte über alle denkbaren Themen wie Theologie, Moral, Geschichte, Prophezeiung und Geisteserscheinungen. Tjalekia verstrickt sich oft in wildeste Spekulationen über die Götter und unerklärliche Phänomene in Chrestonim und überschreitet dabei mehr als einmal die Grenze zur Ketzerei, weshalb die Autorin nach Men-Achor ins Exil fliehen mußte. Ihre Schriften sind Ursprung vieler sektenartiger Bewegungen und Ketzereien. Manuskripte existieren in Form von Schriftrollen teilweise noch in Men-Achor, der Legende nach auch in Vorovis und abgelegenen Bereichen der Estichaner Bibliothek. Diverse Abschriften und willkürlich zusammengestellte Sammelbände dutzendfach in kleinen Klöstern und Privatbibliotheken von Gelehrten verstreut und meist vor den Augen der Öffentlichkeit verborgen.

Wert: Manuskripte für bestimmte Sekten ab 2000 Auran, zeitgenössische Abschriften von Originalen ab 700, Sammelbände je nach Umfang zwischen 20 und 200 Auran.

### Die Reisetagebücher des Trops Baschlig

**(Original: „Dunluda vianaji ji Trops Baschlig“, Trops Baschlig, um 170 d.A., Oktavband zu 190 Seiten)** Der Estichaner Händler Trops Baschlig beschreibt in seinem Buch seine Reisen in die Westwildnis und den Metchà. Seine Schilderungen sind allzu oft von persönlichen Meinungen und Weltanschauungen geprägt und in einem sehr abfälligen Ton den Sragon gegenüber gehalten. Ansonsten stellt er in seiner Detailfreudigkeit ein recht zuverlässiger Reisebegleiter für einen kleinen Küstenabschnitt der Westwildnis dar, doch sind die geographischen Kenntnisse und Ortsangaben des Autors so unkundig und teilweise fehlerhaft, so dass es für die Ausrüstung größerer Expeditionen nur bedingt tauglich ist. Trops Baschlig hat zu Lebzeiten die Verbreitung seines Buches auch als Druckwerk stark vorangetrieben, so daß es sicherlich allein in Estichà über 300 Exemplare geben dürfte.

Wert: 10 Auran

### Von allerlei Festem

**(Original: „Na doranya todlasan“, Palmanas Ner-kun, Ashrabad, 10 v.A. Oktavband zu 100 Seiten)** Kurioser Ausflug in die verrückte Welt eines passionierten Naturforschers, der allerlei Stofftheorien nachgeht und dabei beim Leser mehr Verwirrung stiftet denn Erkenntnis blühen läßt. Als Lehrbeispiel allerdings, wie man ein Buch tunlichst *nicht* aufbauen sollte, zweifellos eine Glanzleistung. Einzige interessante Passagen für Geologen und Kristallogen in einem kurzen Ratgeber „Welch Stein ich hab?“. Originale mit zahlreichen Skizzen von Palmanas persönlich versehen, spätere Kopien (ca. 150) meist bildarmer, vor kurzem erst wieder von einem mittlerweile bankrott gegangenen Druckhaus aus Chiàn neu aufgelegt (ca. 400 Stück; offensichtlich das Ergebnis eines Spitzbuben, der eine Gelegenheit roch, durch ein scheinbar lukratives Geschäft andere Leute um ihr Geld zu bringen).

Wert: 300 Auran für Originale, spätere Kopien 70 Auran, Neudruck für 5 Auran oder weniger.

### Die Farben der Magie

**(Original: „Danate ji naprayita“, Enachà Vacor Eltrijian Akkrijjar, H.d.Allianz, 852 v.A., Foliant zu 800 Seiten)** Faszinierendes Werk über Geistesbeschwörungen, Magiekristalle und Vertreibung von Geistern. In wissenschaftlichem Ton gehalten, dabei jedoch fesselnd und didaktisch hervorragend aufgebaut. Das namensgebende Kapitel über die ‚Farben der Magie‘ versucht, den unerklärlichen Phänomenen elementare Entsprechungen zu verleihen, was Hinweise auf einen Einfluß durch sragonsche Philosophie liefert - in der Tat eines der umstrittensten Kapitel. Enachà, eine Hohepriesterin des Hostinos (!) galt zu ihrer Zeit als brillante Rednerin und Vordenkerin einer moderaten Hostinosverehrung. Das Buch trug das damalige Wissen über überirdische, nicht von Priestern bewirkte Machtentfaltungen zusammen und stellt eine wichtige Quelle für Exorzisten wie Beschwörer gleichermaßen dar. Die Erstausgabe (etwa noch 20 existierende Exemplare, größtenteils im Besitz von unbekanntem Einzelpersonen) ist kostbar bebildert, in dunklen, düsteren Farben gehalten, reich mit angeblich zauberkräftigen Symbolen verziert und mit eingearbeiteten Amuletten und Edelsteinen auf dem Einband. Spätere Ausgaben (ca. 150) weniger opulent. Das Buch ist nicht verboten, sein Besitz zieht zumindest in der Allianz jedoch die Aufmerksamkeit der Inquisition nach sich...

Wert: Erstausgaben fast unbezahlbar, spätere ab 2000 Auran.

### Fluch der Macht

**(Original: „Lijaccra ji chiya“, Autor unbekannt, Ort unbekannt, um 1500 v.A., geschätzt etwa 16 Pergamentrollen)** Befäßt sich mit den Auswirkungen von Besessenheit und allerlei Übernatürlichem. Wirt und ohne Struktur mit großen Gedankensprüngen, die aber wahrscheinlich auf fehlende oder ausgelöschte Textpassagen zurückzuführen sind. In höchstem Maße götterlästerlich (steht auf dem Index verbotener Schriften), dabei glücklicherweise jedoch schwer verständlich und so für den Laien ungefährlich. Eindeutig ein Produkt der ‚Dunklen Zeiten‘ nach der Yorana-Seuche. Wahrscheinlich in einem entlegenen Kloster verfaßt und von sragonscher Weltsicht geprägt. Original verschollen, einzelne Schriftrollen in Zweit- und Drittabschriften unter der Hand zwischen ketzerischen Gruppierungen weitergereicht.

Wert: Originale ab 2500 Auran, Abschriften pro Schriftrolle ab 900 Auran.

### Jhoulantaya

**(Original: „Jhoulantaya“, diverse Autoren, diverse Großstädte, ab 177 v.A., vier Quartbände (insgesamt 2900 Seiten))** Egal, ob man des Lesens nun kundig ist oder nicht, die Jhoulantaya läßt einen, hat man sie erst einmal aufgeschlagen, nicht mehr los: das von Jhoulapriestern und -priesterinnen aus ganz Chrestonim von Estichà bis Samraka zusammengetragene und in der Allianzhauptstadt zusammengestellte Buch beleuchtet die Sexualität aller Rassen in erotischen Bildern und schwärmenden Worten. Das insgesamt fast 3000 Seiten umfassende Werk ist in vier Einzelbände aufgeteilt. Der erste Band enthält über 300 erotische Geschichten aus allen Teilen der Welt, mal romantisch mit einem Hauch Erotik, mal geradezu pornographisch ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen. Reichhaltige, teilweise ganzseitige Abbildungen von (in der neusten Druckausgabe) den hervorragendsten Künstlern und Künstlerinnen erstellt fesseln den Leser für Stunden an dieses über 1200 Seiten umfassende Werkes. Der zweite Band der Jhoulantaya beschäftigt sich auf knapp 200 Seiten mit der Herstellung und Wirkung allerlei anregender Stoffe und Aphrodisiaka, stellt diverse Hilfsmittel wie Fesseln, Dildos und Liebeskugeln vor, beschreibt die Wirkung bestimmter Getränke und Kräuter auf den Geschlechtstrieb, weist auf Gefahren hin und räumt mit allerlei Gerüchten und Fehlinformationen auf, die rund um das Thema Sexualität kursieren. Die letzten Kapitel des zweiten Bandes werden erstaunlich medizinisch, wenn die Sprache auf die Vermeidung von Krankheiten zu sprechen kommt. Der über 600 Seiten umfassende dritte Band wirft zunächst einen ausgiebigen Blick auf Aufbau und Funktion der männlichen und weiblichen Geschlechtsorgane aller vier großen Völker (mit erstaunlich genauen Abbildungen), leitet über erogene Zonen zu erotischen, aber nicht direkt sexuellen Praktiken über wie Massagen und dem gelungenen, erotischen Ausziehen, und kommt dann verblüffend offen und detailliert gar zu Themen wie Selbstbefriedigung und Masturbation des Geschlechtspartners - alles jeweils aus Sicht des Mannes und der Frau gleichermaßen. Der vierte (stets abgegriffenste) Band der Jhoulantaya beschreibt auf stattlichen 900 Seiten nun den Akt an sich in seinen drei gleichberechtigten Formen: Frau zu Frau, Mann zu Mann und Mann zu Frau. Und das für alle vier

Völker! (Wobei die Unuim und die Menschen aufgrund ihrer großen Ähnlichkeit zusammengefaßt sind.) Jedes der Kapitel beginnt mit Ratschlägen für das Vorspiel und leitet alsbald unverblümt zu Stellungen über, die nicht nur mit äußerst anregenden Abbildungen versehen sind, sondern auch mit allerlei phantasievollen Namen bezeichnet sind, wie „Mond der Regenzeit“, „Erwachen des Teccrakha“ und „Spiel der Schlangen“.

Die Jhoulantaya ist in vielerlei Aspekten bemerkenswert: Das Buch verliert trotz seiner plastischen Schilderungen nie die Achtung vor Jhoulanas Geschenken und denen, die ihrem Pfad folgen, es hört nicht auf, Toleranz und Einfühlungsvermögen zu predigen. Zudem stellt es die (gerade z.B. vom Yedeismus verteuflte) gleichgeschlechtliche Liebe als vollkommen gleichwertig zu heterosexuellen Praktiken vor - etwas, womit sich gerade die Menschen der westlichen Städte immer noch schwer tun. Farbige Handabschriften der kompletten Reihe existieren etwa 30, diese fast alle in Jhoulanatemplein. Die neuste Druckausgabe (nur schwarzweiß, dafür künstlerisch höchst anspruchsvoll) hat eine Auflage von 100 Bänden, die sich meist in Privatbesitz befinden.

Wert: Handabschriften je nach Vollständigkeit und Qualität der Bilder zwischen 400 und 1500 Auran, Druckausgabe wegen der hohen Qualität nicht unter 1000 Auran.

### Der Scey-Lis-Epos

**(Scey-Lis, Westwildnis, um 4.000 v.A., zahllose Steintafeln in Tempeln in Tempelanlagen und Gräbern)** Das größte und gleichzeitig letzte große Zeugnis der sragonschen Literatur ist der Heldenepos der Scey-Lis, einer Hohepriesterin der Alten Kristallgötter. Dieses Werk, das es auch in zusammengefasster Form in Chirjeya gibt, aber in dieser Form als extrem lückenhaft gelten darf, ist so voller unglaublicher Geschichten und beschriebener Ereignisse, dass an seinem Inhalt mehr als gezweifelt werden darf. Unter anderem beschreibt Scey-Lis, die als Verfasserin der Texte gilt, von sich selbst aber stets in der dritten Person schreibt, das Durchschreiten eines Schattentores, ihre Wanderung durch die Zwischenwelt, den Besuch des Totenreichs, die Zerstörung der Kristallgötter und die Freisetzung ihrer Macht, Legenden aus dem zweiten Zeitalter (obwohl dies schon zu Scey-Lis' Zeiten eineinhalb Jahrtausende vergangen war), den Bau der riesigen Tempelstädte rund um den Tafelberg Nivrarac, ihre Diskussion mit dem „Obersten der dunklen Götter“ selbst und viele, viele andere unglaubliche Begebenheiten. Viele ihrer Tafeln sind kaum zu entziffern, nicht nur, weil sie im Laufe der Zeit gelitten haben, sondern auch, weil Scey-Lis sich einer Form des Sragishta bedient hat, die heute von keinem Sragon mehr gelesen oder gar fließend gesprochen werden kann.

Somit sind die ältesten Übersetzungen der Tafeln die besten, unter ihnen vor allem die der Gelehrten Yada Remiko Chranirual, die Teil der großen chiranischen Sklavenfangaktion vor gut 1.200 Jahren in der Westwildnis war. Sie scheint in der Tat die Steintafeln vor Augen gehabt zu haben, denn ihre Übersetzung liest sich äußerst holprig und ist – mit Verlaub – einfach so schlecht geschrieben, dass sie kaum selbst mehr als nur hin und wieder ein Wort hinzugefügt haben dürfte.

Wert: Teile der Yada-Übersetzung je nach Vollständigkeit zwischen 300 und 800 Auran, spätere literarische Aufarbeitungen des Themas ab 20 Auran in jedem Bücherladen mit etwas exotischerem Sortiment.

# Von Klingen und Keulen

## Beispiele chrestonischer Waffenkunst

Eine Waffe gehört in einer Welt wie Chrestonim, in der der Dschungel Wesenheiten bereithält, die schrecklicher und gefährlicher nicht sein könnten, zu den alltäglichen Notwendigkeiten wie Kleidung und Schuhwerk. Die Kunst im Erschaffen von Waffen gilt als verehrungswürdig, ja, in einer Welt, da eine ganze Kaste von Kriegerern nur für den Kampf lebt, ist es fast zu einem religiösen Akt geworden. Als beherrschende Kultur Mradoshans ist es nur natürlich, daß die Chirà auch die besten Krieger und Waffenkünstler hervorbringen. Doch auch Menschen und Sragon haben mit der Zeit gelernt, die Klingen der Katzenwesen zu führen und sogar herzustellen.

### Waffen der Chirà

#### Die Asnivala

Die Asnivala wird von manchen auch als „Asnichara muran“ bezeichnet, denn sie gleicht in vielem ihrer großen Schwester - der „Jiara jì asniche“ (Herrscherin der Waffen), der eleganten Asnichara. Die leicht gebogene, scharfe Klinge und die Leichtigkeit der Waffe bei hoher Elastizität hat sie mit jener Herrscherin gemein, einzig die Länge und Qualität der Klinge unterscheidet sie von ihr. Während die Asnichara auch zweihändig geführt werden kann, ist die Asnivala eine ausgesprochene Einhandwaffe.

Worin liegen die Vorteile der kürzeren Klinge gegenüber der Asnichara? Die kürzere Klinge erlaubt eiligere oder heftigere Hiebe, da sie nicht so stark nachgibt wie das chiranische Langschwert. Gemischt mit dem Mreccara in schellen Drehungen, Sprüngen und Ausfällen, Rollen und Kombinationen schmiegt sich die kürzere Waffe besser an den Körper der Kämpferin, lässt Raum für den Fluss der Bewegungen. Schließlich gibt es auch Chirà der Kriegerkaste, die zwei Asnivalen gleichzeitig führen.

Die Asnichara hat sich zur beliebtesten Waffe unter den Menschen entwickelt. Das verwundert wenig, ist doch die große Schwester, die Asnichara für chiranische Hände geschmiedet und somit zu lang und zu schwer für einen Menschen.

*Asnivala der Yilan Mriantar Mondrirual aus Chìan. Die Chirà kann eine lange Geschichte über die Herkunft ihrer Waffe, ihre damit geschlagenen Schlachten, Dutzende von Heldentaten und allerlei über die chiranische Waffenkunst im allgemeinen und ganz besonders auch im Speziellen halten, was wir jedoch dem Leser hier ersparen möchten.*



#### Die Delanura

Nur wenigen ist es offenbar bestimmt, ein Meister der Delanura zu werden. Denn der richtige Gebrauch dieser Waffe erfordert ein hohes Maß an Erfahrung, Geschick und vor allem disziplinierte Übung. Ist es schon schwer genug, eine dieser Waffen korrekt zu handhaben, so stellt der „Charicarra jì jaydrou sohata“ (Vier-Klingen-Kampf) wohl die Vollendung der Kampfkunst dar.

Die Tradition überliefert den Kampf mit zwei Delanuras. Das erfordert ein Höchstmaß an Konzentration, denn die Klingen sind in der klassischen Ausführung dieser Waffe nur jeweils an einer Seite geschärft.

Der Charicarra jì jaydrou sohata kennt zahlreiche verschiedene Stile. Vom vierfachen Angriff des Trulacan-Stils bis hin zum Bavidan im Mreccara asnan (für das die Waffe aufgrund ihrer geringen Länge hervorragend geeignet ist) bildet die Delanura eine tödliche Begleiterin der chiranischen Kriegerinnen.

Doch die Nachteile sind nicht zu übersehen: Das fehlen von Parierstangen machen die Parade mit den kurzen Klingen zu einer lebensgefährlichen Angelegenheit und die kurze Reichweite läßt die Delanura gegen eine Asnichara schlecht aussehen.

Deshalb ist die schnelle Attacke mit schnell schwingenden Klingen typisch für den Delanura-Kampf. Bei schnellen Bewegungen der Handgelenke entsteht durch die Rotation nach einem speziellen Verfahren gehärteter Klingen manchmal ein helles, pfeifendes Geräusch. Bei Kampfvorfürungen verstehen es die chiranischen Waffenmeisterinnen sogar, je nach Kampfstil einen anderen Ton entstehen zu lassen.

Die Delanura findet man nicht bei vielen Kriegerinnen, eben weil die Beherrschung eine Kunst ist. Bei den Menschen sieht man die Delanura gelegentlich als Doppelschwert (man bedenke den Größenunterschied: was für einen

Chirà ein Dolch, ist für einen Menschen eine lange Klinge!) zweckentfremdet, denn für den Einzelgebrauch ist die Delanura eigentlich nicht gedacht, ebenso wenig als Wurfwaffe - da der Griff in der Mitte der Waffe ist hat man kaum die Möglichkeit, genau zu zielen.



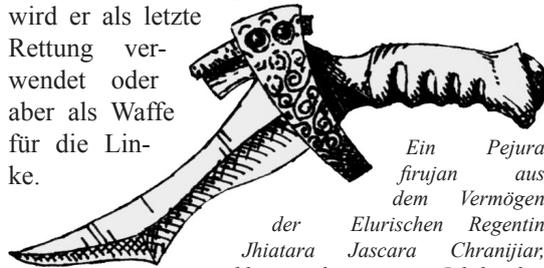
*Eine Delanura aus der Hauptstadt der Allianz, entstanden vor ca. 40 Jahren und getragen von Calandel Trijana Akkrijel, einer Priesterin der Endrakha vom Tempel des noch jungen Arraga-Clans. Wie alle Endrakha-Dienerinnen muß auch sie sich mit allen Waffen, die unter den Chirà üblich sind, vertraut machen.*

## Der Pejura firujan

Der „hungrige Dolch“, wie er übersetzt heißt, ist selten anzutreffen und wenn, dann fast nur bei zwielichtigen Gesellen, denn er gilt für die meisten Chirà-Clans als unehrenhaft. Denn er wurde speziell dafür konstruiert, Klingen anderer Waffen zu zerbrechen oder sie ihnen zumindest aus der Hand zu reißen. Trifft eine Waffe nämlich auf die außergewöhnlich geformte Klinge des Pejura firujan, so gleitet sie an ihr hinab in eine Kerbe, die von einer sehr kleinen Nebenklinge begrenzt wird. Die Waffe verhakt sich in den meisten Fällen in dieser Kerbe und kann dann mit einer schnellen, kräftigen Bewegung zerbrochen werden. Selbst wenn dies nicht gelingen sollte, so ist der Angreifer, dessen Waffe im Dolch hängenblieb, oft so überrascht, dass schon eine leichte Drehung des Pejuras genügt, um ihm seine Waffe förmlich aus der Hand zu schrauben.

Der Pejura firujan wird aber so gut wie nie als Hauptwaffe verwendet, da er eben nur ein Dolch ist und nicht gegen Äxte oder Stangenwaffen bestehen kann. Häufig

wird er als letzte Rettung verwendet oder aber als Waffe für die Linke.



Ein Pejura firujan aus dem Vermögen der Elurischen Regentin Jhiatara Jascara Chranijjar, wohl aus dem ersten Jahrhundert der Allianz stammend. Selten findet man einen so schön gearbeiteten Dolch wie diesen, denn der Gebrauch der Waffe ist bei Chirà mehr als unüblich, deshalb wird selten auf eine kunstvolle Verzierung Wert gelegt. Dieser Dolch hat zwei eingearbeitete Smaragde und eine vergoldete Parierstange. Der Knauf der Waffe besteht aus einer großen Bernsteinkugel, ein deutliches Markenzeichen der Schmiede Nejeras in der Hauptstadt der Allianz. Dieser Umstand und der Materialwert lassen Expertinnen den Dolch auf einen Wert von über 2.000 Dublonen schätzen.

## Der Pejura sijavan

Der Pejura sijavan wird nur noch von ganz wenigen Chirà benutzt, bei den Menschen ist er praktisch unbekannt. Im Zweikampf findet er keine Verwendung, in Schlachten der Chirà hingegen fand er vor allem innerhalb der Mondrai-Kaste schon häufiger Verwendung und wurde dort fast als Ritualwaffe gehandhabt:

Während der letzten Kastenriege vor rund 400 Jahren war der Höhepunkt des Gebrauchs dieser Waffe. Sobald die feindlichen Heere aufeinandertrafen, wurde der Pejura mit so großer Wucht auf den Gegner geworfen, daß der oft in den klassischen Clansfarben gefertigte oder anderweitig markierte Dolch die Rüstung des Feindes durchschlug und sich ihm in den Leib bohrte um sich dort zu verhaken. Für die anderen des Clans war damit deutlich klargemacht, das nur der Besitzer des Pejuras das Recht hatte, den Gegner zu töten. Es wurden also auf diese Weise Kampfpaare

gebildet. Während des Kampfes der beiden blieb der Pejura fest in der Wunde, denn die Waffe läßt sich nur mit beiden Händen und großer Gewaltanwendung wieder herausziehen. Erst nach Ende des Kampfes durfte der Sieger den Pejura wieder an sich nehmen, um sich durch einen gezielten Wurf einen neuen Gegner auszuwählen.

Heute gilt diese Art der Schlachtenführung als antiquiert und so wird der Pejura sijavan nur noch aus Nostalgiegründen getragen.

Einzig der Mondrai-Clan der Cerrakhan verwendet den Dolch noch in seiner oben beschriebenen Art und Weise.



Ein Pejura sijavan (Pfeildolch) aus dem 4. Kastenkrieg. Nicht selten trugen die Pejuras noch ein besonderes Erkennungsmerkmal wie ein Band, das um den Stiel der Klinge gebunden war oder aufwendige Verzierungen am Knauf. Dieser Pejura stammt aus dem Besitz des Migai-Clans. Die Pejuras sind geradezu dazu prädestiniert als Andenken zu dienen, da sie oft deutlich einem Clan zuzuordnen sind und so den Sieg über einen verfeindeten Clanangehörigen bezeugen. Die Sagen um Etejljaya

Vidrian Mondrijas erzählen, daß sie aus einer Schlacht mit 14 Pejuras in ihrem Leib zurückkehrte. Dabei ist das sachgerechte Entfernen eines Pejuras eine sehr riskante und blutreiche Operation, da sich der lange Stiel tief in den Körper und die Organe bohrt.

## Der Pejura sinjian

Der Pejura sinjian ist eine Waffe, die ausschließlich unter den Akkra der Allianz verbreitet ist, denn er ist eine Ritualwaffe. Früher wurde diese Art Dolch zum Aufschneiden der Kehle bei Opfertieren und -menschen für die Götter

des Alten Kultes verwendet, doch mit der zunehmenden Abkehr von diesem Glauben verlor auch der Pejura sinjian („Priesterdolch“) seine Funktion als Opferdolch und wurde seitdem als Zeichen der Zugehörigkeit zur Priesterkaste verwendet. So trägt heute jede Angehörige der Akkra einen solchen Dolch bei sich. Er wird bei der Aufnahme in die reguläre Priesterschaft, also nach Abschluß der Studien verliehen, wird individuell gefertigt und speziell an die Hand der Chirà angepaßt, die den Dolch als Zeichen ihres Standes tragen soll.



Pejura sinjian, zu finden im „Museum für Kunst der Tempel des Hostinos-Prinzips zu Gründungszeit der Allianz“. Dieser Pejura ist ziemlich eindeutig dem Jhoran zuzuordnen, denn die beiden Augen, die am Schwertknauf eingearbeitet sind, sind ein typisches Symbol des Jhorankultes zu jener Zeit. Der Reichtum der Verzierungen unterstreicht die Bedeutung, die die Religion zu jener Zeit, kurz nach Gründung der Allianz innehatte. Der Dolch ist überaus schwer (3 Reclen), da sein Griff aus dem grünadrigen Marmor aus dem Nordwesten von Rac besteht. Das zeigt auch gleichzeitig, daß dieser Dolch nie dafür gemacht wurde, in einem echten Kampf benutzt zu werden.

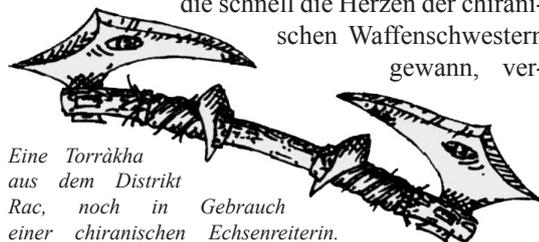
Die Dolche der 14 Hauptkulte unterscheiden sich nicht durch die Form der Klinge - diese ist alt überliefert und typisch für den Pejura sinjian -, sehr wohl aber durch die Ornamentik am Knauf. Meistens sind es Symbolisierungen eines für die Gottheit typischen Elements oder Eigenschaft. Häufig nicht minder aufwendig wie die Dolche sind die Scheide und der Gürtel, die bei manchen Kulturen zusammen mit dem Pejura verliehen werden.

### Die Torrækha

Schon auf ältesten Bildern, die die ehrwürdigsten Tempel der alten chiranischen Heiligtümer zieren, ist die Torrækha an den Gürteln der chiranischen Krieger zu sehen, ja viele Chirà aus dem Distrikt Rac sind der Überzeugung, daß dies die echtste und typischste Waffe der Chirà sei. Und bis zum Siegeszug der Asnichara war sie auch die Nahkampf-Waffe schlechthin.

Die Waffe wird beidhändig geführt, die Hände und Unterarme stehen parallel zueinander und halten den Griff fest umschlungen. Zwei gewaltige, scharfe Klingen ragen wie zwei aufeinander zeigende Vogelschnäbel hervor und stehen so, daß die Hände am Holm gut geschützt sind. Der Kampfstil ist wuchtig und von Kraft geprägt. Heftige Stöße mit beiden Armen, wuchtige Schläge und aufgrund der begrenzten Reichweite ein enger Körperkontakt - das sind die Merkmale des Torrækha-Kampfes. Es ist aber auch möglich, während des Kampfes den Griff einer Hand zu lösen und so überraschende, weitreichende Hiebe auszuteilen. Wie bereits angedeutet ist die große Zeit der Torrækha schon vorbei. Die zunehmende Beschäftigung mit dem Fernkampf in Wissenschaft und Kriegskunst hat zu einem vermehrten Einsatz von Pfeilen und Bolzen geführt, so daß die Verwendung eines Schildes manchen Kreisen der Kriegerkaste als sinnvoll erschien. Als typische Zweihandwaffe verlor die Torrækha also an Bedeutung. Nach der Entwicklung der Asnichara,

die schnell die Herzen der chiranischen Waffenschwestern gewann, ver-



*Eine Torrækha aus dem Distrikt Rac, noch in Gebrauch einer chiranischen Echsenreiterin. Besonders Waffen aus Rac streichen die Ähnlichkeit der beiden Klingen zu Vogelschnäbeln noch heraus, indem die Klingen mit Augen verziert sind.*

schwand die Waffe fast vollkommen aus den großen Kriegerclans.

In Rac hingegen, wo die Zeit langsamer zu vergehen scheint und Traditionen immer noch sorgfältig gepflegt werden, darf die Torrækha an keinem Waffengürtel fehlen. Denn in Rac kennt man doch die alten Kampftechniken, die diese Waffe nichtsdestotrotz zu einem tödlichen Werkzeug allerersten Güte machen.

### Das Vecclas

Die Abbildung zeigt ein „Vecclas muran“, also die kleine Version einer der beliebtesten Waffen der Chirà Altrijian, die aber auch unter den Menschen immer mehr Freunde findet. Man hält die Waffe am Griff, der senkrecht auf die Klinge steht, wobei diese dann am Unterarm entlangläuft.

Das Vecclas gibt es in sehr verschiedenen Ausführungen. Allen gemein ist jedoch, daß das Vecclas vorne über eine verlängerte Klinge verfügt, mit der mit einer schnellen Vorwärtsbewegung des Armes zugestochen werden kann, sowie eine langgezogene Schneide, die - oft mit Widerhaken versehen - gut zum Parieren geeignet ist.

Der Schneide kommt insbesondere in den Mreccara asnan-Stilen (also im bewaffneten Mreccara) eine große Bedeutung zu, die sehr körpernah und sehr stark von Schlagkombinationen aus Faust- und Ellenbogenangriffen geprägt sind. Häßliche Schnittwunden nach dem ersten Angriff und von den Widerhaken herausgerissene Fleischbrocken nach dem zweiten machen das Vecclas in Kombination mit dem Mreccara gleichzeitig zu einer der gefürchtetsten Waffen, die Chrestonim kennt.

Das „Vecclas madran“ (großes Vecclas) verfügt meist über einen

*Ein Vecclas muran, gefertigt mit dem Holz des Irvana-Baumes. Es stammt aus dem Waffenarsenal der „Anigoja ji chonjitra rijan“ (Akademie des heiligen Krieges) der chiranischen Kriegerkaste. Es wird dort zur Grundausbildung der jungen Kastenangehörigen verwendet*

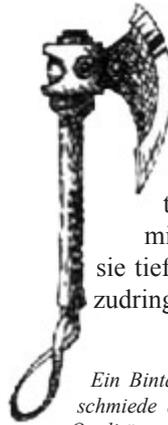


zusätzlichen Bügel am Haltegriff um die Hand vor Verletzungen zu schützen. Die vordere Klinge ist länger und am Ende der Waffe steht in den meisten Fällen ein großer Teil der Klinge nach hinten über, um so auch Stiche mit dem Ellenbogen nach hinten ausführen zu können. Für das Mreccara ist das Vecclas madran allerdings ungeeignet, da die eigene Verletzungsgefahr durch den hinteren Dorn bedeutend ansteigt.

## Waffen der Menschen

### Das Binta (Beil)

Schon vor langer Zeit hat man erkannt, daß das Beil nicht nur dazu gut ist, Holz zu hacken, sondern daß es in leichter Abwandlung hervorragend als Waffe Verwendung findet. Gerade in Men-Achor und Estichà erfreut es sich großer Beliebtheit. Seine Entwicklung wurde wahrscheinlich durch das sragonsche Shulak beeinflusst, nur ist das Binta bedeutend besser ausgewogen und wird grundsätzlich nur mit einer Hand geführt. Der Kampf mit dem Beil ist nicht einfach. Nur eine



Ein Binta aus Estichà, gefertigt von der Drachenschmiede des Callan Eichbart. Gute handwerkliche Qualität und angemessene Preise zeichnen diese Schmiede bis zu ihrer Auflösung aus.

Seite vermag Schaden anzurichten und nach einen Treffer verhakt sich die Klinge nicht selten in der Rüstung des Gegners.

Seine Durchschlagskraft und Gefährlichkeit ist jedoch unumstritten. Die Klinge ist oft schmal, und mit großer Wucht geschlagen vermag sie tief in das Fleisch eines Gegners einzudringen.

## Waffen der Sragon

### Das Canchlet

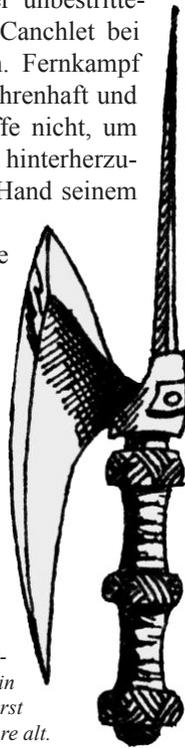
Das Canchlet ist eine Waffe, die erst in den letzten Hundert Jahren ihre Verbreitung fand. Es handelt sich beim Canchlet also eher um eine „moderne“ Waffe. Besonders beliebt und oft gesehen ist sie bei den Menschen und vor allem bei den Sragon. Die Verwendung der Waffe ist jedoch sehr unterschiedlich:

Die Chirà altrijian verwenden sie ausschließlich als Wurfwaffe. Je nach Wurftechnik trifft sie entweder mit dem spitzen Dorn an ihrer Spitze oder mit der Schneide. In beiden Fällen ist die Wirkung jedoch verheerend. Trotz seiner unbestrittenen Durchschlagskraft ist das Canchlet bei den Chirà eher ungebräuchlich. Fernkampf gilt bei den Chirà meist als unehrenhaft und ineffektiv - man hat seine Waffe nicht, um sie jemandem entgegen- oder hinterherzuwerfen, sondern mit ihr in der Hand seinem Gegner entgegenzutreten.

Bei den Menschen wird sie sowohl als Wurf- als auch als Schlagwaffe verwendet. Häufig ist die Schneide mit aufwendigen Verzierungen versehen, die das an sich schon bedrohliche Aussehen des Canchlets noch verstärken. Das Canchlet ist mit Sicherheit keine Waffe der Eleganz, schnelle Angriffe und Finten sind mit ihr kaum möglich, schließlich ist die Ähnlichkeit mit einer Axt doch recht groß. Die Menschen kennen noch das Canchlet eccletan, bei dem der kurze Griff durch eine lange Haltestange ersetzt ist. In dieser Form findet sie häufig als Lanze Verwendung.

Die Sragon schließlich sind als die wahren Meister des Canchlets bekannt. Ihr oft wuchtiger Körperbau mit den starken Armen kommt in Verbindung

Ein einfaches Canchlet, entstanden in Estichà, erst wenige Jahre alt.



mit dem Canchlet optimal zur Geltung. Nicht selten wird es von ihnen mit zwei Händen geführt, wobei vor allem die Schläge jedem Gegner schnell und endgültig das Fürchten lehren.

### Das Shulak

Wenn es eine Waffe gibt, die Expeditionen in die Dschungel des Westkontinentes das Fürchten gelernt hat, dann ist es das Shulak. Diese Waffe ist eine die schlagkräftigste und furchtbarste Waffe der Sragon. Die Axt wird mit beiden Händen geschwungen, die grob gefertigte, oft einen Unterarm lange Schneide, gehalten von einem Holm, der wie ein kleiner Baumstamm anmutet richtet furchtbare, tief klaffende Wunden an und die Wucht des Aufpralls vermag Knochen zu zerbrechen, als wären sie nur dürre Äste.

Nur die wildesten unter den Sragon führen diese Waffe. Mag sie auch mit einem Hieb so viel verheerenden Schaden anrichten, wie keine andere Waffe, so sind die Nachteile doch auch gravierend: wenn der erste Hieb nicht sitzt, muß man schon seine gesamte Kraft aufwenden, um diese Monstrum von Waffe wieder in die Höhe zu wuchten.

Freilich gibt es das Shulak auch in kleineren Ausführungen, ja es gibt sogar einhändige Shulaks, doch einen eleganten Vertreter wird man niemals finden.

Chirà oder Sragon, die in der Allianz geboren wurden lehnen diese Waffe vollkommen ab und nur einige bärbeißige Seefahrer aus Men-Achor verwenden das Shulak.

### Das Ssetsha

(Chirjeya: Setchà) Es ist nicht ganz geklärt, wo der Ursprung dieser Waffe zu suchen ist, doch glaubt man, daß sie sragonschen Ursprungs ist. Man findet sie fast nur in den

Ein Ssetsha aus Men-Achor in einer sehr schlichten Ausführung, wobei man sagen muß, daß diese Waffen selten aufwendig verziert sind. Während nämlich chiranische Waffenmeister großen Wert auf Ästhetik bei ihren Werken legen, spielt das Aussehen bei den eher praktisch veranlagten Bewohnern der westlichen Lande keine große Rolle.



Ein Shulak aus den westlichen Dschungeln, mitgebracht von einer Expedition. Es wurde in einem verlassenem Tempel gefunden. An der Waffe sind einige Schriftzeichen des Sragishta eingeritzt, was auf eine religiöse oder kultische Bedeutung hinweist. Das Alter wird auf über 2000 Jahre geschätzt. Dieser Fund zeigt, daß das Shulak in seiner Form sich im Laufe der Jahrtausende kaum gewandelt hat.

Küstenstädten des Westens, im

Osten der Welt wird man sie wohl vergebens suchen. Die vier kurzen, gewinkelten Klingen sind nicht einfach zu handhaben. Die wenigen Menschen, die sie verwenden, führen mit der Waffe Hiebe wie mit einem Streitkolben aus, die Sragon jedoch haben für die Waffe noch eine andere Verwendung: die Echslinge verstehen es, die Waffe mit großer Wucht zu schleudern, so daß sie bei schwach gerüsteten Gegnern trotz der ungünstigen Klingenform tief in den Körper einzudringen vermag - und dann richtet die Waffe fürchterlichen Schaden an, denn es ist fast unmöglich, die Waffe wieder entfernen, ohne faustdicke Brocken Eingeweide mit herauszuziehen.

Expeditionen in die unberührten Dschungel des Westens berichten von der Verwendung einer sehr ähnlich gebauten Waffe bei wilden Sragon-Stämmen, so daß ihr sragonscher Ursprung als belegt gelten dürfte.

## Waffen der Unuim

### Das Blatakin

Das Blatakin ist die beliebteste Waffe der Unuim. Der Griff ist breit und stabil, die Klingen jedoch muten fast filigran und zerbrechlich an, sind aber von erstaunlicher Festigkeit. Auf den ersten Blick mag es dem flüchtigen Betrachter erscheinen, als sei inmitten der Klinge ein Hohlraum gelassen, doch besitzt das Blatakin zwei von ihnen, beide nach innen gezackt und äußerst spitz. Aus diesem

Aufbau ergibt sich auch die Unverkennbarkeit der Waffe, wenn sie benutzt wird: die Waffe erzeugt einen klingenden Ton, wenn sie auftrifft. Die Ähnlichkeit zu einer Stimmgabel läßt solches zwar bereits vermuten, doch immer wieder ist man erstaunt von der bei manchen Waffen außerordentlich guten Klangqualität. So gewinnen die Unuim sogar dem Kampfeslärm etwas positives ab. Daß es in Ravunua, dem Bergrücken, der die Heimat der Unuim darstellt, sogar eine Blatakin-Musiktruppe geben soll, muß jedoch entschieden ins Reich der Phantasie gewiesen werden.

Für Unuim stellt ein Blatakin einen unverzichtbaren Teil seiner Reiseausrüstung und schon früh üben sich die Abenteuerlustigen unter dem kleinen

Volk mit ihm. Die Waffe ist von außerordentlicher Leichtigkeit und flinke Ausfälle sind der bevorzugte Kampfstil.

*Das Blatakin eines Unuim aus Gilgat, ein Erbstück seines Großvaters, ungefähr 103 Jahre alt. Laut Aussage des Unuim, sei damit zwar noch nie gekämpft worden, aber es klebe dennoch Blut daran: Sein Großvater habe es bei einem Würfelspiel in Ashrabad gewonnen. Der ehemalige Besitzer, der die Waffe just hatte anfertigen sei ob des Verlustes so in Rage geraten, daß er begann, die Einrichtung der Herberge zu zertrümmern, bis er von einer Gruppe anwesender Matrosen grün und blau geschlagen und damit in seinem Zerstörungswahn gestoppt wurde.*

