

# **MRADOSHAN**

## **Das Land des Großen Stroms**

**Version 1.1**  
**September 2001**

# Inhalt

<b>Sichàra</b> .....	4
<b>Einführung</b> .....	5
Mradoshan .....	5
Die Welt Chrestonim .....	5
Die Gestalt der Welt .....	5
Geographie & Kartographie .....	6
<b>Teil I: Die Geschichte Mradoshans</b> .....	8
Das erste Zeitalter .....	8
Das zweite Zeitalter .....	8
Das dritte Zeitalter .....	8
Das vierte Zeitalter .....	9
<b>Teil II: Geographie Mradoshans</b> .....	16
Atorac .....	17
Das Ende der Welt .....	17
Das Land des Ewigen Staubes .....	17
Der Weltenwall .....	18
Die Allianz .....	20
Gesellschaft .....	20
Wirtschaft, Kultur und Bildung .....	21
Staat und Regierung .....	21
Provinzen .....	22
Städte der Allianz .....	25
Rash-Magapur .....	28
Garapur .....	28
Rashama .....	30
Ashan'drar .....	32
Ashrabad - ein betäubender Traum .....	32
Die Stadt der Bordelle .....	32
Das Gesetz .....	33
Der Staat .....	34
Die Bevölkerung .....	34
Gesetze & Rechtsprechung .....	34
Der Umgang der Rassen miteinander .....	35
Wichtige Städte der Region .....	35
Die Senke und der Große Strom .....	36
Der Große Strom .....	37
Die Brücke .....	37
Die Tarrocsha und das Chrestaron .....	38
Der Versunkene Wald .....	38
Haccuya .....	40
Wichtige Städte der Region .....	41
Yedeà .....	43
Landschaft .....	43
Landesteile .....	44
Reisen .....	44
Völkerschaften .....	44
Zahlungsmittel .....	45
Gastlichkeit, Speis&Trank .....	45
Kleidung .....	45
Rohstoffe, Handwerk, Handel und Handelsgüter .....	46
Familie, Sitten, Bräuche und die Mentalität .....	46
Der König und sein Staat .....	47
Wichtige Städte der Region .....	47
Elùrya und Estichà .....	49
Sanescya .....	49

Votràis.....	50
Wichtige Städte der Region .....	50
S'Chor-Halbinsel & Men-Achor.....	52
Die Achorahs .....	52
Wichtige Städte der Region .....	53
Vorovis & Vobra .....	54
Landschaft.....	54
Chescea .....	55
Wichtige Städte der Region .....	55
Der Metchà und die Westwildnis.....	57
Der Metchà .....	57
Die Inselwelt von Yanàla.....	58
Shettema.....	58
Vensheger-Himmelslicht und Shaxon A' .....	59
Der Westkontinent .....	59
Wichtige Städte der Region .....	60
Jenseits der Grenzen .....	61
Rac .....	61
Ravunua .....	61
Vasal Intana und der Golf von Ashahím.....	62
Die andere Seite .....	62
<b>Teil III: Die Rassen Mradoshans .....</b>	<b>63</b>
Die Chirà.....	63
Chrania - die Adelskaste .....	67
Akkra - die Priesterkaste .....	70
Mondrai - die Kriegerkaste .....	72
Ecibarra und Alchenam - Arbeiter- und Bauernkaste .....	75
Die Sragon.....	76
Die Menschen .....	80
Die Unuim.....	82
<b>Index .....</b>	<b>85</b>

# Sichàra, geschätzte Leserin, geschätzter Leser!

Nun ist es endlich soweit: die erste Version der Komplettbeschreibung des bekannten Chrestonim ist vollendet. Bestimmt voller Tippfehler, Widersprüche, unvollendeten Sätzen und falsch formatierten Absätzen, aber immerhin auf doch 86 Seiten das zusammenfassend, was bisher allein auf nur schlecht ausdrückbaren, veralteten und bisweilen weit verstreuten Html-Seiten im Internet zu finden war.

Dem setzt dieses Dokument vorerst ein Ende. Die Weltbeschreibung auf [www.chrestonim.de](http://www.chrestonim.de) wird eingestampft und weicht langfristig einem Lexikon zum Nachschlagen der bisweilen fremdartigen Begriffe des Chrestonim-Universums. Änderungen und Erweiterungen werden nun zuerst in dieses Dokument einfließen, um es stets auf dem aktuellen Stand zu halten.

Und Änderungen sowie Erweiterungen wird es geben, zum einen, weil die Charaktere des Chrestonim Play-by-Emails die Welt verändern werden - vielleicht nicht die gesamte, aber die politische Entwicklung in Zentralchrestonim ganz bestimmt. Und es sind nicht nur die Charaktere, die die Welt mitbestimmen, sondern vor allem auch ihre Spieler, reißt doch der Zustrom an Vorschlägen zur Weltgestaltung, die die Spielverwaltung erreichen, nicht ab.

Zum anderen soll Chrestonim ja nicht nur Hintergrund für das Play-by-Email sein, sondern auch die Kulisse für Pen&Paper-Rollenspiel darstellen. (Letzteres übrigens das ursprüngliche Ziel. Den überwältigenden Erfolg des Mailspiels konnte damals bei der Welterschaffung niemand errahnen!) Und es wird eines schönen Tages auch Pen&Paper-Abenteuer geben, die gespielt werden und Chrestonim durchaus auf dramatische Weise verändern können. Diese Änderungen werden klarerweise auch in einer Weltbeschreibung wie dieser hier einfließen müssen.

Darüber, wie eine gute Rollenspielwelt auszusehen hat, kann man sich mit Sicherheit streiten. Ist Chrestonim, wie es hier präsentiert wird, eine gute Rollenspielwelt? Möglicherweise, ich persönlich bin da ehrlich gesagt skeptisch. An vielen Stellen erscheint mir die Spielwelt noch weitaus zu brav, zu konventionell. Der große Wurf ist, trotz der guten Bedingungen, die der phantastische Hintergrund von Pipes Chrestonim mitgibt, sicherlich noch nicht gelungen. Aber es ist ein Anfang, auf dem man aufbauen kann. Auch aus diesem Grund muß die Weltbe-

schreibung offen für Änderungen sein, für Ideen und Konzepte, Verbesserungen, die den Spielspaß steigern ohne die Logik zu verletzen.

Logik ist ein gutes Stichwort: Ich möchte davor warnen, die Gesellschaften und Kulturen Chrestonims soziologisch und ökonomisch bis ins Mark zu durchleuchten! Die Sinnzusammenhänge und die logischen Fundamente des Hintergrundes sind wahrhaft stark genug, um niemals im Rollen- oder Emailspiel sauer aufzustoßen. Und das ist auch das Hauptziel, das verfolgt wurde. Einer wissenschaftlichen Dissertation, einhergehend mit kulturhistorischen Vergleichen, philosophischen Betrachtungsweisen und soziologischen Analysen hält keine Fantasy- oder SciFi-Welt lange durch. Wer es für sich persönlich als sinn- und wertvoll betrachtet, solche Untersuchungen an Chrestonim anzustellen, dem sei der persönliche Triumph vergönnt, stößt er auf eine (sicherlich vorhandene!) Lange Liste von Macken und Dellen.

Bei alledem möge er jedoch bedenken, wozu die Weltbeschreibung dient: sie will nicht das vollkommene Bild einer fremden Gesellschaft entwerfen, sie will keine Studie sein. Die Welt möchte unterhalten, Spaß machen, schön und schrecklich sein und genug Konflikte haben, die Raum für Heldentaten bieten - und dabei über eine reichliche Portion gesunden Menschenverstands verfügen, so dass der Hintergrund als Ganzes gesehen einen stimmigen Eindruck hinterläßt. Und letzteres erfüllt Chrestonim meines Erachtens.

Kritik und reichlich Resonanz ist jederzeit erwünscht, sei es, dass es sich um den reinen Hinweis auf Tippfehler handelt, sei es, dass auf Fehler und Widersprüche hingewiesen wird.

Bleibt mir nur noch, allen, die direkt oder indirekt an dieser Beschreibung mitgewirkt haben zu danken und viel Spaß auf der Reise durch Chrestonim zu wünschen. Und grüßt mir all die Klischees, die bewußt eingebaut wurden! Letztlich sind sie gute alte Freunde, die man immer wieder gern sieht, vorausgesetzt, sie kommen nicht zu zahlreich und bleiben nicht zu lange...

Konstanz, Juni 2001  
Wilko Mattern

# Einführung Mradoshan

Mradoshan - in alten Schriften und vergilbten Pergamenten ist er zu finden, dieser Name. Einst, vor vielen, vielen Jahrhunderten war er in aller Munde, bezeichnete ein Land, das ein Funkeln in den Augen von Abenteurern und Schatzjägern treten ließ, ein Land, das Generationen von Kriegerinnen, Kapitänen und Glücksrittern hinaus in eine ihnen unbekannte Welt ziehen ließ, ein Prozeß, der die ersten Schritte darstellte zu dem, was heute Weltzivilisation geheißen wird.

Heute ist dieser Name fast in Vergessenheit geraten. Er zerfiel unter den Peitschenhieben von Kriegsgaleeren und dem lauten Geschrei der Wesen Mradoshans, seien es nun das lauthalse Schachern um Profite oder die fanatischen Prophezeiungen von Priestern. Was einst als Mradoshan bekannt war, heißt nun Ashan'drar, Yedea, Vobra oder Allianz.

*Mra Adoshan* - das ist der alte Name des Großen Stroms und er gab einst der ganzen Region vom Weltenwall bis zur Küste des weiten Metchà ihren Namen. Vor drei Jahrtausenden brachen die ersten Expeditionen der Chirà auf, um das zu erforschen, was hinter den Hügeln der Ebene von Nahaya lag, ihre Neugier ließ sie bis zum See Metchuràn vordringen, ließ sie Schiffe bauen und trug sie auf dem Rücken des Großen Stroms viele Tage fort nach Westen, dem Ozean entgegen. Und für diese unerschrockenen Pioniere war das Land immer das Land des Großen Stroms: Mradoshan.

Doch in diesen drei Jahrtausenden haben sich die Ebenen, Wälder und Hügel an den Ufern des Flusses verändert und der alte Name ist vergessen worden. Staaten und Völker haben sich das Land aufgeteilt und haben ihm neue Namen gegeben. Sie haben Städte und Tempel auf ihm gebaut, haben auf ihm gekämpft und Kinder gezeugt.

Doch wir wollen hier den alten Namen wieder aufnehmen. Denn kein anderer Begriff faßt die Kulturen und Länder am Großen Strom und die angrenzenden Gebiete so gut zusammen wie dieser.

Auch wenn die Einwohner der vielen Städte und Dörfer den Namen ihrer Welt Chrestonim für diese Region verwenden, so soll die Verwendung des Namens Mradoshan doch stets daran erinnern, daß das Land des Großen Stroms nur ein kleiner Teil der Dschungelwelt ist - nur ein schmaler Streifen, abgetrennt durch undurchdringlichen Urwald, schroffe Gebirgszüge und tückische Meerengen von den anderen Ländern, Reichen und Kulturen, die vom Nebel des Unerforschten verdeckt werden. Und wollte ein Bewohner Chrestonims von der anderen Seite der Welt einen Namen suchen für jenen Teil Chrestonims, von dem hier berichtet werden soll, so würde er nur diesen einen Namen finden, der das Land so gut beschreibt:

Mradoshan, das Land des Großen Stroms.

## Die Welt Chrestonim

Wie bereits gesagt, beleuchten die Texte dieses Buches nur eine einzelne Region Chrestonims, und zwar die Region *Mradoshan*, die vom Großen Strom durchflossen und vom Metchà begrenzt wird. Dies stellt freilich nur einen kleinen Teil der gesamten Welt dar. Und es mag sicherlich bedeutendere Kulturen und faszinierendere Landschaften in Chrestonim geben als die hier beschriebenen, doch bleiben sie noch in den Schleiern der Ungewißheit verborgen und jene werden sich nicht so schnell lüften lassen. So beschreibt dieses Buch ein Gebiet, das - darf man den Berechnungen verdienter chiranischer Wissenschaftlerinnen glauben schenken - lediglich etwa 15% der angenommenen Fläche Chrestonims ausmacht. Doch soll hier auch Raum sein von der Gestalt der Welt an sich zu berichten und Chrestonim als ganzes zu betrachten.

### Die Gestalt der Welt

*Folgender Text ist freilich aus irdischer Sicht verfaßt - so nüchtern und wissenschaftlich wird kaum ein Einwohner Chrestonims seine Umwelt wahrnehmen. Da die Materie jedoch nicht gerade einfach ist, ist der Ton an dieser Stelle etwas sachlich ausgefallen.*

Die Welt Chrestonim ist wie eine Röhre geformt, wobei die Landschaft auf ihrer Innenseite liegt. Blickten also die Bewohner Chrestonims, egal ob in Mradoshan oder in anderen Gegenden nach oben, so sähen sie die Achse der Röhre, bzw. gar die andere Seite, gäbe es nicht das Himmelsgewölbe, das wie eine weitere Röhre im Inneren Chrestonims liegt, so daß sich die Biosphäre der Welt wie ein Ring um das

zylinderförmige Himmelsgewölbe schließt. So ist im Gegensatz zu einem Planeten die Oberfläche Chrestonims nicht nach außen, sondern nach innen gewölbt. Das heißt, daß es einem Betrachter so scheint, als ob die Landschaft vor ihm leicht ansteige (Was sich ja auch tatsächlich so verhält!), wenn er senkrecht zur Röhrenachse blickt. Dieser Effekt macht sich aufgrund der Größe der Röhre allerdings kaum bemerkbar: in irdischen Maßen gesprochen steigt das Gelände nach einem Kilometer Fortgang - ganz unwissenschaftlich formuliert - um etwas über einen Meter an, nach 10 km um 117 Meter und nach 50 km schließlich bereits um fast 3 km. In einer feuchten Dschungelwelt wie Chrestonim wird man selten so weit sehen können, doch nichtsdestotrotz ist dieser Effekt im Prinzip wahrnehmbar und auch den Einwohnern Chrestonims bekannt: sie wissen also, daß ihre Welt eine Röhre ist, wie groß genau sie ist, ist jedoch nur schwer zu schätzen (obige Angaben stehen den Gelehrten Mradoshans nicht zur Verfügung). Die Meinung der Wissenschaftler und Zahlenmystiker schwankt zwischen einem Radius von 7x7x7 Tausend Vat (ca. 340 km) und 7+7 Mejh (ca. 480 km). Die Wahrheit wird irgendwo dazwischen liegen.

Über Ihre Länge hingegen ist man sich relativ sicher - aus Sonnenbeobachtungen will man errechnet haben, daß die Welt exakt 4x7 Mejh und 8 Evet (zusammen knapp 1000 km) lang sein soll.

Das bereits erwähnte Himmelsgewölbe war ebenso bereits Thema zahlreicher Untersuchungen und Disputationen: seine Entfernung vom Meeresniveau der Welt Chrestonim wird auf um die 5 Evet geschätzt (ca. 25 km). Auf dem Himmelsgewölbe bewegt sich die Sonne, es selbst wird von den endlosen Wänden der Weltenenden gestützt, sowie von den Himmelsäulen, von denen es der Legende nach sieben geben soll, aber bisher nur zwei sicher beschrieben wurden: eine im südlichen Yedeä und eine im Gebirge von Votràyis nordöstlich von Estichà. Mindestens ein Evet stark schrauben sie sich unbeirrbar in luftige Höhe und verschwinden schließlich in den Wolken.

Die Sonne (*Soa*) geht im Osten, also über der Allianz auf. Zunächst zeigt sich nur ein fahles Leuchten, der den östlichsten Teil des Himmels bedeckt, doch schließlich erstrahlt nahezu der ganze Himmel in einem diffusen Licht. Einen einzelnen leuchtenden Lichtpunkt wie auf der Erde bekommt man nicht zu Gesicht. Diese gleißende Fläche erfüllt nach Vermutungen verdienter Gelehrter das ganze Himmelsgewölbe einmal rund um die Welt - wie ein titanischer Ring. Dieser Ring schreitet im Laufe des Tages nach Westen, um dort nach 12 Stunden zu verlöschen. Die Breite der Sonne wird auf 7x7 Evet (ca. 250 km) geschätzt.

Etwas bemerkenswertes ist der Mond (*Yuna*), von denen es wahrscheinlich mehrere (mindestens jedoch zwei) gibt. Als helle, fahle Lichtflecken bewegen sie sich des Nachts langsam über den Himmel, doch

scheinen ihre Bewegungen weder einer bestimmten Richtung, noch einem Muster zu folgen. Schon seit Jahrtausenden beobachtet man die Monde und noch nie habe einer zweimal denselben Weg genommen. Auch sie bewegen sich am Himmelsgewölbe fort. (Erst durch ihre Beobachtung konnte die Höhe des Himmelsgewölbes geschätzt werden.)

So etwas wie Sterne sind in Chrestonim unbekannt. Zwar gibt es hin und wieder unerklärliche Leuchterscheinungen am Himmel, doch sind sie unregelmäßig und wirr. Sterne aber existieren also in der Dschungelwelt nicht und es gibt auch keine entsprechende Bezeichnung für sie.

Die Bezeichnungen Ost, West, Nord und Süd sind lediglich in Gebrauch, um Ihnen als Leser einen Anhaltspunkt zur besseren Vorstellung zu geben. Die Einwohner selbst haben zwar Wörter, die ebenfalls diese Himmelsrichtungen bezeichnen, doch haben Sie sie nach der Ausrichtung der Röhrenachse und dem Lauf der Sonne definiert. "Osten" ist für sie dort, wo die Sonne aufgeht und gleichzeitig die Richtung, wo die Welt "flach" ist. Westen ist entsprechend die Gegenseite. "Nord" und "Süd" sind die "gekrümmten Richtungen" und werden ebenso an den beiden Weltenenden und dem Lauf der Sonne definiert. Die Einwohner sind sich wohl bewußt, daß 'Norden' ein schwammiger Begriff ist, denn er ist in Chrestonim genauso wenig zu definieren wie der 'Westen' auf unserer Erde - alles liegt auf unserem Planeten irgendwie 'westlich', und sei es, daß man einmal um den Planeten herumreisen müßte.

In Chrestonim sind sozusagen nur ein West- und ein Ostpol definiert. Allerdings gibt es eine weitere ganz gute Orientierungshilfe: die Monde, egal wie wirr ihre Bahn auch sein mag, ziehen langfristig immer nach Süden.

## **Geographie & Kartographie in Mradoshan - was den Gelehrten über ihre eigene Welt bekannt ist**

Aufgrund der beobachteten Krümmung der Welt und den daraus resultierenden herausragenden Berechnungen der Alara Jhascandell Akkrijas, sowie den Erweiterungen der Alara'schen Weltformeln durch den menschlichen Denker Amresh Melhal aus Ashrabad war es möglich, die Fläche der gesamten Welt Chrestonim zu berechnen. Wenn auch noch einige Ungewißheit in diesen Formeln steckt, so darf angenommen werden, daß sie eine Fläche von über 2.600 Temejh hat. Neueste Landkarten können zumindest 400 Temejh davon wenigstens aus Legenden und verworrenen Reiseberichten ein Gesicht in Form von oftmals willkürlich gezogenen Küstenlinien und auf gut Glück plazierte Gebirgsketten geben. Wiederum 150 Temejh davon sind in der Tat mehr oder weniger erforscht und angefertigte Karten entsprechen auch mit etwas gutem Willen den wahren Verhältnissen.

Das heißt im Klartext: fünf Prozent Chrestonims sind verlässlich kartographiert, 85% der Welt jedoch sind auf keiner Karte des chiranischen oder menschlichen Kulturkreises auch nur ansatzweise verzeichnet und niemand kann davon berichten.

Und das Unbekannte beginnt schon direkt vor der Haustüre: einzig die Siedlungsgebiete der Allianz, die Uferregionen des Großen Stroms, die Senke direkt unter der Brücke, Yedea, sowie die Küstenregionen des östlichen Metchà dürfen als "bekannt" gelten, die großen Dschungeltäler, die Gebirge und alles Land jenseits der Verkehrswege wurden nie erforscht. Und dabei hat es niemals an Versuchen gemangelt, doch Landexpeditionen haben sich stets als Fehlschlag

erwiesen: nicht nur daß die wenigsten Forschungsgruppen jemals zurückkehrten - die Orientierung inmitten der grünen Hölle des Dschungels ist sehr schwierig und eine aussagekräftige Vermessung und Kartographierung schlicht unmöglich.

Die Röhrengestalt der Welt ist - zumal sie ja optisch wahrnehmbar ist - eine in Mradoshan wissenschaftlich und auch religiös anerkannte Tatsache. Das wirft die Frage auf, was sich denn über dem Himmelswölbe, hinter den Enden der Welt und unter dem Erdreich befinde. Die einzige Antwort vermag hier die Religion geben, die vom Jenseits, den Palästen der Götter und ihren Paradiesen spricht.

# Teil I:

# Die Geschichte Mradoshans

## Das erste Zeitalter

Als das erste der Zeitalter bezeichnet man eine Zeit der Legenden und Mythen, die jenseits der ältesten Aufzeichnungen der Völker Chrestonims liegen. In jenem Zeitalter lebte das Alte Volk, die sagenhaften Erbauer der Brücke, der Tarrocsha, des Turmes von Ashrabad oder des Entiljhas - alles Bauwerke, die auch in den ältesten Sagen als schon vor Urzeiten verlassen gelten.

*ca. 6000 v.A.  
Ende des ersten Zeitalters und  
Verschwinden des Alten Volkes*

## Das zweite Zeitalter

Nicht weniger geheimnisvoll und allein durch Visionen von Heiligen und Propheten erhellt erscheint das zweite Zeitalter, Tod und Chaos geheißen. In diesem von den Priestern des Hostinos als das dunkelste von allen bezeichnete Alter habe sich Hostinos selbst von der Welt abgewandt und sie in Zerstörung und Agonie zurückgelassen. Zu jener Zeit habe Lijan ihre Hand nach den brennenden Tälern und Bergen ausgestreckt. Nach den Worten des Wahren Glaubens habe erst die Herrschaft dieser Fürstin der Finsternis die einst vollkommene Welt in ihrem Keim vergiftet, nach den verborgenen Anhängern von Lijan jedoch habe die Göttin Hostinos für ein Zeitalter aus der Welt verbannt und Chrestonim das Leben geschenkt und an der Schwelle zum Dritten Zeitalter jene Völker aus ihrem Leib geformt, die in der heutigen Zeit über die Dschungelwelt herrschen.

*6000 v.A. bis 5500 v.A.  
Der Legende nach herrschte  
ein halbes Jahrtausend lang  
die Göttin Lijan über die Welt  
und zerstörte auf Dauer die  
Vollkommenheit von Hostinos'  
Schöpfung, indem sie die Welt  
nach ihrem chaotischen Willen  
formte.*

## Das dritte Zeitalter

Die allmähliche Rückkehr von Hostinos in die Welt kennzeichnet den allgemeinen Lehren nach den Beginn des dritten Zeitalters. Die einzelnen Religionen Chrestonims sind vor allem in dem Punkt höchst unterschiedlicher Meinung, wie und vor allem von wem die Völker Chrestonims erschaffen wurden.

Der Neue Kult konnte sich erst im Jahre 355 v.A. darauf einigen, dass Hostinos und Mra-Aggar gemeinsam die Völker erschufen, beginnend mit dem unvollkommensten von allen, den Sragon, über die Unuim und die Menschen bis zur jüngsten göttlichen Schöpfung, die auch die perfekteste darstelle: den Chirà.

Andere Religionsgemeinschaften ordnen die Schöpfung einzelner Völker verschiedenen Gottheiten zu, nahezu alle Religionsgemeinschaften sehen die Geburt der Rassen jedoch im dritten Zeitalter.

Allgemein gelten die Sragon als das erste der neuen Völker, das von den Göttern erschaffen wurde. In der Tat stellt die alte Sragonkultur auch die erste bedeutende Hochkultur der Dschungelwelt dar.

### Die Sragonkultur

Reliefs und Steintafeln, die die Sragon auf Tempeln und in Höhlen hinterlassen haben, deuten darauf hin, daß die Sragon bereits vor fünfeinhalb Jahrtausenden mit

*ca. 5500 v.A.  
Erste Anzeichen einer Sragon-  
kultur in der Westwildnis*

*ca. 4500 v.A.  
Bau der Tempelanlagen am  
Fuße des heiligen Tafelberges  
von Nivrarac, Höhepunkt der  
Sragonkultur*

dem Bau von Kultstätten und der Errichtung einer Art Staatswesen begannen. Diese erste belegbare Kultur Chrestonims erreichte ihren Höhepunkt vor etwa 4.500 Jahren mit der Fertigstellung der gewaltigen Tempelanlagen am Fuße des Tafelberges Nivrarac und dem Heldenepos der Sscey-Lis. In diesem wird unter anderem beschrieben wie diese sragonsche Hohepriesterin durch ein Schattentor, welches sich im Umfeld des Berges Nivrarac, wahrscheinlich jedoch am Westende der Welt befinden soll, in die Zwischenwelt gelangt und dort die Zerstörung der Kristallgötter und die Freisetzung ihrer Macht miterlebt. Dieser Epos ist das letzte große Zeugnis von der alten Sragonkultur, die danach langsam zu verblassen beginnt.

Ruinenfunde auf der Metchà-Insel Shettema und in Elÿrya stützen die Vermutung, daß gegen Ende jener Zeit sämtliche Regionen rund um den Metchà von einem Bund kleinerer Sragonreiche kontrolliert wurde, deren Herrscherinnen wohl machtvolle Priesterköniginnen gewesen sind. Nach diesem Machtenit kommt es jedoch im folgenden Jahrtausend zum langsamen Zerfall der alten Sragonkultur. Wodurch dieser Zerfall ausgelöst wurde, ist bisher unbekannt. Manche sprechen von großen Naturkatastrophen im äußersten Westen der Welt, andere von einer geistigen Krise des Priestertums. Als sicher darf jedoch gelten, daß Ursprung, Höhepunkt und Zerfall der Kultur des gesamten Volkes immer unmittelbar oder mittelbar ihren Ursprung im gewaltigen Tafelberg Nivrarac hatten - seine Geheimnisse jedoch bleiben uns nach wie vor verborgen.

## Das Erscheinen der Chirà

Vor ungefähr 3700 Jahren schließlich erschien in den Nebeln der engen Dschungeltäler im äußersten Osten der Welt eine neue Rasse: die Chirà. Ihr Erscheinen wurde durch keine primitivere Form dieser Rasse angekündigt, nein, diese Kultur trat mit umfassendem Wissen in Architektur, Kunst und Technologie in die Welt. Die Chirà führten dies seit jeher auf göttliches Einwirken zurück - sie sind das jüngste Volk und als letzte Schöpfung der Götter seien sie auch das vollkommenste von allen. Diese mit einem Schlag entstandene Hochkultur blieb wohl über zwei Jahrhunderte in ihrem angestammten Gebiet, das heute als der Distrikt Rac bezeichnet wird. Doch schließlich, vor knapp 3.500 Jahren erschien die Chirà Lajeya. Ihr Wirken ist durch zahlreiche Legenden und Mythen ausgeschmückt und verzerrt, doch steht fest, daß sie eine Kulturrevolution unter den Chirà in Rac auslöste. Sie gründete die fünf Kasten der Chirà, verbreitete Ackerbau und Viehzucht und machte die chiranische Kultur zur bis zu diesem Zeitpunkt überragendsten Hochkultur Chrestonims.

Auf Lajeya ist auch die Religion zurückzuführen, die heute der Alte Kult geheißen wird. Während in Rac der Gott Hostinos und die Göttin Mra-Aggar als gleichgestellte Entitäten verehrt wurden, setzte Lajeya Hostinos deutlich über seine Gattin und verteufelte jene als "Lijan", das personifizierte Chaos und Herrin der Geister und Dämonen.

## Das vierte Zeitalter

Das Erscheinen Lajeyas wird als der Beginn des vierten Zeitalters angesehen, das bis heute andauert. Einigen Prophezeiungen zufolge soll es einst ein fünftes Zeitalter geben, welches das letzte für die Welt sein soll. Eine neue Weltschöpfung trete an die Stelle der alten.

### Zeit des Aufbruchs

Nach Lajeyas Tod spaltet sich die Gesellschaft in Rac. Während die eine Hälfte wieder zu der ursprünglichen Lebensweise vor Lajeya zurückkehrt, ziehen die anderen aus Rac auf das Hochplateau zur Quelle der Sieben Ströme. Dort entsteht der Kern der heutigen Hauptstadt der Allianz.

*"...sieben Ströme und drei Berge werdet ihr dort finden. Gehet zu den Bergen zu den Stellen, die ich Euch genannt und betet zu Hostinos und seinen Göttern und folgt den Worten der Priester, die dort zu Euch sprechen."*

*ca. 4000 v.A.*

*Nach einer zweiten Blüte der Sragonreiche (vermutete größte Ausdehnung; Heldenepos der Sscey-Lis) Niedergang der Kultur*

*ca. 3700 v.A.*

*Erschaffung der Chirà als letztes der großen Völker*

*ca. 3500 v.A.*

*Erscheinen Lajeyas und Beginn der chiranischen Zivilisation*

*ca. 3400 v.A. bis 3200 v.A.*

*Exodus der Lajeya-Jünger aus Rac, dem Heimatgebiet der Chirà. Spaltung der Chirà in C. altrijian und C. jhetrijian*

*ca. 3200 v.A.*

*Gründung der Hauptstadt der Allianz; Beginn des Baus der drei Kastenpyramiden, welcher der Legende nach über etwa 350 Jahre gedauert haben soll*

In alten Texten wie dem obigen werden hin und wieder drei Berge erwähnt, oft auch als singende oder silberne Berge bezeichnet. Diese Berge sind in der heutigen Allianzhauptstadt nicht mehr zu finden, obwohl sie eindeutig in der Literatur nachweisbar und sie laut der Texte auch eindeutig auf dem Areal zwischen den Quellen der sieben Flüsse zu finden sein müssten, zumal sie den Beschreibungen nach nicht zu übersehen gewesen sein dürften. Mit Baubeginn der Kastenpyramiden verschwinden sie aus allen Aufzeichnungen dieser Zeit und werden in keiner folgenden Schrift jemals wieder erwähnt.

*"...und obwohl viele Tausend erschöpfte Chirà tot zu Boden fielen, Steine und Balken sie erdrückten, so hörten sie doch nicht auf zu singen den Göttern. So viele Jahre, so viele Generationen dauerte der Bau und doch waren ihre Herzen erfüllt vom Stolz, und der Segen der Götter war mit ihnen. Sieben mal sieben mal sieben Jahre brauchte der Bau der Pyramiden, so wie es Lajeya prophezeit hatte. Und sie prophezeite uns ein Goldenes Zeitalter, das kommen wird, wenn der letzte Stein auf die Pyramiden gesetzt werde und siehe, was unser Volk vollbringt: unsere Schiffe befahren die Ströme und die fernen Meere, unsere Heere treiben die Echsen aus den Wäldern, schlagen das Holz und machen das Land gut und fruchtbar, unsere Tempel und Hallen besingen der Götter und ihres erwählten Volkes Ruhm."*

— aus "Die acht Siegel der Herrschaft" der Religionsphilosophin Vesjida Vetras Chrestijis Akkrijian, im Jahre 1211 nach dem Erscheinen Lajeyas, letztes Kapitel des dritten Buches

### **Das Goldene Zeitalter (2900 bis 1800 v.A.)**

In der Tat folgte in der Zeit nach dem Auszug der Lajeya-Anhänger aus Rac eine Zeit des Aufstiegs für das Volk der Chirà. Die von ihnen gegründete Stadt, die in ihrem Herzen nach über dreihundertjähriger Bauzeit nun die gigantischen Kastenpyramiden trug wurde zum Ausgangspunkt zahlreicher Siedlungsprojekte die Flüsse hinab, die von der Hauptstadt aus sternförmig in alle Himmelsrichtungen weisen. Angetrieben durch die Bemühungen der Adelskaste, Ländereien zu vergrößern sowie die Gründung zahlreicher Klöster in der Wildnis, die von den Glaubensgemeinschaften dann kultiviert und gezähmt wurde, standen im Vordergrund. Die Kriegerkaste hingegen übte sich im Kampf mit den zahlreichen Kreaturen des zu zähmenden Dschungels, unternahm Expeditionen in die damals unbekanntenen Regionen an Thomya envay und Thomya sinvar und lieferte sich wohl auch einige Scharmützel mit wilden Sragonstämmen, die aber nach dem heutigen Stand der Kenntnis unabhängig von den Priesterkönigreichen der Westwildnis dort existierten. So war die Zeit von etwa 2500 v.A. bis 1500 v.A. vom generellen Aufblühen der chiranischen Kultur geprägt.

Ob diese Zeit wirklich so golden war, wie sie nun Jahrhunderte später gesehen wird, sei dahingestellt. In der Tat sind nahezu alle Aufzeichnungen aus dieser Zeit im Laufe der Kastenkriege späterer Jahrhunderte vernichtet worden. So tun sich große Lücken im Wissen um die Zeit vor den Jahren 500 v.A. auf. Womöglich hat es gar ganze Reiche und Kulturen der Chirà in dieser Zeit gegeben, von denen heute kein Zeugnis mehr übrig ist oder welche missinterpretiert werden. Die Geschichtsforschung, die erst in letzter Zeit modern geworden ist, wird wohl noch einige Überraschungen präsentieren können.

Sicher ist jedoch, dass in dieses Goldene Zeitalter die meisten Gründungen der heutigen großen Städte Mradoshans fallen. Selten sind ihre Daten genau aufgezeichnet, doch in diesem Zeitraum werden zumindest Meti-Jana (um 2350 v.A.), Chitan (späteres Chiàn, um 2200 v.A.) und Garapura (Rash-Magapur, um 2180 v.A.) erwähnt. Später folgen Ashraha (2078 v.A.) und Gilagara (um 2000), sowie 1955 v.A. die Gründung eines befestigten Lagers an der Stelle des heutigen Estichà. Die meisten wurden als Stützpunkte für die Entdeckungsreisen gegründet, die die Chirà bis weit in den Metchà und gar in die Westwildnis gebracht haben.

### **Die Dunkle Zeit (1800 - 1500 v.A.)**

Als Beginn der Dunklen Zeit wird der Ausbruch der schrecklichen Yorana-Seuche unter den Chirà genannt, die fast 200 Jahre lang wütete und mehrere Zehntausend

*ca. 2900 v.A.*

*Die Fertigstellung der Kastenpyramiden gilt als Beginn des Goldenen Zeitalters*

*Das Goldene Zeitalter (ca. 2900 bis 1500 v.A.) ist geprägt von der Besiedlung des Umlands der heutigen Allianzhauptstadt, also des chiranischen Kernlandes und dem allgemeinen Aufblühen der chiranischen Kultur in Architektur, Literatur und Wissenschaft.*

*ab 2400 v.A.*

*Beginn der großen Entdeckungsreisen der Chirà den Strom hinab bis zum Metchà*

*ca. 2350 v.A.*

*Gründung von Metija*

*ca. 2200 v.A.*

*Gründung von Chiàn*

*ca. 2180 v.A.*

*Gründung von Rash-Magapur*

*2078 v.A.*

*Gründung von Ashrabad*

*ca. 2000 v.A.*

*Gründung von Gilgat*

*um 1800 v.A.*

*Der Ausbruch der Yorana-Seuche läutet das Ende des Alten Kultes ein.*

Todesopfer forderte. Die Seuche stürzte die chiranische Gesellschaft in eine Glaubenskrisis. Aus dem von der Seuche vollkommen verschonten Heimatland der Chirà, Rac, löste ein neuer Glaube, der Hostinos und Mra-Aggar gemeinsam auf den Thron der Götter hob, den alten Kult ab, welcher noch von Lajeya verkündet worden war und Hostinos als alleinigen Herrscher über alle anderen Götter stellte.

Die folgenden Jahrhunderte der chiranischen Geschichte sind vom Verdrängungskampf dieser beiden Kulte gezeichnet, der schließlich in den schrecklichen Kriegen zwischen den chiranischen Kasten mündet (etwa 800 bis 400 Jahre vor unserer Zeit). Zuvor jedoch traf vor gut 1.600 Jahren eine chiranische Expedition in den Bergen von Chescea südlich von Vorovis auf eine Gruppe von wilden Menschen, die dort in primitivster Art und Weise in Höhlen hausten. Die "neu entdeckte" Rasse sollte durch die Begegnung mit den hochzivilisierten Chirà eine grundlegende gesellschaftliche Änderung erfahren und bald zogen die ersten Stämme aus dem Gebirge hinab in die Täler und an die Küsten, wo sie zunächst als Fischer oder nomadische Hirten ihr Auskommen fanden.

### **Die vergessene Zeit (1500 - 600 v.A.)**

Von den Jahren zwischen 1.500 und 600 v.A. ist erschreckend wenig bekannt, ja fast scheint es, als seien absichtlich Aufzeichnungen aus jener Zeit vernichtet worden, denn keine Kultur, seien es die frühen Menschen, die Chirà oder die Unuim wissen mehr als Kleinigkeiten über diese Zeit zu berichten, gerade was das Stammland der Chirà und das Stromland betrifft. Es gibt aber Hinweise darauf, dass in jener Epoche das Land am Großen Strom in Kleinstaaten zerfiel, die sich rund um die großen Städte bildeten. Das Gebiet des heutigen Yedeas war wohl Schauplatz des Aufstiegs und der Zerfall mehrerer kleiner Reiche, die in zahlreichen Kriegen übereinander herfielen. Ruinenfunde nach zu urteilen muß es in jener Region einst bedeutend mehr große Städte gegeben haben als heute.

Nur drei bedeutende Ereignisse sind aus diesem Jahrtausend überliefert - bezeichnenderweise betreffen diese nur die Randgebiete der Zivilisation, während sich die Kernlande weiterhin in historisches Schweigen hüllen.

Zum einen ist da um das Jahr 1250 v.A. die Gründung der heutigen Hauptstadt Yedeas, Bet-Narekem zu vermelden, zum anderen wurde in der Bibliothek von Estichà ein uraltes Dokument aus der Zeit um das Jahr 1000 v.A. gefunden, das von einer chiranischen Flotte aus 21 Kriegsgaleeren berichtet, die in die Westwildnis auf Sklavensfang auszogen. Angeblich 10.000 Sragon seien damals in die chiranischen Metropolen verschleppt worden. Allgemein wird dies als Beginn der chiranischen Sklaverei in großem Maßstab betrachtet.

Das letzte bekannte Datum schließlich ist das Jahr 776 v.A., an dem an der Südküste des Metchà Vorovis von einem in der Region lebenden Menschenstamm gegründet wurde.

### **Die Kastenkriege (600 - 209 v.A.)**

Um das Jahr 600 v.A. brach der erste von insgesamt vier Kastenkriegen aus, die sich vor allem zwischen der Priester- und der Kriegerkaste entzündeten. Es handelte sich bei diesen Zusammenstößen weniger um kurze Perioden heftiger Schlachten, sondern vielmehr um eine lange, Jahrzehnte dauernde Zeit des schwelenden Konfliktes, der viele Opfer forderte und die chiranische Kultur für ein halbes Jahrtausend in Stillstand verharren ließ, aber weder das rasante Wachstum der Hauptstadt verlangsamte noch die äußeren Provinzen entvölkerte.

Der Zweite Kastenkrieg jedoch brachte wenigstens auf einem Gebiet eine endgültige Entscheidung: im Jahre 502 v.A. wurde der Pantheon der 14 Götter unter Führung der göttlichen Prinzipien Hostinos und Mra-Aggar Staats- und Volksreligion für die Chirà und beendete somit eine fast ein Jahrtausend währende Glaubenskrisis.

### **Die Sieben Jiarate (200 - 1 v.A.)**

War der chiranische Einfluß auf ganz Mradoshan wohl schon in der Vergessenen Zeit geschwächt worden, so ermöglichten es schließlich die Kastenkriege den Men-

*um 1600 v.A.  
Entdeckung der Menschen in  
Höhlen südlich des heutigen  
Vorovis*

*ab 1500 v.A.  
Die vergessene Zeit, eine  
Epoche nahezu ohne ge-  
schichtliche Aufzeichnungen  
gibt nach wie vor große Rätsel  
auf.*

*ca. 1250 v.A.  
Gründung von Bet-Narekem,  
der ersten Menschenstadt*

*ca. 1000 v.A.  
Größte Sklavensfangaktion der  
Geschichte, 10000 Sragon  
werden verschleppt.*

*776 v.A.  
Gründung von Vorovis*

*ca. 600 v.A.  
Erster Kastenkrieg der Chirà*

*530 (?) bis 502 v.A.  
Zweiter Kastenkrieg*

*502 v.A.  
Der Neue Kult wird Staats-  
und Volksreligion der Chirà  
und zum Wahren Glauben  
erklärt.*

*499 bis 477 v.A.  
Dritter Kastenkrieg*

*242 bis 209 v.A.  
Vierter und letzter Kastenkrieg*

schen, sich explosionsartig auszubreiten. Bald stellten sie in zahlreichen Siedlungen am Meer und dem Großen Strom die Mehrheit in der Bevölkerung.

An der Küste des Meeres indes hatte Vorovis mit einer schweren Krise zu kämpfen. Beim Putsch eines führenden Generals kam es im Frühjahr des Jahres 190 v.A. zu schweren Häuserkämpfen und tagelangem Blutvergießen innerhalb der Stadtmauern. Aus diesem Chaos gelang es dem Bürgerführer Deradan Anvor mit seiner Familie und 200 Verzwweifelten eine Galeere im Hafen von Vorovis zu kapern und über den Metchà zu flüchten. Zuflucht fanden sie in den Mauern des verlassenen Klosters auf dem heutigen Estichàner Felsen. Dort gründeten die Flüchtenden die Stadt Estichà, die sich in den folgenden Jahren dank der Tatsache, dass sich Vorovis mit sich selbst beschäftigte einen steilen Aufstieg nahm.

Doch wenden wir uns wieder den Geschehnissen am Großen Strom zu. Nachdem die Zeit der Kastenkriege vorbei war und der Vierte Kastenkrieg nach 33 Jahren scheinbar alle Differenzen innerhalb der Chirà endgültig ausgeräumt hatte, brach eine lange Zeit des Friedens für Mradoshan an.

Am 01. Jevour des Jahres 200 v.A. wurde in Chiàn ein Bündnis besiegelt, das schließlich den Grundstein zum heutigen Wohlstand in der Region legte. Die Regionen Nahaya (Hauptstadt der Allianz), Lintaria (Lidrajà), Churaysha (Metijà), Chiang-Mey (Chiàn), Rash-Magapur, Ashan'drar (Ashrabad) und Yeshalid (Gilgat) schlossen sich in Frieden zu den Sieben Jiaraten zusammen. Die Herrscher und Herrscherinnen gaben sich selbst den Titel von Jiars bzw. Jiaras.

In der Tat hielt dieses Bündnis der Sieben Jiaraten und brachte der gesamten Region, vom Weltenwall bis zur Einmündung des Großen Stroms in den Metchà für über 200 Jahre Frieden und Wohlstand.

199 Jahre nach der Besiegelung des Bundes zwischen den Sieben Jiaraten gab es in fast allen Regionen Bestrebungen, sich zu einem gemeinsamen Staatsgebilde zusammenschließen. Bestrebungen, die vor allem von den Jiaraten Nahaya, Lintaria und Churaysha, also den Kernländern der heutigen Allianz, ausgingen.

Die Verhandlungen wurden von den drei Führerinnen der obersten Kasten der Chirà geführt, sollten jedoch erfolglos bleiben: das Jiarat Yeshalid mit seiner Hauptstadt Gilgat (ebenso wie das Jiarat Ashan'drar) wurde mittlerweile von einem menschlichen Geschlecht beherrscht und deren Führer wollten einer so engen Verbindung nicht zustimmen, da sie sich ausmalen konnten, welch geringes Gewicht ihre Worte als Gemeinschaften mit hohem menschlichen Anteil gegenüber den machtvollen chiranischen Herrscherinnen haben würden.

So trennten sich die Wege Zentral- und Ostmradoshans voneinander. Während Gilgat, Ashrabad und Rash-Magapur als unabhängige Staaten aus dem Bund der Sieben Jiarate ausstiegen, traten die übrigen vier, von den Chirà beherrschten Regionen einem neuen Bündnis bei...

## **Die Gründung der Allianz (Jahr 1 der Allianz)**

Die Verhandlungen, die von den drei Herrscherinnen der obersten Kasten geführt wurden, nahmen einen erstaunlichen Verlauf. Erstmals in der Geschichte Mradoshans schlossen sich die drei mächtigsten Kasten zu einer starken Gemeinschaft zusammen: der Mondrai-Akkra-Chrania-Allianz. Und die beiden niederen Kasten ordneten sich dem machtvollen Bündnis unter.

Das Triumchirat und der Kastenrat wurden gegründet und bildeten die neue Regierung für die Allianz. Die Regionen Nahaya, Lintaria und Churaysha, fest in der Hand der Chirà, ordneten sich bedingungslos dieser Regierung unter und bildeten Provinzen des neuen Reiches.

Einzig Chiang-Mey mit seiner stolzen Hauptstadt Chiàn war nicht begeistert von der neuen Unterordnung. Chiàn wurde schon seit langem von Clans der Kriegerkaste beherrscht, die ein Bündnis mit anderen Kasten als unehrenhaft und als verräterisch empfand. Da jedoch nicht alle in Chiàn derselben Ansicht waren, kam es zu Unruhen in der Stadt. Da es sich um einen internen und recht delikaten Streit innerhalb der Kriegerkaste handelte, wollte die neue Regierung der Allianz nicht eingreifen und es dauerte lange, bis die Herrscherin der Kriegerkaste mit einem eigenständigen Militärschlag gegen Chiàn die Stadt einnehmen und die gegen die Allianz stehenden Clans in das Hinterland vertreiben konnte. Noch heute gilt eben jenes Hinterland als

*190 v.A.  
Gründung Estichàs durch  
Flüchtlinge aus Vorovis*

*200 v.A.  
Gründung des Bundes der  
Sieben Jiarate; Beginn einer  
langen Friedenszeit in Mra-  
doshan*

*1 v.A.  
Verhandlungen zwischen den  
Jiaraten, sich zu einem Staat  
zusammenschließen, scheitern;  
Unabhängigkeit von  
Gilgat, Ashrabad und Rash-  
Magapur*

*1 d.A.  
Gründung der Allianz; Beginn  
der neuen Zeitrechnung*

*1 d.A.  
Die "100 Tage von Chiàn";  
Bürgerkrieg in der Region,  
schließlich Eroberung durch  
ein Heer der Kriegerkaste;  
Beginn des Unabhängigkeits-  
kampfes von Chiang-Mey*

eine Region, die von Rebellen nur so wimmelt und in der immer wieder Aufstände gegen die Allianz entfacht werden. Chiàn jedoch gehörte nun dem Bündnis an.

### **Der Aufstieg Yedeas (2 bis 201 der Allianz)**

Man muß die Geschichte Yedeas streng von der Entwicklung der Yedeiten trennen. Denn die Yedeiten, die heute das Leben in den Städten bestimmen, kamen erst vor 200 Jahren in das Land. Ursprünglich waren sie ein Volk von Nomaden oder Karawanenführern, kleine Familiengesellschaften also, die unter der Führung von Patriarchen ganz Yedeas durchstreiften. Das Land an sich war die Jahrhunderte zuvor von einem ständigen auf und ab geprägt. Regionale Reiche, kleinere Stadtstaaten und hin und wieder eine Theokratie verliehen dem Land eine bunte politische Landschaft. Vor zwei Jahrhunderten jedoch entschlossen sich die Yedeiten dazu, sich mehr und mehr in der Region niederzulassen, ihre Sitten und ihre Religion (der Eingottglaube des Yedeismus) errangen immer mehr Bedeutung in den Städten und Dörfern und verdrängten schnell die ursprünglichen Ansichten der bisherigen Bewohner. Mit der ungeheuer schnell und gründlich voranschreitenden Ausbreitung der yedeitischen Bevölkerung und ihrer Religion brachen auch fast sämtliche größeren Regierungsstrukturen zusammen, so daß bald jedes Dorf sich selbst verwaltete, nach dem alten Prinzip der Herrschaft durch die Stammväter der Sippen - den Patriarchen. (Die eigentlichen Yedeiten, also der Volksstamm maß den Männern schon immer einen höheren Stellenwert bei. Die frühere Gleichberechtigung war nur bei den Einwohnern der Städte Yedeas, die einst durch die Yedeiten übernommen werden sollten, verbreitet.) So schnell sich die Yedeiten in ihrer neugewonnenen Heimat wohlfühlten, so schnell entwickelten sie auch einen ausgesprochenen Sinn für Territorium. Hin und wieder kam es zu Konflikten zwischen den Yedeiten und den Einwohnern der alten Städte, die den Sittenwandel nicht mitmachen wollten. So kam es z.B. in Sedib im Jahre 81 nach Gründung der Allianz zu einem kleinen Scharmützel zwischen yedeitischen Viehhändlern und einigen Einwohnern Sedibs. Die Unruhen in Sedib veranlaßten Vorovis dazu, einen Angriff auf die Stadt zu unternehmen, doch wurde ein Großteil der vorovisianischen Flotte durch einen plötzlichen Sturm stark beschädigt, so daß man von einer Invasion absah. Der Sturm sei angeblich von yedeitischen Hostinos-Priester beschworen worden. Die Errettung Sedibs vor der vorovisianischen Knechtschaft gab nicht nur dem Yedeismus als neuer Glaubensrichtung einen Vertrauensschub, sondern schlichtete auch schnell die Streitigkeiten zwischen Yedeiten und den Einwohnern der Städte. So fand in den nächsten Jahrzehnten eine starke Vermischung zwischen den beiden Volksstämmen statt und mit der Vermischung ging ein starker kultureller und vor allem wirtschaftlicher Aufschwung einher, aus dem schließlich ein starkes "Wir-Gefühl" entstand.

Fast 70 Jahre nach dem Vorfall in Sedib wurde der neue yedeitische Wohlstand von außen durch einige wilde Bergstämme bedroht, die erst nach harten Schlachten zurückgeschlagen werden konnten. Der Sieg über die Stämme und die anschließenden Jahre ihrer Verfolgung ließen das Selbstbewußtsein der Yedeiten schnell ansteigen.

Auch wenn es damals nominell immer noch kein gemeinsames Oberhaupt aller Yedeiten gab, so war doch die Religion zu jener Zeit so stark, daß jedes Wort eines Priestern jedem aufrechten Yedeiten ein wie Gesetz war. Und der herausragendste Geistliche jener Zeit war mit Sicherheit Sanuon. Sanuon galt als Heiliger und er wurde als Prophet und Richter gleichermaßen innig verehrt und zwar nicht nur unter den ursprünglichen Yedeiten sondern auch von den Einwohnern der alten Dörfern.

Die Überraschung und Aufregung in Yedeas war groß, als Sanuon eines Tages von einer heiligen Vision sprach, die ihm Hostinos gesandt hätte, in der er aufgefordert wurde, über alle Bewohner vom Golf von Ashahim bis zu den Ufern des Großen Stroms einen gemeinsamen König zu setzen. Und der oberste Gott habe ihm auch in der Vision gesagt, wer der neue Herrscher sein soll.

Die Wahl fiel auf Sebron, den jüngsten Sohn eines Eselzüchters aus einem Dorf ganz in der Nähe von Bet-Narekem. Keiner sei mehr von der Wahl Hostinos' überrascht gewesen als Sanuon selbst, aber er folgte dem Willen seines Gottes und salbte Sebron zum König.

Es ist wahrhaftig als Wunder zu bezeichnen, was damals geschah: denn welches Volk akzeptiert es ohne Murren, daß ein einfacher Bursche aus ärmlichen Verhält-

**ab 2 d.A.**

*Einwanderung großer Gruppen von nomadisch lebenden Yedeiten in die Stadtstaaten und Kleinreiche auf der yedeischen Ebene.*

**81 d.A.**

*Abwehr einer vorovisianischen Invasion Sedibs durch ein Hostinos-Wunder*

**147 d.A.**

*Bedrohung Yedeas durch wilde Bergstämme; der Sieg über sie stärkt das Selbstbewußtsein und den Glauben der Yedeiten weiter*

**157 d.A.**

*Der Heilige Sanuon erhält von Hostinos in einer Vision den Auftrag, einen König für Yedeas zu finden*

**158 d.A.**

*Sebron wird zum ersten König von Yedeas gesalbt*

nissen, kaum zum Manne herangewachsen nun über sie herrschen soll? Aber der Einfluß Sanuons, seine Art, seine Visionen dem Volk vorzutragen und letztendlich auch die sympathische und Vertrauen einflößende Erscheinung des neunzehnjährigen Sebron versetzten tatsächlich das gesamte Volk von Yedeas, egal welcher Abstammung, egal welcher Schicht in einen Freudentaumel, der seinesgleichen in der Geschichte Yedeas suchte.

In der Tat blühte Yedeas unter ihrem neuen König auf. Doch zwei Jahrzehnte später kommt es zwischen dem mittlerweile 38jährigen König und dem Weisen Sanuon zu Spannungen. Da Sanuon nach wie vor das Ansehen des yedeischen Volkes besitzt, sinkt das Vertrauen der Yedeiten in ihren König.

In dem Versuch, das Volk für sich zu gewinnen, indem er ihm einen großen Sieg schenkt, führt König Sebron den Sturm auf das unabhängige und reiche Gilgat an. Der Angriff kann jedoch von der Stadt abgewehrt werden und König Sebron wird dabei getötet.

Sein Nachfolger auf dem yedeischen Thron in Bet-Narekem wird Dilaon, ein Kriegsheld zum neuen, zweiten König Yedeas gesalbt. In den folgenden Jahren seiner Regentschaft erlebt Yedeas weiteren Aufschwung. Das Land festigt sich innerlich und auch der Eingottglaube an Hostinos gewinnt immer mehr Zulauf, so daß der Yedeismus schließlich im Jahre 190 d.A. zur Staatsreligion und dem einzigen Wahren Glauben für Yedeas wird.

Auch militärisch kann Dilaon erfolge verbuchen: 195 d.A. gelingt es ihm, Sedib einzunehmen und so viel Stärke zu demonstrieren, dass Vorovis von einem Angriff absieht.

Letzter großer Erfolg Dialons ist schließlich die Übernahme des alten Jiarats Yeschalid und seiner Hauptstadt Gilgat, als der letzte Jiar Gilgats kinderlos stirbt. Gilgat bleibt jedoch ein unruhiges Pflaster. Als eines der großen Städte am großen Strom war es traditionell vom Neuen Kult geprägt. Dilaon in seiner Weisheit sieht von einer Zwangsbekehrung der Bevölkerung ab, doch bemühen sich bis heute yedeitische Priester in Gilgat redlich, das Volk zu überzeugen.

Nach 26 Jahren weiser Regierung stirbt der gealterte König Dilaon und hinterläßt seinem Sohn Roneam ein stabiles und starkes Königreich. Roneam, der seit nunmehr zwei Jahrzehnten das Reich führt konnte bisher weder besondere Erfolge für sich verbuchen, noch hat er Yedeas geschwächt. Unter seiner strengen, aber gerechten Herrschaft kehrte in Yedeas Ruhe ein, eine Ruhe, die das Land nach diesem rasanten Aufstieg gut vertragen kann.

## **Das Diamantene Zeitalter (von 1 d.A. bis in unsere Zeit)**

Die Gründung der Allianz wird gerne als der Beginn des Diamantenen Zeitalters betrachtet. Das Begraben der Differenzen zwischen den Kasten der Chirà fügte das Wissen und die Talente der drei Gemeinschaften zu einem sinnvollen Ganzen zusammen. Das Fallen der Mauern in der Gesellschaft ließ die Bahn für Ideen und persönliches Engagement frei werden.

Die neue Epoche des Aufstiegs erhielt seinen Namen zum einen durch die Tatsache, dass die heutige Zeit von einem noch größeren Fortschritt geprägt ist als das Goldene Zeitalter vor zwei Jahrtausenden, zum anderen werden in der Allianz zunehmend den Himmel stürmende Türme und schlanke Pyramiden aus neuen Baumaterialien errichtet, die im Himmelsfeuer wie ein Diamant funkeln und strahlen.

Besonders die Wissenschaft profitierte von der neuen Zeit. Zahlreiche und immer schneller erfolgende Erfindungen verändern die Welt, gerade in der Allianz. So sorgte die blitzartige Verbreitung der Druckmaschine ab dem Jahr 48 d.A. für eine Schwemme an Büchern und gar Zeitschriften, was eine Verbreitung von religiösen aber auch wissenschaftlichen Inhalten erleichterte. Der Bau des Großen Teleskops von Ashrabad 69 d.A. durch Amresh Melhal brachte die Optik ebenso weiter wie die großartige Alara Jhascandell Akkrijas die Mathematik und Mechanik. Die ersten durch Dampf betriebenen Maschinen wurden der Öffentlichkeit der Allianzhauptstadt im Jahr 77 präsentiert und der Baustoff, die aus der Vermischung von Aumog-Jade mit durch Taran angereicherten Sandstein entstand ermöglichte die Errichtung der Tiyala-Türme, dem bis dahin nach den Kastenpyramiden höchsten Gebäude der bekannten Welt. Als neuestes Wunderwerk dürfen die Drillingstürme der Marama-

**177 d.A.**

*Tod des Königs Sebron bei der erfolglosen Erstürmung von Gilgat.*

**177 d.A.**

*Dilaon wird neuer König Yedeas*

**190 d.A.**

*Der Eingottglaube an Hostinos (Yedeismus) wird Staatsreligion in Yedeas.*

**195 d.A.**

*Eroberung Sedibs durch Yedeas*

**201 d.A.**

*Gilgat wird Teil Yedeas*

**203 d.A.**

*Roneam wird nach Dilaons Tod neuer König von Yedeas.*

**48 d.A.**

*Einführung des Buchdrucks*

**69 d.A.**

*Bau des Großen Teleskops von Ashrabad*

**77 d.A.**

*Vorstellung der ersten Dampfmaschine*

Arenen der Hauptstadt gelten, die 221 aus dem bahnbrechenden Ejhao-Stahl erbaut wurden.

Politisch konnte die Allianz auch ihr Territorium ausweiten: das neu gegründete Nojjarat Oranya ließ die Zahl der Provinzen auf fünf ansteigen.

Während Rash-Magapur seine Stellung als Stadt der Tempel weiter ausbauen konnte, stärkte Ashrabad seine Stellung als zweitwichtigste Metropole der Welt durch einen kräftigen Anstieg im Sklavenhandel. Nach wie vor sind die drei Mächte Ashrabad, Rash-Magapur und Allianz durch freundschaftliche Bande fest verbunden.

Während Yedea zur Ruhe gekommen ist, könnte der kalte Krieg der Religionen in Gilgat für Aufregung am großen Strom sorgen. Vorovis lauert nach wie vor wie eine schwarze Spinne und wartet auf eine Schwäche der Gegner am Metchà - dies allerdings schon seit mehreren Jahrhunderten vergebens.

Turbulenter hingegen ging es in Estichà zu. Die Stadt hatte im Jahre 4 d.A. ein Bündnis mit der neu erstandenen Allianz geschlossen, das sie vor Übergriffen aus Vorovis schützte. Die Stadt, mittlerweile zu einer der größten ganz Mradoshans herangewachsen wurde zu einem Inbegriff für Freiheit und Unabhängigkeit, denn als einzige Stadt Chrestonims war hier die Sklaverei untersagt. Dies wurde erst im Jahre 221 d.A. geändert, als der Hohe Rat der Stadt das Sklavengesetz gegen den Widerstand seiner Vorsitzenden erließ. Als langfristige Folge davon kam es Ende des Jahres 222 zu einem bewaffneten Aufstand, der zwar vor seinem Eintritt in die heiße Phase durch Verhandlungen beendet werden konnte, aber wegen Umtriebe eines Mehdora-Priesters die Heilige Inquisition auf den Plan rief, welche die Stadt schwer zeichnete.

Im Frühjahr des Jahres 224 schließlich wurde der Rat durch die Entführung des Ratsherren Kolar Majester während des Großen Sturmes geschwächt. Als im Sommer desselben Jahres zwei weitere Ratsherren auf mysteriöse Weise verschwanden und zur selben Zeit die Vorovisianische Flotte mit einer starken Präsenz vor Estichà glänzte, übernahm die Kommandantin der Stadtwache, Maria Villa Lobos die Kontrolle über die Stadt, stellte sich dann jedoch an die Seite von Jhiatara Jascara Chranijas, eine Chirà aus adligem Hause, die seit zwei Jahren als Vorsitzende des Hohen Rates die Stadt führte. Mit dem Segen der Priesterschaft und der Unterstützung der öffentlichen Organe wurde die Regierung von einem Gremium aus Hohepriestern, Stadtverwaltung, Richter und Stadtkommandantin umgeformt und dem Rat die bisherige Vorsitzende Jhiatara Jascara Chranijas als Regentin mit einem Ministerrat übergeordnet. Am 1. Serchas 224 wurde die neue Verfassung ausgerufen und das Elurische Reich gegründet mit Estichà als seiner Hauptstadt. Der Ausbau und die Stärkung des Reiches steht freilich noch bevor und wie sich diese Machtverschiebung im westlichen Mradoshan auf das Kräftegewicht am Metchà auswirkt, bleibt freilich noch abzuwarten...

**103 d.A.**

*Gründung der Allianz-Provinz Oranya*

**4 d.A.**

*Estichà schließt ein Militärbündnis mit der Allianz*

**222 d.A.**

*Ein Umsturz in Estichà kann nur knapp vereitelt werden*

**224 d.A.**

*Der Hohe Rat von Estichà zerbricht. Im Zuge der Umgestaltung der Regierung wird das Elurische Reich gegründet und Jhiatara Jascara Chranijas als Regentin eingesetzt.*

# Teil II:

## Geographie Mradoshans

### Das bekannte Chrestonim in Kurzübersicht

Diese Art der Kurzübersicht steht im folgenden über jedem Kapitel um dem eiligen Leser einen knappen Überblick über die Region zu geben. Die folgende Zusammenstellung bezieht sich freilich nur auf das genannte Gebiet entlang des Stroms und des Metchà.

*Geographische Grenzen:* der Metchà im Westen; die Halbinsel von S'Chor, das Dschungeltal der Senke und der Distrikt Rac im Norden; das Weltenende im Osten; die Dschungel jenseits des Großen Stroms, die Randgebirge Yedeas und der Golf von Ashahím, sowie das Chescea-Gebirge im Süden

*Ausdehnung:* Vom Weltenwall bis zur Ostküste Shetemas ca. 145 Evet (750 km), von Men-Achor bis zum Südrand Yedeas ca. 110 Evet (550 km)

*Landschaften:* vorherrschend tropischer Regenwald mit feuchtheißem Klima, Bergnebelwälder mit auch feuchtkaltem Klima, trockenere Hochebenen und Küstenstreifen mit eher mediterranen Verhältnissen, Sumpfbereiche, Korallenbänke, tropische Eilande, Mangrovenwälder und -sümpfe, im äußersten Osten ein Wüstenstreifen, Gebirgsregionen bisweilen baumfrei und kühl, Hochgebirgsregionen

*Gebirge:* Chescea, Votràyis, Sanescya, Randgebirge Yedeas, Ravunua, Berge von Rac, Kauchaufelsen, diverse namenlose Gebirgsrücken im Dschungel

*Wichtige Gewässer:* Der Große Strom, der See Metchuràn, der See Miraban, Thomya sinvar, Thomya envay, Homang, Fluß der Götter, der Vrothomi, Aovi, Metrekà, das Meer Metchà

*Bevölkerungszahl (geschätzt):* 3.600.000 Chirà, 447.000 Sragon (ohne Westwildnis und S'Chor), 349.000 Menschen, 21.000 Unuim (ohne Ravunua); Von dieser Bevölkerung leben über 4 Millionen in der Hauptstadt der Allianz. In der Westwildnis dürften nochmals um 500.000 Sragon leben.

*Staatsgebilde:* Mondrai-Akkra-Chrania-Allianz, Rash-Magapur, Ashan'drar, Yedeas, Elurisches Reich, Vobra, Shetema, Men-Achor

*Wichtige Städte:* Allianz-Hauptstadt (ca. 4 Mill.), Ashrabad (37.400 gemeldete), Estichà (19.800), Bet-Narekem (15.200), Vorovis (14.700), Rash-Magapur (11.000), Gilgat (9.800), Metijà (9.800), Chiàn (9.300), Lidrajà (5.000), Men-Achor (4.000), Sedib (3.100)

*Wichtige Verkehrswege:* der Große Strom, Thomya sinvar und Metrekà als wichtige Wasserstraßen; die Brücke; Straße entlang des Großen Stroms von der Hauptstadt bis nach Estichà bzw. Vorovis; gutes Straßennetz in der Allianz und Teilen Yedeas und Vobras.

*Religionen:* Neuer Kult (darunter Sanikasglaube der Unuim), Alter Kult, Yedeismus, Sragonglaube, Lijan-Kult, diverse Götzenkulte

# Atorac: Land des Ewigen Staubes - der äußerste Osten Chrestonims -

*Ausdehnung:* Vom Ende der Welt bis zum Weltenwall; Nord-Süd-Ausdehnung unerforscht

*Landschaften:* leblose Sandwüste aus feinem, grauen bis mattgelbem Sand

*Bevölkerung:* bekannt etwa 200 Chirà, angeblich einige Einsiedler in der Öde

*Wichtige Städte und Dörfer:* Tempelstadt Jhorantarra, angeblich eine Stadt namens Vertpartal

*Bemerkenswerte Örtlichkeiten:* der Weltenwall und das Weltentor, die Flammende Wand, das Ende der Welt, die Stelen von Batel-Lat

## Das Ende der Welt

Wenn das Wetter nicht allzu schlecht ist und zu Beginn der Regenzeit den Staub des Atorac nicht in die Höhe wirbelt, dann ist es sogar vom Hochplateau der Hauptstadt der Allianz zu sehen: das Ende der Welt. Als eine titanische Mauer, ein eherner Wall, eine Wand, die sich so weit in den Himmel erhebt, daß mit dem Auge kein Ende zu erkennen ist - so stellt es sich dem vor Ehrfurcht erstarrenden Betrachter dar. Das von den Priestern des Jhoran unerbittlich abgeschirmte Atorac hält jegliche Abenteurer und Gelehrten fern und so ist über das Weltenende nur wenig bekannt. Das Fernrohr offenbart jedoch, daß die Oberfläche des Weltenendes nicht glatt ist, sondern Vertiefungen und Spalte aufweist, aus ihm herausragende Körper, manche matt schimmernd, andere in der Sonne gleißend. Schwache, nur selten zu sehende Lichter tanzen des Nachts vor (oder auf?) der Wand, vollführen Kreisbewegungen oder folgen geraden Bahnen, ziehen gemächlich vor der gigantischen Fläche vorbei oder huschen in einer Geschwindigkeit über sie, daß man ihnen kaum mit dem Blick zu folgen vermag und schnell ihre Spur verliert. Nur wenige haben ihn aus der Nähe gesehen und vermochten noch Gelehrten davon zu berichten, werden sie doch von den Priestern des Jhoran und des Hostinos schnell in Klöster zu ihrer geistigen Genesung geführt und bleiben den Rest ihres Lebens in der fürsorglichen Obhut dieser ehrwürdigen Glaubensgemeinschaften. Auf ihren Erzählungen stützen sich auch ein Großteil der hier gemachten Aussagen über den äußersten Osten Chrestonims. Ein beunruhigendes, leichtes Vibrieren sei hier und dort zu spüren, komme man dem Ende der Welt nahe. Reißende Winde wechselten sich mit Augenblicken vollkommener Stille ab, ein Heulen und Kreischen dringte mancherorts aus der schier endlosen Wand, die nach Ansicht der Gelehrten das Himmelsgewölbe trägt. Rätselhaft ist und bleibt das Ende der Welt.

## Das Land des Ewigen Staubes - Atorac

Über 4 bis 6 Evet (ca. 20 bis 30 km) breit ist das Land von einer dicken Schicht totem, grauem,

manchmal aber auch fahl gelbem oder blaß rotem Sand bedeckt. Dies ist aber auch schon alles, was der gelehrten Öffentlichkeit Mradoshans über das 'Rojula jì atora echotalan', kurz Atorac bekannt ist.

Darf man ältesten Berichten glauben schenken, die uns noch aus der Zeit Lajeyas überliefert sind, so darf man annehmen, daß das Atorac doch nicht ganz so leblos ist, wie es in den Tempeln des Hostinos gelehrt wird. In den Dünen, stets von einem kräftigen, gleichmäßigen Wind überstrichen scheint es geschützte Plätze in Erhebungen aus Felsgestein oder im Schatten aufragender Klippen zu geben. Dort leben wohl auch einige Tiere, die sich gänzlich von dem unterscheiden, was wir bisher aus den Dschungeln Mradoshans kennen. Ja fast, so scheint es, ist das Atorac kein Teil Chrestonims, sondern einer anderen Welt.

## Die Stelen von Batel-Lat

*"07. Omajas 1814, abends - Der Boden hier ist tückisch und beinahe wären fünf meiner Söldnerinnen vom Sand verschlungen worden. In derartigen Löchern hauste wohl auch diese Bestie, die pfeilschnell aus dem Sand geschossen kam und eine unserer Karkechs verschlang. Doch schließlich erreichten wir die rätselhafte Anordnung.*

*In der Tat schien es sich um natürliche Steinsäulen zu handeln, doch wurden in ihnen Symbole eingeritzt und wohl auch Objekte aus Metall eingelassen, die sich jedoch nicht aus ihnen entfernen ließen. Die Symbole scheinen jedoch mehr Ornamentik zu sein als eine Schrift, denn es ließ sich, obwohl sie alle hochgeometrisch waren, kein Symbol zweimal finden. Gerade als wir mit dem Abzeichnen der Symbole der dritten Stele fertig waren, näherte sich uns eine Gruppe jener Wesen, die wir schon vor zwei Tagen gesehen hatten. Diesmal zählten wir jedoch doppelt so viele wie gestern, weshalb wir beschlossen, unsere Untersuchungen abzubrechen. Abschließend bleibt mir nur, die Spekulation der anwesenden Questor-Priesterinnen zu unterstützen und die Stelen von Batel-Lat als eine Art Wegweiser oder gar eine Form von Karte der näheren Umgebung zu bezeichnen."*

*— Expeditionsbericht der Eshava Chaná Chranijas im Jahr 1687 v.A. Schriftstück unter Verschuß des Hostinos-Kultes*

## Vertpartal

*"Glaubt mir, es gibt eine Stadt im Ewigen Staub. Von einer Mauer ist sie umgeben, höher als zehn Chirà und bunte Zeichen in Blau und Orange waren auf sie gemalt. Kreise*

und Linien. Große Plätze aus hellem Gestein umgaben sie und sie hatten dort Obelisk aufgestellt, ebenfalls in Kreisen und Linien. Das Tor war aus purem Gold, doch ich sah keinen Wächter davor. Und auch sonst sah ich niemanden. Doch, einmal: auf der Mauer lief ein gebücktes Wesen mit einem watschelnden Gang, gerade so, als sei es verletzt. Es war trotz der Hitze in einen Umhang gehüllt, als wollte es sich vor etwas verbergen, so hastete es auf der Mauer entlang. Ich bekam es geradewegs mit der Angst zu tun, Endrakha vergib mir."

— Schilderung der Inna Veravi Mondriac, aufgefunden im Atorac vor den Toren Jhorantarras im Jahre 121 d.A.

"05. Omajas 1814, morgens - Haben auf der Abendseite einer kleinen Hügelkuppe eine Gestalt gefunden. Sie hatte sich einen Unterschlupf aus alten Wurzeln irgendwelcher Sträucher gebaut. Sie schien mißgestaltet, verbarg sie doch ihren Körper und ihr Antlitz in groben Tüchern und verkroch sich in die hinterste Ecke ihrer Behausung. Als sich unsere Questor-Geweihte ihm näherte, begann das Wesen zu schreien und in einer fremden Sprache auf uns einzureden, die wir nicht verstanden. Es deutete jedoch immer wieder auf eine Säule, die wir einige Meilen Richtung Morgen sahen. Immer wieder benutzte er das Wort 'Vertpartal' oder 'Verpotel'

Später: Die Säule markiert wohl den Beginn einer Straße, zumindest fand sich so etwas wie ein etwa 6 Vat breiter, mit hellen Sandsteinplatten belegter Streifen, der gerade nach Morgen wies, vermutlich eine Straße oder gar eine flache Rampe. Konnten in der Ferne ein großes Bauwerk oder eine Mauer erkennen mit bunten, geometrischen Figuren bemalt. Könnte Vertpartal der Name einer Stadt sein?"

— Expeditionsbericht der Eshava Chaná Chranijas im Jahr 1687 v.A. Schriftstück unter Verschuß des Hostinos-Kultes.

## Der Weltenwall

"So setzte Jhoran im Namen von Hostinos den Weltenwall zwischen das Land des Todes und das Land des Lebens, ganz so, wie Lajeya es eintausend Jahre früher prophezeit hatte. Und hat sie nicht auch prophezeit, daß der Weltenwall glatt und makellos sein wird? Und siehe: der Wall ist glatt und makellos und Jhoran hat ihn vollendet in seiner Herrlichkeit."

— Text aus einem Gebetbuch des Jhorankultes aus Jhorantarra

Der Weltenwall ist eine leicht abgeschrägte Mauer von gut 30 Vat Höhe. Doch ist es keine Mauer aus Stein und zeigt auch keine Spuren von Mörtel, oder Bearbeitung durch Steinmetze oder Schmiede, sondern sie besteht aus einem vollkommen glatten, kalten, schwarzen, jedoch offensichtlich nicht metallischen Stoff, ähnlich den Portalen mancher Hostinos-Tempel. Obwohl er keinen rechten Winkel mit dem Boden einschließt, sondern leicht nach hinten geneigt ist, bietet das Material keinem Haken, keinem Steig-eisen, keinem Staub noch Schlamm noch Leim halt, da doch alles an ihm aberlirt. Auch vermag niemand, einen Kratzer oder eine Delle in ihn hinein zu schlagen. So steht der Wall nun schon seit über 2.700 Jahren zwischen der Welt und dem Atorac. So wie es scheint, wurde er in der Tat erbaut, denn zu Zeiten

der Heiligen Lajeya schien er noch nicht existiert zu haben, sie erwähnt ihn aber unmißverständlich in einer ihrer Prophezeiungen. Sagen berichten, Hostinos selbst habe seinen göttlichen Heerscharen die Errichtung befohlen. In der Tat vollbringt auch heute kein Volk Chrestonims, ein solches Bauwerk zu erschaffen.

Ein zweite erstaunliche Tatsache macht den Wall zu einem wahrhaftigen Wunder Hostinos'. Er scheint kein Ende zu kennen, denn allen Berichten zufolge, die uns aus Rac und von südlich der Allianz erreichen zieht sich der Weltenwall ohne erkennbares Ende weiter nach Süd und Ost, womöglich - so wie Lajeya es voraussagte - einmal rund um die Welt.

## Die Flammende Wand

Und als sei der Weltenwall an sich nicht schon Schutz genug, so hat die Flammende Wand das Atorac schließlich für immer versiegelt. So ist dieses offensichtlichste aller Wunder des Hostinos und seines Sohnes Jhoran kaum zu sehen, steht man vor dem Weltenwall. Doch nimmt man einen Stein in die Hand und wirft ihn in hohem Bogen über den Wall, so prallt er an einer Wand ab, die zuvor höchstens als leichtes Flimmern zu erkennen war, nun jedoch an der Stelle, wo der Stein auf sie prallte in hellen Flammen lodert, die erst nach einigen Herzschlägen wieder verlöschen. Man sah schon Vögel, die darin verbrannten und gar ein unvorsichtiger Unuim-Luftschiffer fand in der Flammenden Wand den Tod. Kleinstobjekte scheinen jedoch passieren zu können, denn der Wind kann ungehindert hindurchstreichen und trägt mit sich feine Sandkörner, die bis vor den Weltenwall geweht werden. Die Wand erhebt sich knapp hinter dem Scheitelpunkt des Weltenwalles und ragt bis in unbekannte Höhen. Auch dieses Wunder des Hostinos scheint sich viele Evt nach Nord und Süd zu erstrecken, immer dem Weltenwall folgend.

Die Flammende Wand erschien im Vergleich zur Existenz des Weltenwalls erst in der jüngsten Vergangenheit: Als im Jahre 633 v.A. der Hostinos-Tempel am Weltenwall endgültig seinem göttlichen Sohn Jhoran geweiht wurde, schoß den Aufzeichnungen nach die Flammende Wand in einer gewaltigen Feuerkaskade in die Höhe und versiegelte so das Land des Ewigen Staubes.

## Wichtige Städte der Region

### Tempelstadt Jhorantarra

Seit jenem Wunder im Jahre 633 v.A. entstand rund um den Tempel des Jhoran die Tempelstadt Jhorantarra. Der Haupttempel, der auch das geistige Zentrum des chrestonischen Jhorankultes darstellt, ist in den Weltenwall hineingebaut. Die Tempelstadt, die sich sowohl diesseits wie auch jenseits des Weltenwalls ausbreitet und sich in ihrer Mitte wie eine Sanduhr im Nadelöhr des Haupttempels verengt,

bietet einen schauerlichen Anblick: ganz aus schwarzem Gestein erbaut sind weite Teile der Tempelstadt nur hohen Priestern des Jhorankultes zugänglich. Hohe Türme, die sich nach oben wie ein Löffel auseinanderwölben, durchzogen von schrägen Fensterreihen oder kreisrunden Öffnungen, mächtige Kuppeln, die in ihrer Mitte gespalten sind und weite Brücken, die hochgelegene Dächer miteinander verbinden ohne erkennbaren Sinn. Warum der ohnehin unheimliche und verschlossene Kult des Jhoran solch eine Anlage unterhält, mag allein der Gott des Unerklärlichen selbst wissen...

*Einwohner:* ca. 200, vermutlich jedoch mehr.

*Herrschaft:* Hohepriester des Jhoran und des Hostinos

*Tempel:* Jhoran, Hostinos

*Stimmung:* unheimliche, schwarze Stadt, die deutlich einiges an Wissen um Vergangenheit und Zukunft beherbergt...

# Die Wiege der Weltzivilisation

## - die Allianz

**Ausdehnung:** Zwischen Weltenwall, den Bergen von Rac, dem Zusammenfluß von Thomya sinvar und Thomya envay, dem Südufer des Metchuràn bis zur Westgrenze des Hochlandes von Chiàn und dem Beginn der Senke

**Landschaften:** wüsten-/steppenartige Randgebiete des Atorac, Nahaya-Hochebene, Siebenstromland, Stadtlandschaft der Allianzhauptstadt, Zweistromland von Thomya sinvar und Thomya envay, Ebene von Lidrajà, Hochland von Chiàn mit See Chia-Ma, Schluchten des Homang, Oberlauf des Großen Stroms, Dschungeltäler der östlichen Senke

**Gebirge:** Berge von Rac, Kachaufelsen

**Gewässer:** Großer Strom, Vrothomi, Aovi, Fluß der Götter, Thomya sinvar, Thomya envay, Metrekà, der See Metchuràn, Homang

**Bevölkerung:** geschätzt über 4 Millionen in der Hauptstadt, etwa 212.000 in den Provinzen

**Wichtige Städte und Dörfer:** Allianzhauptstadt, Metijà, Lidrajà, Chiàn, Samraka, Racachàn

**Wichtige Verkehrswege:** die Flüsse Thomya envay, Metrekà und Großer Strom, die Brücke, Metrenvay-Kanal, Straße Samraka-Hauptstadt-Lidrajà, Straße Zweistromland-Hauptstadt-Metijà, Straße Metijà-Chiàn

**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult

**Herrscher:** Triumchirat der drei Herrscherinnen Rujaya Jascara Chranijianjar, Acanta Jhascandell Akkrijianjar und Telara Yecanta Mondrijianjar

**Sozialstruktur:** Mischform aus Aristokratie und Oligokratie mit mehreren Herrschaftsebenen; Kastenwesen; Sklaverei

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** Tempel am Fluß der Götter, der Entiljha, Schleusen am Großen Strom, die Brücke

Gut vier Jahrhunderte nach den schrecklichen und lang anhaltenden Kastenkriegen, die auf dem Gebiet der heutigen Allianz wüteten und über 400 Jahre Stillstand in Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft bedeuteten, hat die Gründung der Allianz zwischen den drei mächtigsten Kasten der Chirà dem Land einen ungeahnten Aufstieg zu neuer Größe beschert, die mittlerweile die "Goldene Ära" vor zwei Jahrtausenden bei weitem übertrifft und tiefgreifende Änderungen herbeigeführt hat. Das Gebiet zwischen dem Weltenwall und den Dschungeln der Senke ist schon seit dieser Goldenen Ära besiedelt und kultiviert. Das jeden Morgen über der Allianz erscheinende Himmelsfeuer ist warm und angenehm, die Luft nicht so drückend schwül wie in Zentralchrestonim und die Böden sind von Mehdora überreich gesegnet. Das Land ist von großen Strömen durchzogen, nur wenige Gebirge außer einigen, aus den Ebenen aufragenden Felstürmen und -pyramiden stören den Blick, zahlreiche Dörfer und Städte liegen über das Land verstreut, zwischen sich Felder und auch immer noch zahlreiche Flecken dichter, kaum gezähmter Wälder.

### Gesellschaft

War die Landschaft in früheren Epochen ausschließlich von Chirà und einigen Sklaven bewohnt, so mischen sich immer mehr Menschen, Unuim und freie Sragon unter die Einwohner der Allianz. Doch immer noch sind die stolzen Katzenwesen das beherrschende Volk, stellen sie doch über 90% aller Bewohner. So prägt auch die Kultur der Chirà und dabei vor allem ihr Kastenwesen die Gesellschaft der Allianz. Die

mächtigste Kaste sind die Chrania, vergleichbar mit dem irdischen Adel. Sie sind die zurückgezogen in unermeßlichem Luxus schwelgenden Besitzer der großen Plantagen und Manufakturen, der Reedereien und auch der großen Handelsimperien. Durch Jahrhunderte kluger Familien- und Finanzpolitik, sowie einer Form der Diplomatie, die nur durch erhebliche Mengen an Gold und Einfluß überhaupt möglich ist, sind sie auf dem gesamten Gebiet der Allianz zu weitläufigem Grundbesitz gekommen und üben so eine beträchtliche Macht aus.

Die Kaste der Priester, Akkra genannt, hütet die Tempel und bewahrt das geistige und kulturelle Erbe der alten chiranischen Zivilisation, ist moralische und geistige Stütze des Landes und trägt durch ihre Priester auch wichtige soziale Aufgaben, sieht der Pantheon des Neuen Kultes mit seinen zwei Prinzipien, vierzehn Göttern und 98 Nebengöttern doch für nahezu jeden Bereich des Lebens einen göttlichen Behüter vor.

Die Mondrai, die Kaste der Krieger bildet das Rückgrat des Heeres der Allianz. Sie sorgen für Ruhe und Ordnung in Stadt und Land, sind aber auch wichtige Bewahrer der Traditionen und des stolzen Geistes der alten Zeiten.

Ecibarra und Alchenam, die Kasten der Arbeiter und Bauern schließlich stellen den Löwenanteil der Bevölkerung und sorgen mit ihrer Hände Arbeit für das Wohl der Allianz.

Als letztes seien noch die Jeyhoch genannt: Chirà, die zwar keiner Kaste angehören, es aber dennoch mit Erlaubnis einer der Kasten zu viel in der Gesellschaft bringen können.

Dazwischen mischen sich zahlreiche Sragon, Menschen und Unuim, sei es als Sklaven oder als Freie. Die, denen das neue "Diamantene Zeitalter" unerwarteten Reichtum beschert hat, fühlen sich indes genauso als Teil der Allianz, obwohl sie zu keiner Kaste gehören dürfen, und haben hier aber schon vor vielen Generationen ihre freiwillige oder unfreiwillige Heimat gefunden. Besondere Bedeutung kommt in der Allianz gerade den Sragonfrauen zu, schätzt man doch ihre Intelligenz und schnelle Auffassungsgabe und so sind sie fast überall als Verwalterinnen, in Schreibstuben und als Beraterinnen sehr geschätzt.

Ein wichtiger Pfeiler der Gesellschaft ist die bereits erwähnte Sklaverei. Offiziell wird sie durch zahlreiche Gesetze streng reguliert, garantiert für gewisse Schichten unter den Sklaven Schutz gar vor Mißhandlungen und Mißbrauch, inoffiziell hat das Gesetzeswerk jedoch mehr Schlupflöcher als es Sklaven gibt und öffnet Tür und Tor für jene Gruppen unter den Sklaven, die einzig und allein dem Aufbau der neuen Monumente für die erstrahlende Allianz und die neue, glorreiche Ära dienen. Und nicht wenige müssen für diesen Ruhm sterben.

Seit einigen Jahrzehnten macht die Gesellschaft der Allianz eine rasante Wandlung durch. Das Diamantene Zeitalter ließ viele die alten Tugenden aus der Anfangszeit der Allianz vergessen. Die neuen, unbegrenzten Möglichkeiten katapultierten viele Häuser in neuen Reichtum, und die Mitglieder dieser Clans verteidigen ihr Wissen und ihren Reichtum immer unbarmherziger. Die Beherrschung der neuen Technologien, das Wissen um die Herstellung neuer Materialien, Maschinen und Apparaturen ist zum wichtigsten Machtfaktor gerade der Adelskaste geworden und je größer die Wunder werden, die die Technik vollbringen kann, desto erbarmungsloser werden die aus dem Weg geräumt, die versuchen, sich diese Techniken anzueignen.

Was die neuen Technologien für die Adelskaste, sind die Geheimnisse der göttlichen Magie für die Priester. Die Menge an Artefakten, Talismanen und geweihten Gegenständen, die vom Geiste der Götter beseelt sind, haben eindeutig zugenommen und immer selbstbewußter und oft auch zorniger treten die Kulte der Außenwelt und auch sich selbst gegenüber auf.

Die Kriegerkaste hingegen sieht das neue Zeitalter mit Argwohn, ja fast mit Schrecken. Keine Kriege, keine Eroberung mehr im Volke der Chirà, sondern Feilscherei, Bücher lesen, herumbasteln an unnötigen Apparaturen, Dekadenz und Völlerei - manche Clans eifern diesen "neuen Idealen der Allianz" nach, andere kehren dieser Lebensweise den Rücken und wählen klösterlichen Rückzug, Fehden untereinander oder versuchen sich im Kampf gegen die Scheußlichkeiten des Dschungels zu beweisen.

Die Extreme beginnen sich in der Allianz zu verschärfen und das neue Selbstbewußtsein scheint manchen zu Kopfe gestiegen zu sein...

## **Wirtschaft, Kultur und Bildung**

Die Allianz stellt mit ihren schier unerschöpflichen Ressourcen an Arbeitskraft, Gold, Land, und Material die mit Abstand bedeutendste Wirtschaftsmacht der bekannten Welt dar. Doch wird nur ein verschwindend geringer Anteil gehandelt. (Letztlich jedoch immer noch eine Menge, die die Handelsmasse anderer Städte um ein Vielfaches übersteigt.) Denn das meiste, was auf den Äckern und in den Handwerksstuben produziert wird fließt in die Hauptstadt der Allianz, einer gigantischen Metropole, die geschätzt um die vier Millionen Lebewesen in sich beherbergt. So wurde die Entwicklung des Umlandes und die Ausweitung der landwirtschaftlich nutzbaren Gebiete in vielen Jahrhunderten intensiv vorangetrieben. Die Früchte dieser Bemühungen darf die Allianz, die in ihren ersten beiden Jahrhunderten stabile politische Verhältnisse, eine effektive Aufgabenteilung und vor allem dauerhaften Frieden gebracht hat, nun ernten. Kultur und Bildung blühen auf, die Entdeckungen der vergangenen Jahrzehnte auf den Gebieten der Mechanik, Materialkunde und den Naturwissenschaften lassen die Möglichkeiten grenzenlos erscheinen und technische Wunder versetzen die Bevölkerung immer öfter in blankes Staunen und schiere Begeisterung. Die Städte auf dem Land erleben einen starken Aufschwung und die Lust auf Eroberung durch Klinge und Reitechse der vergangenen Jahrhunderte ist einer Lust auf Eroberung durch Pflug und Werkzeug gewichen.

Nicht immer profitiert das einfache Volk von den neuen Errungenschaften: viele der Erfindungen können nur mit erheblichem Aufwand an Material und Gold umgesetzt werden und die Ergebnisse machen oft nur die Reichen noch reicher. Zudem führt der Verlust der Bedeutung von Militär und Kampfkunst zu einem Verfall der klassischen Kriegerkultur. Denn während alle Kasten von dem Fortschritt zu profitieren scheinen, verliert die Kriegerkaste immer mehr an Bedeutung. So muß sich erst noch zeigen, wieviel Fortschritt die Allianz vertragen kann, ohne Rücksicht auf die sich anbahnenden gesellschaftlichen Probleme zu nehmen...

## **Staat und Regierung**

Längst ist die Allianz nicht mehr nur ein Bündnis dreier chiranischer Kasten. Sie ist zu einem Verwaltungsapparat geworden, zu einer politischen Macht, ja zu einem echten Staat mit einem von Grenzen eingefassten Territorium, zu dem nun auch Angehöriger anderer Rassen gezählt werden.

Beherrscht wird die Allianz von den drei obersten Führerinnen der drei edelsten Kasten: der Chrania, der Akkra und der Mondrai. Wer in das Triumchirat einziehen darf, wird von den Versammlungen der jeweiligen Kasten bestimmt, in die jeder der Kaste

angehörige Clan ab einer bestimmten Größe eine sich nach der Anzahl der Mitglieder des Clans richtende Anzahl an Vertretern entsenden darf. Oft haben sich über die Jahre eingefahrene Strukturen und Machtverhältnisse gebildet, so daß einzelne Clans über Jahrzehnte hinweg die Herrscherinnen stellten. So ist es auch von Kaste zu Kaste unterschiedlich, wie die Herrscherin ermittelt wird. Bei den Chrania wird über das Oberhaupt der Kaste alle drei Jahre in (von Verrat und Intrigen beherrschten) Wahlen abgestimmt, die Mondrai regeln das über ein Turnier und die Priesterkaste läßt die Würde zwischen den einzelnen Kasten rotieren.

Unterstützt werden die Herrscherinnen von einem Gremium von Beratern. Jedes Jahr tritt zusätzlich noch die große Kastenversammlung im gewaltigen Dom Aviajar zusammen, zu der alle Clans aller Kasten mit ihren obersten Führerinnen geladen sind, um gemeinsam über die Geschicke der Allianz zu debattieren und gegebenenfalls neu bestimmte Herrscherinnen bekanntzugeben und zu ehren.

Die Herrscherinnen und die Gremien der Berater erlassen die Gesetze, die für das ganze Gebiet der Allianz gelten (auch für die in ihr wohnenden Angehörigen fremder Rassen) und bestimmen generell die Politik der machtvollen Allianz. Kasteninterne Dinge (wie z.B. die Verwaltung der Tempel oder Rechtsbrüche von Kriegerinnen und Geweihten) werden jedoch von den jeweiligen Kastenversammlungen geregelt. Die Herrscherinnen ernennen auch die Führer der einzelnen Provinzen der Allianz oder kontrollieren die Arbeit der Stadträte.

Gleichsam als Umsetzung des inoffiziellen Symbols der Allianz, der sich nach unten verbreiternden Pyramide, hat sich unterhalb dieses Gremiums ein titanischer Verwaltungsapparat gebildet. Gremien, Ministerien, Räte, Versammlungen, Advokaten, Direktorinnen sind über Seilschaften, Zweckbündnisse, Vetternwirtschaft und Bestechung miteinander verbunden und bilden einen dichten, undurchdringbaren Filz von Machtspielen um Titel, Rang und Befehlsgewalt. Das, was dabei an Gold und Talent verloren geht ist unerheblich, die neue Ära hat der Allianz mehr als genug Wohlstand gegeben, warum sich nicht von diesem Kuchen kräftig mitbedienen?

## Die Distrikte der Allianz

Die Allianz ist in fünf Distrikte und Provinzen unterteilt, jeder von ihnen von einer Verwalterin oder einer anderweitig von den Herrscherinnen eingesetzten Institution geführt. Die Befugnisse dieser Herrschaftsebene sind nicht gerade gering: solange sie im Sinne der Herrscherinnen und damit der Allianz ihr Land regieren, steht es ihnen frei, Gesetze zu erlassen, Gericht zu halten, eigene Steuern und sogar Zölle für ihre Regionen zu erheben.

## Nahaya

Nahaya trägt den Namen der Hochebene rund um die Hauptstadt der Allianz und erstreckt sich vom Weltenwall an den Bergen von Rac vorbei bis einige Evet die Oberläufe der westlichen Flüsse, sowie den Vrothomi entlang.

Der gesamte Osten der Region ist von intensivster Landwirtschaft geprägt, schließlich müssen vier Millionen Hauptstädter satt gemacht werden. So sind die Hänge am Ufer des steil zu Tal stürzenden Flusses Aovi von Terrassen für den Anbau bedeckt. Etwa in der Mitte dieses Anbaugesbietes ist auch die Stadt Samraka zu finden. Je näher man dem Atorac und damit dem Ende der Welt kommt, desto ruhiger fließt der Aovi und die Felder (zwischen denen eingestreut immer wieder kleine Dorfgemeinschaften von Sragonsklaven liegen) werden weniger. Die Vegetation dünnt aus und die Luft wird zusehends trockener. Schließlich öffnet sich das Tal des Aovi zur Ebene diesseits des Weltenwalls, während der Fluß seinen Weg noch bis zur Tempelstadt Jhorantarra findet, dort aber in dunklen Tiefen verschwindet.

Die südöstliche Region wird vom Vrothomi, dem Donnerfluß beherrscht. Zunächst folgt sein Verlauf nur einer leichten Rinne in der Hochebene, taucht dann mit viel Gurgeln und von Stromschnellen aufgewühlt in ein immer tiefer und enger werdendes Tal hinab und stürzt sich schließlich in gischtumtosten Wasserfällen über zahlreiche Klippen brausend in ein Gewirr tiefer Schluchten. Die Hochebene links und rechts des Vrothomi jedoch behält ihre Höhe nahezu bei und endet erst in einer Steilwand, wenn der Donnerfluß so tief in der Schlucht verläuft, daß sein ständiges Tosen und Wüten kaum noch zu hören ist. Fast die ganze Fläche von der Hauptstadt bis zum Ende der Hochebene dient nur einem einzigen Zweck: Nahrung für die Hauptstadt. Zehntausende von gebeugten Sragonrücken sieht man Tag für Tag zwischen den in der Sonne glänzenden, stampfenden und fauchenden Erntemaschinen auf dem endlos erscheinenden, wogenden grünen Meer der Pflanzungen der Plantagen, die allesamt im Besitz der chiranischen Adelskaste sind.

Südwestlich aus dem Stadtgebiet der Hauptstadt heraus tritt schließlich der Oberlauf des Großen Stromes. Die Ebene von Nahaya fällt hier deutlich zum See Metchuràn hin ab und würde die Nutzung des Stroms für die Schifffahrt unmöglich machen, doch schon vor über zwei Jahrtausenden begann man, den Fluß nach und nach durch Dämme und Schleusen zu zähmen, so daß es heute nach weiterem Ausbau möglich ist, (wenngleich mit gehörigem Zeitaufwand) auch schwerste Schiffe auf das Niveau der Allianzahauptstadt anzuheben. Kleinere Schiffe können gar über Roputan-Zuggestelle parallel zu den Schleusen hinaufgezogen werden. Fast immer in Sichtweite des Stroms verläuft die hervorragend ausgebaute und entsprechend vielbefahrene Straße von Metijà zur Hauptstadt. Der Reisende wird hier

alle halbe Stunde auf ein Gasthaus und fast jede Stunde auf ein kleines Dorf treffen, dessen Einwohner sich entweder (wie fast alle in Nahaya) mit Landwirtschaft ihr Geld verdienen, oder aber sich als Träger für Lasten und Personen anbieten. (Letzteres ein Geschäft, das vor allem von Sragon dominiert wird, aber auch Menschen sind unter den Anbietern.) Die Gebiete westlich und nördlich der Hauptstadt sind vor allem kleine Dorfgemeinschaften, umgeben von Feldern, Plantagen, Pflanzungen und Weiden. Erwähnenswert ist auf jeden Fall noch der Fluß der Götter. Er führt von der Hauptstadt geradewegs durch zwei hohe Felstürme der Berge von Rac hinunter in das Tal, wo das geheimnisvolle Rac beginnt. Der Legende nach zogen einst Jünger der Heiligen Lajeya vor über drei Jahrtausenden durch das Tal des Götterflusses aus Rac hinauf auf die Ebene und gründeten die heutige Hauptstadt. Aber auch unter Lajeyas Zeiten fünfhundert Jahre zuvor soll das Tal bereits ein wichtiger Ort der religiösen Verehrung gewesen sein. Das Tal ist auch heute noch von dichtem Urwald bedeckt, an den noch niemand jemals die Axt zu legen wagte. Aus dem Dschungel, oft von den Fluten des schnell fließenden Götterflusses umspült ragen immer wieder Felsnadeln oder kleine Tafelberge, auf denen zahlreiche Klöster und Tempel hocken, die oft auf uralte Traditionen zurückblicken können. Zwar wechselten die Kulte, die sich hier einnisteten hin und wieder im Laufe der Geschichte, aber die Gemäuer weisen ein erstaunliches Alter auf, das auf eine Erbauung zur Lajeya-Zeit oder kurz danach hindeutet. Außer diesen Tempeln und Klöstern, die dem Fluß wohl auch den Namen gaben und dem verschlungenen Pfad hinab nach Rac gibt es hier keine Zeichen der Zivilisation und auch Dörfer wird man vergebens finden.

Beherrscht wird die Provinz Nahaya von einer Obersten Verwalterin, seit einigen Jahren schon eine umsichtige Sragon namens Vissara Caylinn. Deren Befugnisse sind angesichts der Tatsache, daß sich der Großteil des Landes in Form von Großplantagen in Besitz chiranischer Adliger befinden, nicht sehr groß. Ihre Hauptaufgabe besteht ohnehin darin, die Schleusen instand zu halten (was durch eine Durchfahrtgebühr erreicht wird) und gemeinsam mit den Beamten aus der Hauptstadt dafür zu sorgen, daß die Ernährung der chiranischen Metropole sichergestellt ist.

Die Provinz ist insgesamt, gerade wenn man den zahllosen Pfaden durch die Plantagen folgt, extrem dicht besiedelt - fast alle Viertelstunde findet man dort ein Dorf von Sragonsklaven, die zu Zehntausenden auf den Feldern arbeiten. So kommt Nahaya (ohne die Hauptstadt der Allianz) auf eine stattliche Zahl von 100.000 Einwohnern, wovon allein 95.000 Sragon sind. Der Rest sind vornehmlich Chirà in den Städten Samraka, Jhorantarra (Beschreibung siehe Atorac) und diversen Klöstern. Menschen leben vor allem in den Dörfern entlang des Großen Stroms.

## Churaysha

Die eher kleine Provinz Churaysha mit ihrer Hauptstadt Metijà erstreckt sich in einem Streifen entlang des Nordufers des Metchuràn bis zum Austritt des Großen Stroms aus selbigem. Das Südufer wird nicht offiziell beansprucht, aber die dortigen Fischerdörfer sehen sich selbst als Teil der Allianz.

Der Metchuràn ist ein ruhiges Gewässer, das auch bei den Frühjahrsstürmen kaum einmal ein Schiff verschlingt. Während sein Südufer flach und von dichtem Dschungel bedeckt ist, steigt sein Nordufer, je weiter man sich von Metijà entfernt, immer mehr an und fällt scheinbar auch schnell in große Tiefe ab. Messungen der Tiefe des Metchuràn ergaben ganze zweihundert Vat, im Zentrum des Sees wurden die Messungen nach 350 Vat ohne Ergebnis abgebrochen. Die Provinz ist vor allem von den zahlreichen Fischerdörfern der Region geprägt, die am Nordufer allesamt zwischen dem Seeufer und der großen Straße von Metijà nach Chiàn liegen. Die Straße ist vielbefahren und so haben einige Bewohner ein gutes Auskommen als Träger und Gastwirte. Nur selten hört man Berichte von Überfällen durch Banden, die meist ihren Unterschlupf im Hochland von Chiàn haben, doch ist die Straße zumindest in Churaysha durch Patrouillen recht gut geschützt und auch der eine oder andere Wachturm findet sich im nach Westen stetig schroffer und felsiger werdenden Hügel-land.

Regiert wird Churaysha von der Jiara, einer hohen Würdenträgerin (vergleichbar mit irdischen Fürsten) die von den Herrscherinnen ernannt wird und uneingeschränkt über ihr Gebiet herrscht. Die derzeitige Jiara ist Ronaya Revijal Chranijiar. Ihre Residenz ist in Metijà.

Churaysha kann auf weit weniger Einwohner verweisen als etwa Nahaya, doch ist die Einwohnerschaft mit gut 14000 nicht gerade wenig. Etwa 10000 davon entfallen allein auf Metijà. Größte Bevölkerungsgruppe stellen natürlich die Chirà dar, diese konzentrieren sich jedoch in Metijà, während die Fischerdörfer stark von den Sragon geprägt sind.

*"Wenn ich es euch doch sage! Mitten aus dem See stieg sie auf. Verdammt noch mal ja, es war Nacht, aber sie hat geleuchtet und geschimmert wie das Himmelslicht, wenn es sich in einem Saphir fängt. Auf einem Bergkegel stand sie, schimmernde Säulen aus purem Wasser türmten sich in die Höhe. Vanor selbst ersaufe mich bei meiner nächsten Fahrt, wenn ich lüge, aber sie war da! Die Stadt der kristallblauen Tiefe!"*

— Aussage eines aufgebrachten sragonschen Fischers vom Südufer des Metchuràn gegenüber einigen Soldaten

Immer wieder erzählen Fischer rund um den Metchuràn von einer Stadt, die auf einem oben abgerundeten Bergkegel stehen soll, der sich aus dem Meer erhebt. Ein Gutteil dieser Erzählungen ist eindeutig auf die geheimnisumwitterte Priesterschaft des Meeressgottes Vanor zurückzuführen. Angeblich sei

die oberste Führerin des Kultes die "Herrin der kristallblauen Tiefe" und residiere in einer Stadt unter Wasser. Diese Erzählungen scheinen immer wieder die Phantasie der örtlichen Fischer zu beflügeln.

### **Lintaria**

Die fruchtbare, schwarze Erde Lintarias lockte schon zu Zeiten der goldenen Jahre vor zwei Jahrtausenden unzählige Siedler in das Land zwischen den Strömen des Metrekà und des Thomya envay. Bald waren die großen Wälder gelichtet und abgeholzt, Straßen und Brücken wurden gebaut, Siedlungen bildeten sich in diesem blühenden Tal. So stellt Lintaria nach Jahrhundert von Ackerbau, Viehzucht und dörflichem Leben die zivilisierteste Region ganz Mradoshans dar. Nur selten versperren dichte Flecken Waldes den Blick auf die Ebene, die durchzogen ist von Straßen und Alleen, wohlgeordnet und organisiert von den das Land besitzenden Clans der höheren Kasten. So zeigt sich hier auch der Wohlstand am deutlichsten, den die Allianz in den letzten Jahrzehnten gewonnen hat: die Dörfer haben sich prachtvoll entwickelt, Manufakturen wurden in den langsam zu Städten heranreifenden Siedlungen gebaut, Tempel recken ihre schillernden Türme immer höher in den Himmel und die machtvolle Provinz kann sich auf zahlreiche erstaunlich selbstbewußte Clans der Bauernkaste, umsichtige Manufakturbesitzer, aber auch zahlreiche große Geister der Wissenschaft und religiöse Führer stützen, was Lintaria unzweifelhaft zu einem der wohlhabendsten und selbstbewußtesten Regionen Mradoshans macht. Kleinstädte und Dörfer liegen dicht beieinander, zwischen ihnen intensiv genutzte Felder und Weiden. Auch die Fischerei und Flußschiffahrt spielen eine bedeutende Rolle, letzteres besonders nach der neulichen Fertigstellung des Metrenvay-Kanals, einer ganzen 5 Vat tiefen und 30 Vat breiten befestigten Fahrinne für Flußschiffe, die den Metrekà mit dem Thomya envay verbindet.

Lintaria hat es geschafft, sich von der Welle des Aufschwungs des neuen Diamantenen Zeitalters mitreißen zu lassen. Die Bevölkerung Lintarias wuchs ständig an und so kann die Region, obwohl in der Fläche nicht allzu groß auf stattliche 65.000 Einwohner verweisen, davon etwa 50.000 Chirà, der Rest besteht aus erstaunlich vielen Menschen und Unuim, aber natürlich auch zahlreichen Sragon.

Auch Lintaria wird von einer Jiara regiert, derzeit Ahani Jascara Chranijian, die von ihrer Residenz auf dem Land in der Nähe von Lidrajà das gesamte Gebiet von der sanft abfallenden Hochebene von Nahaya, das Land unter der Brücke, die ersten bergigen Täler hinter Lidrajà und im Norden das Umland des Thomya envay bis zu seiner Biegung nach Norden befehligen kann. Dabei muß sie jedoch immer wieder auf die recht großen kirchlichen Besitzungen Rücksicht nehmen, die hier ganze Dorfgemeinschaften auf ihrem Grund haben. Auch einige Kriegerorden können auf beachtlichen Grundbesitz verweisen. Struktu-

ren eben, die durch Jahrhunderte alte Siedlungsgeschichte entstanden sind.

### **Oranya**

Das weite, nur hin und wieder von einigen Hügelrücken durchzogene Land, das sich zwischen der Hochebene von Nahaya und der Enge erstreckt, wo sich Thomya envay und Thomya sinvar am nächsten kommen, ist eine Region im Aufbruch und der Schauplatz der neuen Zivilisationslust der erblühenden Allianz. Mit einem ähnlich reichen Boden wie Lintaria gesegnet steht dieses Land erst seit kurzem im Zentrum des Interesses, so dass feste, unverrückbare Strukturen wie uralter Großgrundbesitz und alte Erbsprüche durch die Adelskaste fehlen. Dies hat einen historischen Grund: mit dem Verzicht auf dieses Land "kauften" sich die drei mächtigsten Kasten ihre Herrschaft über die Kasten der Bauern und Arbeiter bei den Verhandlungen, die der Gründung der Allianz vorausgingen. Ein Handel, mit dem beide Seiten zufrieden waren und von dem nun auch die Allianz im Ganzen profitiert: ein spürbarer Strom an Chirà, Menschen und Sragon hat in der Allianz eingesetzt, der aus der Hauptstadt hinaus in die Weiten der Provinz Oranya führt.

Nichtsdestotrotz wirkt diese Region, als befände sie sich ständig im Kampf. Dieser Kampf wird an zwei Fronten ausgetragen:

Je weiter die Zivilisation in die Täler der Senke vorzudringen versucht, desto heftiger fällt die Antwort des Dschungels aus. Eine Herde von mit schlangenartigen Häuptern bewehrter, zweibeiniger Schuppentiere, jedes von ihnen drei Vat in der Höhe und sechs in Länge messend fiel alles zerstörend über eine junge Dorfgemeinschaft her und löschte 120 Leben in wenigen Augenblicken aus. Ein riesenhaftes Wesen mit feuerrotem Fell und titanischen Schaufelhänden brach aus einer Rodungsschneise hervor, und warf mit Bäumen und Erdmassen nach den holzfällenden Sragon. Ein Trupp von Fachkundigen, die ein Waldstück auf seine Verwertbarkeit prüfen sollten, wurde mit ätzendem Schleim bespritzt - abgefeuert aus großen Blasen auf dem befellten Rücken eines vierbeinigen, gut 8 Vat langen Untiers mit pijuralangen Krallen. Zwar konnten einige dieser Untiere von mutigen Vertretern der Kriegerkaste getötet oder zumindest vertrieben werden, aber man spürt, daß die Wesen auf das Eindringen in das Reich Mehdoras mit Haß und der Lust zu Töten reagieren und immer tollkühnere Angriffe auf die zivilisierten Gebiete unternehmen.

Die zweite Front der Schlachten, die in der jungen, heißblütigen Provinz immer wieder auflodern ist das Gerangel der höheren Kasten um das Land. Ungeachtet des Vertrages, der den unteren Kasten das Land zusprach wird um den Grundbesitz der Kleinbauern geschachert und gefeilscht. Während die Adelskaste mit ihren weitreichenden Verbindungen und den auch hier heiß begehrten neuen Mechaniken

die Bauern von der Notwendigkeit eines Verkaufs oder eines Tauschs gegen Maschinen überzeugen, sichert sich die hier wie Erlöser und Heilsbringer vor den immer heftiger angreifenden, mörderischen Kreaturen des Dschungels auftretende Priesterkaste starken Einfluß unter der zwischen Lust auf eigenen Besitz und Gründung einer Existenz auf der einen Seite und der Angst und Panik vor den Scheußlichkeiten der von der Senke ausgespuckten Kreaturen auf der anderen Seite hin- und hergerissenen Einwanderern nach Oranya.

Die Kriegerkaste hingegen beginnt hier ihre Chance zu wittern: denn wer sonst könnte einen Wall gegen die Angriffe aus der Wildnis bilden, wenn nicht die stolzen Kriegerinnen?

Oranya ist zu einem Schlachtfeld geworden, in dem jede Partei gegen die andere und alle gemeinsam gegen die Senke kämpfen...

Nichtsdestotrotz ist Oranya eine Region, die alsbald Lintaria als sich am schnellsten entwickelnde Region den Rang ablaufen könnte - und das will einiges heißen. Bisher haben gut 9.000 Siedler ihren Weg nach Oranya gefunden, doch ihre Zahl wächst immer noch ständig - trotz der schrecklichen Nachrichten aus den Grenzgebieten.

Offiziell wird Oranya von einem Rat von Vorstehern verwaltet, die jeweils in einer Region (vergleichbar mit Landkreisen) von den Dorfältesten bestimmt werden. Innerhalb dieses Rats wird eine oberste Provinzverwalterin bestimmt, die Nojiara genannt wird, ein Amt, das unter der Würde einer Jiara anzusiedeln ist. Doch dieses System ist fast überall untergraben worden und hat Tür und Tor für die Kasten geöffnet, in einem Spiel aus Einfluß, Bestechung und offenen Konflikt die Machtpositionen unter sich aufzuteilen.

In Oranya sticht auch einer der geheimnisvollsten Orte der Allianz aus einem besonders dichten Stück Dschungel hervor: der Berg von Entiljha. Seine Flanken sind unregelmäßig und gezackt, doch ist die Form des Berges allein eigentlich nicht das Ungewöhnliche. Vielmehr sind es die Bauwerke, die an seinem Fuß, an seiner Spitze und sogar in die Steilwände hineingebaut sind. Große Kuppeln und dünne Türme sind bei gutem Wetter vom Boden aus zu erkennen. Die Architektur ist fremdartig und die Gebäude bestehen aus einem Material, das auch chiranischen Gelehrten unbekannt ist. Die Gebäude scheinen jedoch von Teilen der Priester- und der Adelskaste benutzt zu werden, ein Betreten des Geländes rund um den Berg Entiljha ist jedoch streng verboten und die gesamte Region weitläufig um den Entiljha (die vom Abkommen bezüglich der Besiedlung von der Arbeiter- und Bauernkaste ausgenommen ist) wird von zahlreichen erbarmungslosen Dschungelpatrouillen überwacht.

## **Chiang-Mey**

Chiang-Mey<sup>1</sup> ist die westlichste Provinz der Allianz. Schroffe Bergrücken mit zahlreichen versteckten Tälern prägen die Landschaft, durchflossen von nur in Abschnitten schiffbaren, meist aber von wilden Stromschnellen aufgewühlten Flüssen wie dem Homang. Die Täler der Berge sind von dichtem, feuchtkühlen Bergwäldern bedeckt, rauflustige Winde umtosen Klippen und Steilwände. In diesem rauhen Land hat sich ein ganz besonderer Schlag Chirà niedergelassen: einst war das Gebiet fast ausschließlich von Clans der Kriegerkaste beherrscht und die Kriegerinnen hatten hier guten Landbesitz und betrieben auch selbst Ackerbau. Doch die Clans vom Hochland von Chiàn waren mit dem Friedensschluß zwischen den Kasten nach dem letzten Kastenkrieg alles andere als einverstanden und die Gründung der Allianz war für sie ein Verrat an ihren eigenen Wurzeln. So sind die Dörfer, die weit auseinander und verstreut in den Schluchten der Berge und am Ufer des Homang liegen zwar dem Papier nach Teil der Allianz, doch sind die Bewohner rebellisch und unbeugsam, haben sich von der Herrscherin der Mondrai abgewendet und leben ein Leben als Rebellen und Freiheitskämpfer gegen die Allianz. Dabei sind sie recht erfolgreich: kaum ein Soldat der Allianz wagt sich weit in das Hinterland Chiàns, einzig die Priester der zahlreichen Klöster Chiang-Meys werden geduldet, wenn auch nicht geliebt.

Je näher man Chiàn kommt, desto fester hat die Allianz die Region wieder im Griff: einige Festungen sichern die Stadt vor Übergriffen und machen das hügelige Umland von Chiàn zu einer sicheren Gegend.

Offiziell herrscht eine Jiara aus der Kriegerkaste über Chiàn und die Provinz Chiang-Mey, doch muß sie sich ihre Macht nicht nur von den nicht zu kontrollierenden Gebieten in der Mittel- und Nordprovinz beschneiden lassen, sondern die Hierokratin von Chiàn, eine hohe geistliche Würdenträgerin hat weitläufige Befugnisse, die diese im Allgemeinen voll auszuschöpfen pflegt.

Die von der Allianz kontrollierten Gebiete Chiang-Meys (einschließlich der Stadt Chiàn) zählen etwa 12.000 Einwohner, im weitläufigen Hinterland leben wahrscheinlich noch einmal so viele, größtenteils Chirà.

## **Wichtige Städte der Allianz**

### **Die Hauptstadt**

Die Hauptstadt der Allianz ist mit Abstand die gewaltigste Metropole Chrestonims. Fast jedes seiner über zweihundert Viertel übertrifft die Größe von Städten wie Estichà, Gilgat oder Ashrabad.

Die Stadt klettert über Täler und Hügel, Steilhänge, hat Seen und Gipfel verschlungen, stürzt sich Abhän-

---

<sup>1</sup> spricht 'Tschiang mei', keinesfalls '!... mai'

ge hinunter und setzt über schier bodenlose Schluchten. Ungezählte Straßen, Plätze, Parks, Tempelkomplexe so groß wie ganze Städte, gewaltige Pyramiden, die auf ihrem Rücken ganze Paläste tragen, Stahltürme, bebaute Brücken, die Viertel überspannen, Prachtstraßen gesäumt von Statuen so groß, daß eine Kleinfamilie allein in der Handfläche wohnen könnte. Vieles wurde mit Materialien erbaut, die Holz oder Stein bei weitem an Stabilität übertreffen, deren Herstellung strengster Geheimhaltung unterworfen ist und für deren Produktion geheimnisvolle Anlagen von Stadtgröße benötigt werden.

Von den Tausenden der atemberaubenden Gebäude und Viertel seien nur einige wenige genannt: so erheben sich im Stadtzentrum, nicht weit voneinander entfernt die drei Kastenpyramiden, gewaltige Kolosse, eine jede eine Stadt für sich und im Besitz jeweils einer Kaste befindlich. Auf einer abgetragenen Bergspitze erhebt sich der Dom Aviajar, ein Gebäudekomplex in dessen von einer aufstrebenden Kuppel gekrönten Mitte der große Saal der jährlichen Zusammenkunft des Kastenrates liegt. Die drei großen Universitäten für Staatskunde, Kultur und Naturwissenschaften. Die Tempelstädte des Hostinos und der Mra-Aggar, meilenweit vom Stadtzentrum entfernt aber bereits vor Jahrhunderten von der Stadt umwuchert sind für jeden Laien Bannland, denn die Priester lassen nur ihresgleichen hinein. Der Marama-Arenenkomplex mit den verwachsenen Drillingstürmen, die ihre diskusförmigen Häupter über die über- und nebeneinanderliegenden Ovale der Todes- und Spielarenen erheben.

Mitten im Stadtgebiet liegen die Quellen der sieben großen Flüsse. Einige von ihnen durchfließen erst große Seen, die mal Teile wundervoller Parks sind und mal in die urbane Architektur integriert wurden, andere stürzen sich Wasserfälle hinunter, deren Klippen die Stadt schon lange verschluckt hat.

In der Hauptstadt der Allianz sterben täglich ganze Dörfer als Opfer von Verbrechen, doch fällt das in der Masse der Einwohner nicht einmal auf, wächst die Stadt doch immer noch stetig weiter.

In der Tat ist die Ernährung der Stadt ein großes Problem und Nahrungsmittel sind über viermal so teuer wie durchschnittlich im übrigen Chrestonim. Der Hungertod ist neben Mord die häufigste Todesursache und es existieren ganze Heere von Verwaltern und Beamten, die sich einzig und allein dem Ernährungsproblem widmen.

Doch nirgendwo ist auch der Luxus so ausgeprägt wie in der Allianz - Konzerthallen, Arenen, Festspielhäuser und eigene Viertel allein zur Erholung zeugen vom Reichtum der Stadt.

*Einwohner:* geschätzt um vier Millionen

*Herrschaft:* Stadtrat als übergeordnetes Organ zahlreicher Stadtteilräte, die sich oft aus kleineren Mächtegruppierungen wie Orden, Zünften und Gilden

zusammensetzen; eine 'Bürgermeisterin' als oberste Sprecherin

*Tempel:* alle des Neuen Kultes, viele davon in dutzenfacher Ausführung, ungezählte Schreine von Götterkindern und Heiligen, mit Sicherheit Hunderte von verbotenen Kulte und Sekten mit entsprechenden Heiligtümern

*Stimmung:* der Nabel der Welt, ein nicht mehr zu zählender Moloch, der in Verbrechen und Wohlstand gleichermaßen Superlative setzt, durch und durch phantastisch in den Ausmaßen mit himmelhohen Türmen, Titanstatuen und freitragenden Kuppeldächern, unbeschreiblich grausam und unbeschreiblich schön, schon seit drei Jahrtausenden ineinander und übereinander verwachsend und somit Spuren aller Epochen und Ereignisse tragend, vereint in sich mehr Einwohner als alle Städte und Länder Chrestonims zusammen

### **Metijà**

Metijà ist eine hübsche Küstenstadt. Nun, sie ist hübsch auf den Hauptstraßen, doch sobald man etwas hinter die Fassaden blickt, wird man auch hier - wie in fast allen Städten - die Probleme des Alltags entdecken. Metijà ist ein Umschlagplatz und wichtiger Durchgangspunkt für Waren aller Art, die für die Hauptstadt bestimmt sind oder von ihr in andere Länder verschifft werden sollen. Mittelständische Handelshäuser bestimmen die örtliche Wirtschaft. Die Stadt liegt an der Mündung des Metrekà in den Metchuràn und Teile der Stadt klammern sich male- risch an den leicht felsigen Hängen, die von der Mündung des Flusses ausgehend am Ufer des Sees entlang verlaufen. Der Hafen ist stets überfüllt mit Handelsschiffen und auch der Großteil der chiranischen Kriegsflotte sowie mehrere Werften sind hier beheimatet.

Die beschauliche Ruhe der Stadt wurde jedoch durch die Übernahme der Macht durch Ronaya Revijal Chranijar beendet: die neue Jara Churayshas hat es sich anscheinend in den Kopf gesetzt, ihre Provinzhauptstadt in ein Schmuckstück zu verwandeln: nicht nur der alte Amtssitz der Provinzherrscherin mußte einer Baustelle für den neuen Prunk-Palast weichen, auch der Hafen wird gerade auf sehr 'repräsentative Ausmaße' erweitert.

*Einwohner:* 9.800 (80% Chirà, 12% Sragon, 4% Menschen, 3% andere)

*Herrschaft:* die Jara von Churaysha ist die oberste Herrscherin, vergibt wichtige Posten jedoch an Günstlinge und einflußreiche Patrizier

*Tempel:* Hostinos, Vanor, Sanikas, Yorom, Mehdora, Endrakha, Jhoulana, Mayeva, Kelida

*Stimmung:* etwas prüde und ein wenig konservative Handwerkerstadt, Durchgangshafen für die Allianz und damit viele Herbergen. Beschaulich (noch), aber als Tor zur Allianz und Zentrum der Region von gewisser Bedeutung.

## Lidrajà

Die schmucke Stadt war schon immer ein idyllischer Ort, der die Annehmlichkeiten der Zivilisation und die Beschaulichkeit des Landlebens miteinander verband. Seit der große Aufschwung Lintaria und seine Hauptstadt Lidrajà ergriffen hat und der Metrenvay-Kanal zusätzlichen Handel ermöglicht, hat sich die Stadt prachtvoll entwickelt und sie reich gemacht, zog damit allerdings auch einiges an Gesindel an und brachte schon die ersten gescheiterten Existenzen hervor, die vom galoppierenden Fortschritt überrollt wurden.

Allerlei schöne Stadtvillen der Reichen sind hier zu finden, neben prachtvollen, nagelneuen Tempeln und allerlei technischen Errungenschaften wie der neuen automatischen Uhr und der Hebebühne des neuen Festspielhauses.

*Einwohner:* um die 5.000, stetig wachsend  
*Herrschaft:* Bürgerrat aus Handelsherren, Gelehrten und Handwerkern, sowie einiger Adliger und Geistlicher  
*Tempel:* Hostinos, Mra-Aggar, Yorom, Mehdora, Arivara, Jhoulana, Mayeva, Kelida, Vanorschrein  
*Stimmung:* florierende Landstadt, die auf der Welle der faszinierenden Möglichkeiten reitet, die die Wissenschaft bietet, eingebettet in eine malerische Landschaft. Etwas bürgerlich-beschaulich, aber der richtige Ort für verrückte Bastler, explodierende Dampfkessel und Steam-Fantasy-Abenteurer

## Chiàn

Der Hafen am Großen Strom, der auch der einzige Ort Mradoshans ist, wo Jeva (vergleichbar mit der irdischen Jade) gefunden werden kann, ist so ganz anders als die übrigen Städte der Allianz. Die Stadt wirkt stets wie im Belagerungszustand, was natürlich am aufmüppigen Hinterland liegt. Die Stadt ist voller Soldaten, Freischärlern, Alliantreuen und Rebellen-sympathisanten, Spionen, Verrätern, Kriegshelden und solche die es werden wollen. In Chiàn wird man den chiranischen Kriegerinnen aus den alten Büchern noch am ehesten begegnen. An jeder Ecke liegt eine Waffenschmiede, dazwischen Rüstungsmacher und Heiler, die die Verwundeten wieder zusammenflicken. Oft kommt es in den Straßen zu Scharmützeln zwischen einzelnen Orden oder einer Kriegerinnen-gemeinschaft und der Stadtgarde.

In Chiàn sitzt nicht nur der Dolch sehr locker, sondern auch der Auran. Es wird bestochen und geschmiert, was die Geldbörse hergibt - wer am meisten zahlt, bekommt von den sechs obersten Richtern Recht. Dementsprechend beliebt ist der Posten der Richter und man hat ihn im Allgemeinen bis an sein Lebensende, das meist binnen eines Jahres eintritt. Die Jiara, die offizielle Herrscherin Chiàns wird

schon seit Generationen von einem einzigen Mondrai-Clan gestellt und lebt zurückgezogen in einer Welt von Leibwachen und hochstilisierten Kriegsritualen in einem Palastkomplex im Zentrum der Stadt, während ihre Beamten die Schmiergelder einstreichen. Zu jeder Entscheidung hinzugezogen werden muß die Hierokratin, die Vertreterin eines Hostinos-Ordens, der nicht minder bestechlich ist, dies aber gut zu tarnen vermag.

Ansonsten ist die Stadt ein hübsches Fleckchen: während das Stadtzentrum mit dem Hafen am Grund eines Tales liegt, klettert der Rest der Stadt links und rechts des hier in den Großen Strom fließenden Homang an den Bergflanken empor. Typisch für Chiàn sind die turmartigen Häuser mit ihren weitausladenden Dächern und gebogenen Giebeln sowie die wunderbaren Parks voller prachtvoll blühender Obstbäume und kunstvoll angelegten Stein- und Wassergärten.

*Einwohner:* 9.300 (78% Chirà, 12% Sragon, 7% Menschen, 3% andere)  
*Herrschaft:* die Jiara von Chiang-Mey, 'beraten' von der Hierokratin, Rat der sechs Richter  
*Tempel:* alle außer Chiskel und Mra-Aggar  
*Stimmung:* Chiàn soll bewußt ein wenig asiatisches Flair nach Chrestonim tragen, einen Schuß typischer Samurai-Klischees über die chiranischen Kriegerinnen transportieren und durch seine Korruption und Freischärlerei Raum für nicht ganz ernstgemeinte Abenteuer bieten. (Als Impression sei z.B. diese höchst skurrile und militante Stadt aus dem Streifen *Chinese Ghost Story III* genannt.)

## Samraka

Durch seine Lage nahe dem Ende der Welt ist es in Samraka mehr als ruhig. Dadurch ruht glücklicherweise auch der Blick der Obrigkeit nicht so stark auf den Geschehnissen in der Stadt, was zu einer blühenden Kriminalität geführt hat. Die Reisbauern rund um die Stadt sind meist Sragon und daher leicht übers Ohr zu hauen. Auch einige wirre Schreiberlinge und Gelehrte haben sich Samraka als stillen Studienort erwählt. Die Stadt ist in Teilen recht heruntergekommen und die Stechmücken aus den umliegenden Reisfeldern machen das Leben in der Stadt nicht gerade angenehmer.

*Einwohner:* um 3.000  
*Herrschaft:* die Chevial (entspricht in etwa einem Hauptmann) der örtlichen Garnison verwaltet die Stadt  
*Tempel:* Vanor, Mehdora  
*Stimmung:* hat etwas von einem langsam verrottenden Sumpfnest, doch ist es trotz einer gewissen Tristesse noch nicht ganz so schlimm; eignet sich als Ausgangspunkt zum Atorac oder nach Rac

# Tempel, Sagen, Riesenschlangen - Rash-Magapur

**Ausdehnung:** Südufer des Großen Stroms, im Osten von der Biegung hinter Chiàn bis zum Flußdelta, das in den See Miraban führt, allerdings nur wenige Meilen in den Dschungel hinein, sowie ein kleiner Teil des Nordufers gegenüber der Stadt  
**Landschaft:** dichter Dschungel, Reisfelder  
**Bevölkerung:** ca. 13.000, davon alleine 11.000 in der Stadt R.M. selbst

**Wichtige Städte und Dörfer:** Rash-Magapur, einige Fischer- und Reisbauerdörfer am Fluß- und Seeufer  
**Wichtige Verkehrswege:** ein Stück der Straße Chiàn-Ashrabad am Nordufer, der Große Strom  
**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult  
**Herrscher:** Reshala Namahari IV.  
**Sozialstruktur:** Monarchie mit starkem Einfluß der Priesterschaft

Rash-Magapur - dieser Name geht leicht von den Lippen und ist doch nur ein Flickwerk aus zwei selbständigen Städten, die der Bequemlichkeit halber unter diesem Namen zusammengefaßt wurden: Rashama und Garapur.

Und meist ist es Garapur, das das Bild des gebildeten Bewohners Mradoshans von dieser Stadt prägt, denn es ist jener Teil der geteilten Stadt, der am Großen Strom liegt und den Reisenden nach einer langer Fahrt willkommen aufnimmt.

Garapur stellt sich als ein dicht besiedelter Streifen entlang des Großen Stroms dar. Recht steil steigt das Land ins Innere an und erreicht nach einigen Hundert Vat einen Hügelkamm. Dahinter jedoch öffnet sich ein tiefer Talkessel - so tief, daß er unter dem Niveau des Großen Stromes liegt. Und jenes Tal ist gänzlich vom zweiten Teil Rash-Magapurs, Rashama bedeckt. Als vor über drei Jahrtausenden die Chirà auf ihren Entdeckungsreisen diesen Ort betraten, so fanden sie auf dem Hügel und am Ufer des Stroms nur eine unbedeutende Sragonsiedlung. Doch als sie den Hügel erklimmen hatten und ihre Blicke in das Tal hinabfielen, da wollten sie ihren Augen nicht trauen: vor ihnen erstreckte sich eine Tempelstadt, eine Stadt mit hohen Hallen, steinernen Plätzen, halb hineingebaut in einen kleinen See und durchzogen von Bächen. All dies war Shamar geweiht, einer vielarmigen Sragon-Gottheit, die nicht nur im Namen Ähnlichkeit mit der ebenfalls von den Sragon verehrten Geistesmacht Tsama trug, sondern auch im Inhalt sehr dem den das Leben verehrenden Kult ähnelte. Doch wurde die Religion der Shamar von verhüllten Priestern geführt, beherrscht von einer gottgleich verehrten Hohepriesterin, die in völliger Isolation in ihrem Palast im Herzen der Tempelstadt residierte. Der fremdartige Kult der Shamar blieb von den Chirà zunächst unbeachtet, auch als wenige Jahrzehnte später die Sragon in ihrer Siedlung am Strom von chiranischen Siedlern verdrängt wurden und eine neue Stadt entstand: Garapur.

Zwei Jahrtausende währte das friedliche Nebeneinanderbestehen der Priester und Gläubigen des Shamar und den Bewohnern des zur Großstadt gewordenen Garapurs. Bis die religiösen Wirren, die das damalige

Zeitalter beherrschten auch dort zuschlugen. Aufkeimender Fanatismus und offener Streit zwischen dem Alten Kult und dem aufsteigenden Neuen Kult erfaßten Garapur und es dauerte nicht lange, da richtete sich der Zorn auch gegen die uralte Tempelstadt der Shamar. Aufgestachelt durch die Worte der Priester zogen im Frühjahr des Jahres 667 v. A. Geweihte wie Bürger mit Fackel und Schwert gegen den Tempel. Nur noch Legenden berichten von jener schrecklichen Nacht, als der Tempel der Shamar zerschlagen wurde. Was im Tempel vor sich ging, wußte keiner mehr zu berichten, denn niemand, der den Tempel betreten hatte, kehrte jemals zurück. Man erzählte sich, die Hohepriesterin des Tempels, Ra'Shamar soll alle mit einem mächtigen Wunder ihrer Göttin in Tiere und Pflanzen verwandelt haben, andere wollen gesehen haben, wie die Priester ihre Gegner im Kampf zerrissen und ihre Körper verspeist haben sollen.

Was auch immer damals geschah, der Tempel war zerstört worden und der Kult der Shamar für immer erloschen. Doch in die vom Feuer gesprengten Mauern sollte alsbald das Leben zurückkehren...

## Garapur

Zunächst jedoch wollen wir einen Blick auf Garapur werfen, jenen Teil der Stadt, der vor drei Jahrtausenden von den Chirà gegründet worden war.

Garapur ist eine Stadt der Tempel<sup>1</sup>. Religion ist und bleibt das Wichtigste für die Einwohner und nirgendwo in Mradoshan wird man so viele sakrale Bauten und Statuen auf so kleiner Fläche versammelt finden wie hier. Seien es die riesigen, pilzförmigen Spitzdome, die Gebetsstelen und Opfersäulen, die ungezählten Schreine und heiligen Brunnen in fast jeder Hausfront oder die phantasievollen Statuen der ungezählten Götterkinder und Heiligen - auf Schritt

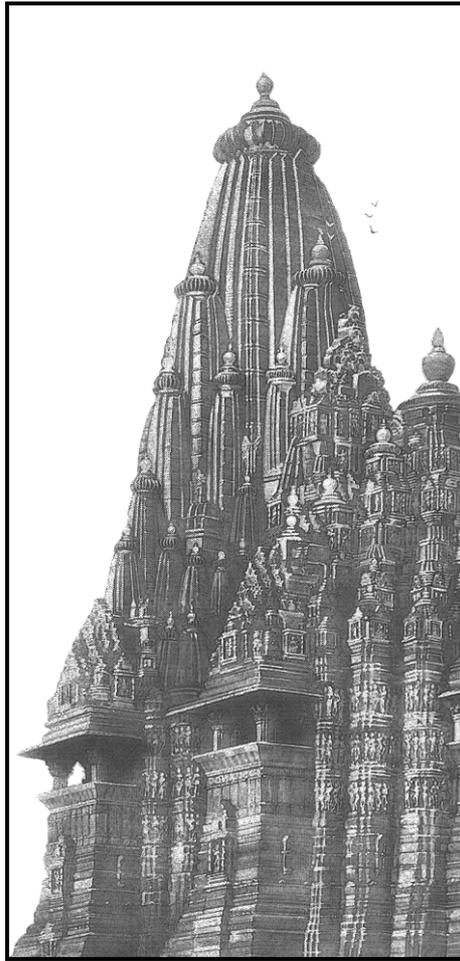
<sup>1</sup> (Das Bild zeigt übrigens den dem Hindugott Schiwa geweihten Tempel Kandarya Mahadeva in der Tempelanlage von Khadschuraho im Norden Zentralindiens. Es liegt uns fern, religiöse Gefühle zu verletzen - das Bild wurde eingefügt, um einen Eindruck der Architektur zu geben und soll gleichzeitig auch Ausdruck der Hochachtung vor der Schönheit dieses Tempels sein.)

und Tritt wird man auf Zeugnisse der tiefen Religiosität der Einwohner Garapurs treffen - vielleicht haben jene Ereignisse im Jahre 667 v.A. dazu beigetragen, daß die Kulte so viel Sorgfalt auf eine gründliche Missionierung legten. So haben auch seit jeher die Priester einen gehörigen Einfluß darauf gehabt, was in der Stadt geschieht und die Kulte nutzten die Gelegenheit, um ihren Herrschaftsanspruch stetig zu vergrößern. Auf der anderen Seite steht die weltliche Regierung Rash-Magapurs: die aktuelle Herrscherin trägt (ebenso wie die Herrscher von Ashrabad) den erblichen Titel Reshala. Schon seit fast einem Jahrhundert regiert eine menschliche Familie die Stadt, doch verlor sie zusehends an Macht zugunsten der immer stärker werdenden Priesterschaft. Zwar ist der Palast von Rash-Magapur nach wie vor das offizielle Zentrum der Befehlsgewalt, aber schon längst wurden hohe Beamte und Berater durch Anhänger der verschiedenen religiösen Orden ersetzt, die übrigens auch gegenüber den Hauptkulten in der Allianz ihr eigenes Süppchen kochen.

Das einfache Volk Garapurs bekommt von all dem Ränkeschmieden nichts mit - voller religiösem Eifer saugen sie begierig alles auf, was übersinnlich ist oder was dazu beitragen könnte, ein größeres Verständnis für die göttliche Wahrheit zu erlangen. So liegt über der Stadt ständig ein Duft von exotischem, berauschendem Räucherwerk, Handleser, Traumdeuter und Möchtegern-Geisterbeschwörer tummeln sich auf den Straßen. Darunter mischen sich Schlangenbeschwörer, Kräuterweiblein und selbsternannte Propheten, ständig scheint die Stadt in einem exotischen Rausch zu sein.

Bei so viel Durst nach Erkenntnis und Rauschmitteln gibt es natürlich auch zahlreiche Geschäftsleute, die die Zeichen der Zeit erkannt haben und über Drogenringe, Devotionalenhandel und einfachen, pseudoreligiösen Plunder zu Geld gekommen sind. Zahlreiche "Spenden" an die großen Tempel sorgen für entsprechende Sondergenehmigungen und Exklusivrechte für den Handeln mit diversen Opfergaben, die an geeigneter Stelle unter das Volk gebracht werden.

Das Stadtzentrum Garapurs ist ein wahres Juwel. Nach einem verheerenden Brand vor gut 180 Jahren wurde der Hafen und der daran anschließende Stadtkern komplett neu gestaltet: ein einziger großer Platz von riesigen Ausmaßen, mit grauem, ebenmäßigem



Gestein gepflastert neigt sich in leichtem Gefälle dem Großen Strom entgegen. Darauf, mal eng aneinandergelagert, mal breite Plätze zwischen sich aufspannend erheben sich gegenseitig durch ihre schiere Größe und wuchtige Präsenz immer wieder in den Schatten stellende Tempelbauten. Zwischen ihnen sind auf den platzartigen Straßenzügen Gebetsstelen aufgestellt und zwischen Säulenreihen zeichnen Priester in chirahohen Glyphen Gebete auf das glatte, nahezu fugenlose Pflaster.

Zu den herrlichsten Bauwerken gehören die Sieben Türme des Chiskel, himmelhohe, mal rund gedrehte, mal vielkantig aufragende, an titanische Dornen erinnernde Turmbauten, die dicht beieinander stehen und untereinander durch ein undurchdringliches Gewirr aus hauchfeinen Streben und wie gewachsen erscheinenden Brücken und Bögen verbunden sind und in dessen Mitte, wie Nester in einem Baum und untereinander durch röhrenartige Gänge verbunden die Kammern der Priester und die

Gebetshallen hängen.

Ebenso schlägt der ganz aus durchscheinender Jade und glitzerndem Envrava-Stein erbaute Tempel der Jhoulana jeden Besucher in seinen Bann, nicht nur wegen der betörenden Schönheit der wie ein Kristall in der Sonne funkelnden, gegen den Hafen geneigten vielkantigen spitzen Pyramidentürmen, aus denen der Tempel besteht, sondern auch wegen seiner hervorragend ausgewählten und ausgebildeten Lustknaben und -mädchen, deren jhoulanagefällige Gestalt seinesgleichen am Großen Strom suchen soll.

Auf dem höchsten Punkt Garapurs jedoch, alle anderen Tempelbauten überragend heben die gewaltigen domartigen Kuppeln des Tempels der Mra-Aggar ihre steinernen Massen empor. Auf einem massiven Fundament schrauben sich unzählige Säulen und Pfeiler in die Höhe, alle über und über geschmückt mit Reliefs und Figuren, sich miteinander vereinigend und zu turmhohen Kuppeln werdend, sich wieder trennend und Platz für einen Balkon oder Fensterreihen zwischen sich lassend. Ein Gewirr aus Altären und Schreinen findet sich an und auf den Dächern und Vorsprüngen, allesamt sind sie über schmale Pfade erreichbar, die man für sich selbst entdecken muß während man immer höher und höher in einem Gebirge aus Dächern, Statuen und Nischen in Serpentinaen und Durchgängen, teils im Tempelgebäude, teils

an seiner Außenseite über ein Labyrinth aus Brücken und Treppchen empor steigt in diesem verwirrenden und doch harmonischen, unfaßbaren Monument für die große Göttin Mra-Aggar.

Gegen dieses Bauwerk nimmt sich - trotz seiner beeindruckenden Größe - der Palast der Reshala regelrecht schlicht aus. Er ist ebenfalls auf dem Hügelkamm zu finden, jedoch in ehrfürchtigem Abstand zu den Tempelbauten. Auf mehreren aufeinanderliegenden Terrassen thront ein flacher Gebäudekomplex, flankiert von nur wenigen klotzartigen, aber bunt mit Tiermotiven bemalten Türmen. Hier lebt die Reshala zurückgezogen und abgeschirmt von der Umwelt - die eigentlichen Entscheidungen werden ohnehin schon längst von den Priestern der Stadt in ihren eigenen Gremien getroffen.

Das eigentliche Garapur besteht abseits der großen Tempel aus eigentümlichen, würfelartigen Häusern, die sich gerne - so scheint es - in Gruppen zusammenrotten und sich als Häufchen in der Mitte in die Höhe türmen. Fast so, als hätte ein Kind seine Bauklötze alle auf einen Haufen geleert. Oft scheinen die Innersten dieser Würfelhäuser nicht mehr bewohnt und in der Tat bemühen sich diejenigen, die es sich leisten können, ein Haus am Außenrand, also an der Straße zu erlangen. Dieses Häuser bestehen nicht selten aus nur einem einzigen Raum - Familien müssen sich oft auf mehrere dieser Würfelhäuschen verteilen, so daß man, um von der Küche zum Schlafzimmer zu gelangen auf die Straße oder in die schmalen, dunklen Schächte zwischen den Hausklötzen treten muß...

Scheint Garapur schon ungewöhnlich, so muß man sich, überschreitet man den Hügelkamm und blickt in das vom Strom abgewandte und nicht von ihm aus zu sehende dahinterliegende Tal, auf wahrhaft Atemberaubendes einstellen: Rashama.

## Rashama

Nachdem im Jahre 667 v. A. die Bürger und Priester Garapurs, die ausgezogen waren, den Tempel der Shamar niederzubrennen, nie wieder zurückkehrten, war das Tal hinter Garapur Bannland. Niemand wagte es, sich den geschwärzten Ruinen der gewaltigen Tempelanlage zu nähern - zunächst. Doch die damalige Zeit war auch von einem ungeheuren Strom an menschlichen Zuwanderern geprägt, die den Großen Strom hinauf den alten chiranischen Städten entgegenzogen. So kamen auch viele nach Garapur. Die Zuwanderer waren nicht gerade gern gesehen unter den Chirà der Stadt und so suchten bald immer mehr Menschen Unterkunft in den alten Shamar-Ruinen.

Mit jenem Tal jedoch vollzog sich in den folgenden Jahrzehnten eine langsame, zunächst unbemerkte, doch bald schicksalhafte Wandlung: Aus den alten Tempelgemäuern, den unterirdischen Kavernen und Grabkammern sprossen üppig wachsende Pflanzen

hervor, Arten, die kein Gelehrter zuvor gesehen hatte, prächtig und bizarr in Farbe und Form. Ranken und Lianen schlangen sich um die Säulen des zerstörten Tempels, sprengten Mauern und trugen auf ihrem Rücken Ableger und Sprößlinge jener Pflanzen in immer weitere Teile der Ruinenanlage. Bei alledem wirkte jedoch nichts bedrohlich, nichts feindselig, und scheinbar rücksichtsvoll wuchsen die Pflanzen um Türen herum, ließen fast willentlich (so absurd dies bei Pflanzen klingen mag) Durchgänge für diejenigen frei, die sich die alten Gemäuer als neue Heimat auserkoren hatten, begannen Dächer zu formen, dünne Sprößlinge wuchsen über Jahrzehnte zu fremdartigen Bäumen heran und ihre Stämme waren wie Säulen. Jahrzehnt um Jahrzehnt breitete sich dieser wundersame Teppich weiter in den Ruinen aus, überschritt schließlich ihre Grenzen und nahm einen Teil des Tales in seinen sanften Griff. Die exotische Schönheit und die stille Friedlichkeit dieses ständig in Bewegung und Veränderung scheinenden Gartens ließ bald die Furcht der Einwohner Garapurs vor diesem Ort schwinden und wie selbstverständlich lebten sie alsbald inmitten der vor Leben pulsierenden Pracht. Sie wohnten unter dem schützenden Dach des dichten Flechtwerks aus fleischigen, breiten Blättern, ließen sich zum Schlafen auf dem gewachsenen, dichten, weichen Moos nieder oder hängten ihre Kleider in die herunterbaumelnden, zusammengebundenen Luftwurzeln ihrer neuen Heimat.

Nun, viele Jahrhunderte nach dem Beginn dieses Prozesses raubt Rashama jedem Betrachter unserer Tage den Atem: eine bisweilen über ein Dutzend Vat dicke Flut aus lebenden Wänden, Dächern, Kuppeln und bergartigen Türmen hat den Boden des Tals gänzlich ausgefüllt, durchzogen von einigen Wasserströmen und durchsetzt von kleinen Seen. Es gibt keine Gassen, sondern nur auf und absteigende, rundum verwachsene Tunnel durch die vor Leben bebende und pulsierende Stadt, durchsetzt von Kammern und Räumen in denen alle bekannten Völker nebeneinander leben und arbeiten. Schächte und Korridore im Flechtwerk der Gewächse lassen das Licht auch in den entlegensten Teil Rashamas auf wundersame Weise hineinfallen, obwohl sich alles ständig langsam zu bewegen scheint - Gänge verschwinden im Laufe von Monaten und neue Entstehen, Bäume, scheinbar tief im Geflecht verwurzelt und ihre Häupter in den Himmel reckend wandeln im Laufe der Jahre durch die Stadt und ein geduldiger Beobachter mag bemerken, wie sich der gewachsene, aus einem dichten, weichen Netzwerk bestehende Boden unter seinen Füßen langsam hebt und senkt und sich die feinen, schlangenartigen Äste und Zweige umeinander winden, ja einzelne Pflanzen haben sich gar vom großen Netzwerk getrennt, sind über Wochen durch das Blattwerk nach oben gekrochen und recken nun dort die bunten, schillernden Köpfe ihrer Blüten in die Sonne Chrestonims.

Wie viele Menschen, Chirà, Unuim und Sragon in Rashama wohnen, vermag keiner zu sagen. Es mögen Tausende sein. In den Regionen Rashamas, die nahe an der Grenze zu Garapur liegen, haben zahlreiche Handwerker eine Unterkunft im atmenden Gebälk der lebenden Wohnungen gefunden, Schreiber, Hebammen, Schuster, Kurtisane, alles wird man hier finden, sogar einen Schrein der Mehdora und mehrere Gasthäuser und Herbergen. Die Einwohner treten dem sie umgebenden Leben mit Respekt entgegen - nur selten werden die wichtigsten Tunnel, Räume und Korridore mit Messer und Beil freigehalten, reagiert die Stadt auf Mißhandlungen, gerade mit Feuer doch bisweilen mit dem erstaunlich schnellen Verschließen zahlreicher Räume und Gänge, sowie mit der scheinbar warnenden Zuwucherung einzelner Wohnungen. Erstaunlicherweise vermag Feuer wenig gegen die Pflanzen auszurichten: ein durch Blitzschlag entstandener Brand vermochte nicht mehr als eine etwa zehn Vat breite Lichtung in den Teppich zu brennen, denn die glatten, fleischigen Blätter lassen sich nur sehr schlecht entzünden, enthalten sie doch viel Wasser. Doch die Stadt schützt ihre Einwohner durch das Geflecht auch vor den mörderischen Bestien der Senke, die direkt vor der Haustüre Rashamas beginnt. Aus den Tiefen der lebenden Stadt hört man indes wunderliche Geschichten: man erzählt von den wundersamsten Gewächsen, die auf ihren Wurzeln laufen könnten wie Tiere auf ihren Beinen, bepelzte Äste ragen durch manches Zimmer und Blumen, deren Blüten entfernt an menschliche Hände erinnerten. Angeblich sollen auch immer wieder ganze Familien von dem großen Gewächs verschlungen werden, wenn ihre Eingänge des Nachts zuwuchern. Manch einer, der sich selbst als Weiser bezeichnet, behauptet gar, das sei der Tribut den die Stadt von ihren Bewohnern für ihren Schutz und die Geborgenheit fordert...

*Einwohner:* (nur Garapur) um 11.000 (32% Menschen, 38% Chirà, 27% Sragon, 3% andere)

*Herrschaft:* eine Reshala, kontrolliert von den Hohepriestern der Stadt

*Tempel:* alle des Neuen Kultes mehrfach, versteckt auch Alter Kult, zahllose Schreine für Götterkinder und Heilige, in Rashama angeblich noch ein Shamar-Kult, ansonsten mit Sicherheit zahlreiche Sekten.

*Stimmung:* (Garapur) nach der Macht greifende Priester, Dschungelmetropole mit indischen Klischees, jedoch stark ins Überreligiöse gezogen, dabei jedoch nicht fromm sondern durch und durch ekstatisch und geheimnisvoll. (Rashama) Ein Ort wunderschönster, exotischer Natur mit Kathedralen aus lebendem Baumaterial, übereinander und untereinander verwachsenes Chaos, sich ständig verändern und oft Lebewesen verschlingend, unheimlich und heimelig zugleich.

# Funkelnder Diamant am großen Strom - Ashan'drar

**Ausdehnung:** Inseln im Großen Strom nach Verlassen des Sees Miraban, sowie das Nord- und Südufer des Stroms einige Wegstunden Richtung Gilgat.

**Landschaften:** Uferregionen des Festlandes dichter Dschungel, Inseln selbst gemischte Landschaften: von lichtem Wald über Felder bis zu Sumpfland und leichten Hügeln

**Gewässer:** der Große Strom, sowie zwei nur schwer schiffbare Flußarme, der See Miraban

**Bevölkerung:** geschätzt über 40.000

**Wichtige Städte und Dörfer:** Ashrabad, Sikamra

**Wichtige Verkehrswege:** Straße Chiàn-Ashrabad, Straße Ashrabad-Gilgat, Brücken über den Großen Strom sowie der Fluß selbst

**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult

**Herrscher:** Reshala Maneo Rehaba Shadad

**Sozialstruktur:** Form der Aristokratie, freie Bürgerschaft und zahlreiche Rechtlose wie Sklaven und sog. 'Außenborn'

Etwa auf halber Länge des Großen Stroms liegen zwei Inseln inmitten der sich nur mühsam vorwärts wälzenden Fluten. Schon seit vielen, vielen Jahrhunderten sind sie unter der Herrschaft Ashrabads und daher uraltes Kulturland. Dschungel findet man nur noch an einigen Flecken an der Ostküste der Hauptinsel, ansonsten ist das nur leicht hügelige Land von Feldern bedeckt. Kleine Dorfgemeinschaften verteilen sich über die beiden Inseln und Schiffsreisende können sich am friedlichen Bild der Bauern erfreuen, die mit den typischen großen Schlapphüten aus goldgelbem Stroh am Ufer des Stroms mit gutmütigen Echsen den Ackerboden durchpflügen.

Am Ufer des Miraban, auf der äußersten Ostspitze der größten Insel, sich jedoch auch auf die andere Insel und gar das Festland ausdehnend liegt Ashrabad, zweitgrößte Metropole Chrestonims. Da sie absolut bestimmend für das Reich Ashan'drar ist, wollen wir uns ganz ihr widmen:

## Ashrabad - ein betäubender Traum

Der Zauber Ashrabads hat schon vielen Reisenden fast den Verstand geraubt. Halb verschleierte glutäugige Schönheiten, von Sklaven auf Sänften durch die tosenden Straßen getragen, stolze Krieger der Palastgarde, Händler hinter niedrigen Ständen, die Gewürze aus allen Ecken Chrestonims anbieten, in einer schattigen Ecke sitzende alte Männer, die sich spielend mit einer Runde Menanchà die Zeit vertreiben, prachtvolle Kuppelbauten mit hohen, schlanken Türmen, der Hafen voller Schiffe aus aller Herren Länder, fremdartige, aus Zelten wabernde Gerüche, prächtige Palmenalleen, alles umrahmt von den träge dahinfließenden Wassern des Großen Stroms - diese Szenerie sorgt dafür, daß kaum eine andere Stadt Chrestonims so einen märchenhaften Ruf hat wie das güldene Ashrabad.

Die Stadt kommt auch nachts nicht zu Ruhe. Glücksspiel, die Freuden der käuflichen Liebe, rauschende Feste, der sich auf dem Wasser des Stroms spiegelnde Schein der Fackeln, die die Fassaden und Paläste

der Reichen beleuchten, die warme, sanfte Brise, die den Duft von teuren Parfums oder die betäubende Süße exotischer Blüten auf sanften Schwingen durch die geschmückten Straßen der Stadt trägt vermag jeden Besucher der Perle Chrestonims, wie sie von den Einwohnern genannt wird, in wenigen Augenblicken wie in einen wunderbaren Traum einzulullen. Und Ashrabad ist wirklich eine mächtige und reiche Stadt. Seine Lage in der Mitte der bekannten Welt auf einer Insel im Großen Strom machte Ashrabad zu dem bedeutendsten Hafen der Welt und brachte Reichtum und Wohlstand. Und die Herrscher der Stadt verstanden es auch jeher, Geld in Macht in Form einer mächtigen Flotte umzusetzen.

## Die Stadt der Bordelle

Bei all der Schönheit, die dem Reisenden entgegenschlägt, läßt er sich durch die überfüllten Straßen Ashrabads treiben, übersieht das Auge gerne eine Seite der Stadt, die den wenigsten Auswärtigen in dieser Deutlichkeit und Unglaublichkeit bekannt ist.

Ashrabad hat seinen Ruf als Perle Chrestonims vor allem den Freuden Jhoulanas zu verdanken. Die Stadt zählt mehr als einhundert Bordelle, die zu einem Spottpreis jährlich Zehntausende von Einwohnern und Durchreisenden bedienen. Dabei unterscheiden sich die Bordelle jedoch grundlegend von den Freudenhäusern, die man etwa aus der Allianz oder Estichà kennt. Die Stätten der Lust sind im Besitz altehrwürdiger Familien. Ein jeder, egal ob Mann oder Frau, der sich dazu berufen fühlt, seinen Lebensunterhalt durch den Verkauf seiner Sexualität zu bestreiten, oder der Reisende, der sich von der langen Anreise auf besondere Art und Weise erholen will, findet sich in diesen Häusern ein, die oftmals prächtig ausgestattete, hohe Hallen sind, und beginnt sein wildes Treiben, muß jedoch einen Obulus in bestreitbarer Höhe (die Preise liegen zwischen 10 und 200 Auran) an den Hausherrn entrichten. Das Interessante ist, daß es nahezu unmöglich ist, zu entscheiden, ob es sich bei seinem Gegenüber um einen Einheimi-

schen handelt, der täglich im Bordell zu finden ist, oder ob es ein einmaliger Besucher ist, der nur auf der Durchreise eine erregende Nacht in dem Hause verbringen will. So sind die kleinen Paläste oftmals der Schauplatz von Orgien mit mehreren Dutzend Teilnehmern. Das Haus sorgt indessen für Musik, Unterhaltung, Verköstigung, genug Rauschmittel und ein angemessenes Ambiente.

Oft wechseln auch größere Geldbeträge den Besitzer. Hat ein Besucher des Hauses einem anderen ganz besonders erfreuliche Dienste erwiesen, so wird schon einmal die Geldbörse gezückt und eine materielle Zuwendung dient als Belohnung für das außergewöhnliche Erlebnis. Auch das ist ein Grund für den ausgesprochenen Erfolg der Häuser: man kann, so man sein 'Handwerk' versteht, sehr gut leben und sogar gewisse Reichtümer anhäufen.

In Ashrabad gibt es neben den bekannten und renommierten Häusern Hunderte von ähnlichen Orten, und die Palette reicht von klein und exklusiv bis hin zu schmierig oder sogar gefährlich. An jeder Ecke stehen junge Burschen und Mädchen, die ihren Körper verkaufen und dem Reisenden scheint es so, als befände sich die gesamte Stadt im Liebesrausch. Kein Rausch ohne einen Kater und der äußert sich im Falle Ashrabads in einer schlimmen Art und Weise: uneheliche Kinder wohin man blickt. Und dieser Mißstand ist der Ursprung des *Gesetzes*:

## Das Gesetz

Das Gesetz spaltet das Volk in zwei Klassen: Kinder, die aus einer ordentlichen, durch einen Priester verbundenen Ehe stammen, genießen Freiheit und sind normale Bürger der Stadt. Ob sie nun Kinder einer Adelsfamilie, eines Handwerkshauses oder Nachkommen von Bauern sind, die in einer ärmlichen Hütte leben, sie alle sind "Innenborn".

All jene Kinder jedoch, die aus den unzähligen lustvollen Tagen und Nächten entstanden sind, sind "Außenborn". Dabei spielt es absolut keine Rolle, ob nun die eheliche Tochter eines reichen Kaufmanns die Mutter des Produktes einer wilden Nacht mit einem Fremden ist oder ob das Kind ohnehin von einer Außenborn geboren wurde - das Kind wird bei seiner Geburt mit einem Mal an seiner rechten Schläfe versehen, das ihn für immer und ewig als Außenborn kennzeichnet. Ein Innenborn hingegen erhält kein solches Mal und die Makellosigkeit seines Gesichtes legt strahlendes Zeugnis über die reine, eheliche Herkunft ab.

Der junge Außenborn hat es nicht einfach - er ist quasi ein Gesetzloser. Er hat kaum nennenswerte Rechte. Ein Innenborn muß gar nur eine geringe Strafe zahlen, wenn er einen von ihnen erschlägt. Und vor allem: ein Außenborn darf das Reich Ashan'drar nicht verlassen und sie dürfen nicht heiraten. Ein männlicher Außenborn hat es aber oftmals besser als eine weibliche. Regelmäßig ziehen sogenannte

Provisitoren durch die Straßen, vor allem die der typischen Außenborn-Viertel und begutachten die jungen Burschen und Männer. Ist einer dabei, der den Provisitoren als würdig genug erscheint, so steht es ihnen frei, den Jungen mit sich zu nehmen. Manche Provisitoren sind selbständig arbeitend, die meisten jedoch stehen im Dienste großer Adels- und Kaufmannshäuser. Wird ein Außenborn von der Familie akzeptiert, so wird das Außenborn-Mal des jungen Mannes ergänzt, so daß das ganz spezifische und unverkennbare Besitz-Symbol des jeweiligen Hauses daraus wird. Ab sofort steht der Außenborn im Dienste eines Hauses und damit unter dessen Schutz. Das wichtigste jedoch: mit dem Erhalt des Haussymbols darf er heiraten, wenn auch nur eine Außenborn.

Die weiblichen Außenborn tragen ein härteres Schicksal: sie werden von Provisitoren nicht aufgenommen.

Sie müssen sich - wie ihre männlichen Kollegen, die nie von einem Provisor aufgenommen werden auch - einen Lebensunterhalt suchen. Und der ist zwar in einer Stadt wie Ashrabad schnell zu finden, aber meist erniedrigend und äußerst hart. Das Gesetz sieht jedoch vor, daß eine Außenborn, die drei Kinder geboren hat (die aufgrund des Heiratsverbotes zwangsläufig ebenfalls Außenborne sind) von der Stadt ebenfalls eine Ergänzung ihres Males erhält und ab sofort sowohl heiraten als auch von einem Provisor aufgenommen werden darf. Das Überschreiten dieser Schwelle wird in Ashrabad die "Erhebung" genannt.

Heiraten ein von einem Haus aufgenommener Außenborn-Mann und eine erhobene Außenborn-Frau und zeugen ein Kind, so ist dieses Kind ein Innenborn, dem alle Möglichkeiten offenstehen.

So wünscht sich jede Außenborn viele Kinder - je schneller sie drei geboren hat, desto schneller wird sie erhoben. So erhält die Stadt ständig einen Nachschub an Außenborn-Kindern, die die umündigen, billigen Hauptarbeitskräfte der Stadt darstellen.

Auf die Einhaltung des Gesetzes wird streng geachtet: eine Außenborn muß die Geburt eines Kindes melden und es mit dem Außenborn-Mal versehen lassen (was meist von staatlicher Stelle erledigt wird), sonst droht der sofortige Tod der Mutter. Da nach drei gemeldeten Kindern jedoch ohnehin die Freiheit gewährt wird heiraten zu dürfen und von einem mächtigen Haus aufgenommen zu werden, kommen Verstöße gegen das Gesetz selten vor.

Selbstverständlich ist es Außenborn erlaubt, die Bordelle aufzusuchen. Das Gesetz sorgt automatisch dafür, daß genug junge Frauen und Männer dort sind, um die Gäste der Stadt zu beglücken.

Alle, die nicht das Außenborn-Zeichen tragen (also Innenborn und alle Reisenden aus anderen Städten), dürfen auch die zahlreichen teuren, aber hoch wirksamen Tränke erstehen, die eine Schwangerschaft verhindern. Schließlich will die angesehene Innenborn-Dame auch ihren Spaß haben, ohne den biologi-

schen Preis in Form eines kleinen Außenborn zahlen zu müssen.

## Der Staat

Das Reich Ashan'drar wird von einem einzelnen Herrscher regiert, dem "Reshal" oder der "Reshala". Die derzeitige Reshala, Maneo Rehaba Shadad stammt aus einer uralten Adelsdynastie, die schon seit fast 300 Jahren regiert. Ashrabad wurde schon von 13 verschiedenen Dynastien beherrscht und jede hat ihren Teil dazu beigetragen, Ashrabad zu einer der stärksten Fraktionen im politischen Spiel der Dschungelwelt zu machen.

Unterstützt wird der Reshal oder die Reshala von einem Rat von 7 Ministern. Einer der wichtigsten und angesehensten Posten im Ministerrat ist zweifellos der des Kriegsministers, dem sowie die Flotte als auch das Heer untersteht. Ebenfalls beliebt und stets von vielen Interessenten umlagert ist die Stellung als Minister für Handel und Wirtschaft, da sich hier herrlich wichtige Verbindungen knüpfen lassen und die Bestechungsgelder besonders reichlich fließen. Nicht minder begehrt ist das Amt des Ministers für Innere Sicherheit, der die Geheimdienste befehligt. Ebenfalls verlockend ist die Aussicht, Minister für Recht und Ordnung zu werden, wohingegen der Titel 'Minister für Wissenschaft und Fortschritt' mehr etwas für Idealisten ist. Ergänzt wird die Siebenschaft durch die Minister der Diplomatie und einem Hohepriester, der als Minister für Glaubensfragen fungiert. Die Minister haben jedoch nur eine beratende Funktion - der Herrscher ist nicht verpflichtet, auch nur auf einen ihrer Ratschläge einzugehen.

Die Reshala Maneo Rehaba Shadad regiert die Stadt erst seit gut 5 Jahren. Mit 17 bestieg sie nach dem plötzlichen Tod ihres Vaters den Thron und hatte anfangs Mühe, sich gegen den Adel durchzusetzen. Aber ihr Vater hat ihr ein gefestigtes Land mit treuen Ministern hinterlassen und so hatte sie ihre Anfangsschwierigkeiten schnell überwunden. Maneos Schönheit galt als legendär. Das gemeine Volk verehrt sie fast wie eine lebende Göttin und der gesamte Staatsapparat fördert natürlich diese für das Führen der Staatsgeschäfte dienliche Gefühl der Ehrerbietung, indem jeder Auftritt groß und mit viel mystischem Gebaren inszeniert wird.

## Die Bevölkerung

Als Adel werden gemeinhin alle gezählt, die ihre Verwandtschaft mit jemandem bezeugen können, der einst Reshal oder Reshala der Stadt war, aktuell also die Nachkommen und Verwandten aus 13 Dynastien, die aber selbstverständlich ein dichtes Netz aus Verwandtschaftsbeziehungen zwischen sich aufgespannt haben.

Normalerweise geht der Titel des Herrschers an den über, den der Reshal oder die Reshala bestimmt hat.

Es ist jedoch möglich, daß der Wunschkandidat, will er seine Nachfolge antreten gestürzt wird. In diesem Falle muß derjenige, der sich zum neuen Herrscher berufen fühlt, offiziell die Nachfolge beanspruchen.

Es folgt ein kompliziertes Ritual, in dem beide Bewerber um den Thron ihre Legitimation auf den Thron zu unterstreichen versuchen und um die Zustimmung der Minister und Priester werben. Denn diesen obliegt es am Ende, einen neuen Nachfolger zu bestimmen. So kann es zum Wechsel einer Dynastie kommen.

Der Adel in der Stadt wohnt in prächtigen, weitläufige Palastanlagen, die alle zusammen eine Fläche beanspruchen, die nahezu so groß ist wie die ganze übrige Stadt.

Die normale Bürgerschaft lebt in Ashrabad recht gut. Handwerk und Handel blühen, die Kriminalität ist zu ertragen und die Obrigkeit läßt recht viel Raum für die persönliche Freiheit.

Die Ärmsten der Armen (darunter vor allem Außenborn) haben es freilich alles andere als einfach. Wohnraum ist knapp und von den ohnehin schon zu engen Gassen werden sie von der örtlichen Wache vertrieben. So bleibt ihnen nur eine Möglichkeit, eine Bleibe zu finden: auf den flachen Dächern der Stadt. Hier oben sind sie ungestört und genießen eine gewisse Freiheit, wenn sie diese auch in dreckigen Zelten, zugigen Baracken und unter der sengenden Hitze der erbarmungslosen Sonne genießen müssen. Wie viele Bedürftige hier ihr Leben fristen, ist nicht bekannt, es werden aber sicherlich an die Zwei-, Dreitausend sein.

Mittlerweile hat sich dort oben eine eigene kleine Stadt entwickelt: Straßenzeilen, kleine Plätze, Stadtviertel, die mit Brücken die tiefen Straßenschluchten überwinden, und gar eigene, inoffizielle Gesetze machen diesen Ort zu einer "Stadt auf der Stadt".

## Gesetze & Rechtsprechung

An der Spitze der Gruppe, der es obliegt, Recht zu sprechen und Urteile zu vollziehen, steht der Minister für Recht und Ordnung. Er ist der oberste Richter und es ist allein das Recht des Reshals, ihm zu widersprechen und seine Urteile für nichtig zu erklären. Jedoch haben nur Adlige oder mächtige Vertreter berühmter Häuser die Gelegenheit, vor dem Obersten Richter eine Verhandlung abzuhalten. Der normale Bürger wird mit den sieben Richtern Vorlieb nehmen müssen, die zugleich als Berater und Helfer des Obersten Richters fungieren.

Die Gesetze Ashrabads sind einfach und kennen nicht viele verschiedene Urteile: Enthauptung oder Halbierung ist das gängige und schnell ausgesprochene Urteil für Mörder, Verräter und Spione, sowie vor allem auch für Außenborn, auch wenn sie vergleichsweise harmlose Verbrechen begangen haben. Das gute alte Handabschlagen ist immer noch das probateste Mittel, um die diebischen Finger eines

Spitzbuben oder einer gedungenen Fassadenkletterin daran zu hindern, weiterhin ehrbaren Bürgern Schaden zuzufügen.

Die Stadtwache selbst hat das Recht, wurde ein Außenborn, der nicht von einem Haus aufgenommen wurde bei einem Verbrechen erwischt, ein Todesurteil direkt vor Ort zu vollstrecken, wenn seine Schuld eindeutig bewiesen ist. Die Eindeutigkeit der Schuld ist aber bereits erbracht, wenn ein Innenborn-Zeuge die Tat bestätigen kann, was freilich erstaunlich häufig vorkommt.

## Der Umgang der Rassen miteinander

Die Fremdenfeindlichkeit, die oft in Estichà oder Vorovis an den Tag gelegt wird, ist in Ashrabad vollkommen fremd. Man kann sagen, daß die Bürgerschaft zur Hälfte aus Chirà und zur Hälfte aus Menschen besteht. Rechnet man jedoch die zahlreichen Außenborn hinzu, die in der überwältigenden Mehrheit Menschen sind, so stellen die Menschen die stärkste Bevölkerungsgruppe.

Das Leben in der Stadt wird aber von Chirà und Menschen gemeinsam bestimmt. Dieser Richter ist Mensch, jene Ministerin eine Chirà, der Händler ein Mensch, die Gardistin eine Chirà. Die großen Häuser der Stadt und die Bordelle werden zu gleichen Teilen von beiden Rassen geführt und 5 der 13 Herrscherdynastien waren Chirà, 7 menschlich und gar eine sragonsche Dynastie war darunter.

Die Sragon waren früher eine bedeutend stärkere Bevölkerungsgruppe, doch sind die meisten von ihnen in die Allianz abgewandert, um dort ihr Glück zu suchen. Heute sieht man sie eher selten und sie dürften wohl kaum ein Zehntel aller Seelen der Stadt stellen.

Unuim und diverse Mischlinge zwischen den Rassen sieht man in Ashrabad zwar hin und wieder, aber meist nur als Reisende und selten als bedeutende Einwohner.

## Wichtige Städte der Region

### Ashrabad

*Einwohner:* 31.900 registrierte Innenborn, geschätzt etwa 5.500 Außenborn und Gesetzlose  
*Herrschaft:* Reshala mit ihren Ministerrat

*Tempel:* alle des Neuen Kultes, teilweise mehrfach, ungezählte Schreine und Heiligtümer, und mit Gewißheit auch zahlreiche verbotene Kulte und Sekten  
*Stimmung:* vordergründig wie eine schillernde Stadt aus Tausend und Einer Nacht mit all seinen Klischees, doch im Kern viel brutaler und mitleiderloser. Die Stadt ist nicht nur Zentrum des Sklavenhandels, sondern gründet ihren Reichtum auf ihre unterste Schicht, die sie sich durch das Gesetz ständig 'nachzüchtet', wahrt dabei jedoch ihre Fassade als Stadt der Liebe und des unbeschwerten Luxus.

### Sikamra

Sikamra, am Nordufer des Stroms auf dem Festland gelegen, dient dem Reich Ashan'drar als Zollgrenze, sowie als Haltepunkt für Schiffe, die den Großen Strom befahren, als auch für Handelsreisende, die auf der Uferstraße die Siedlung passieren. Der Zoll wird für Schiffe in beide Richtungen erhoben. So wird erreicht, daß die meisten Waren aus der Allianz gleich in Ashrabad verkauft und nicht an den Stadttoren vorbei direkt nach Yedea oder zum Metchuràn verschifft werden. Wer Handel zwischen Ost und West treiben will, der muß in Sikamra zahlen.

Dementsprechend gleicht das Städtchen auch mehr einem Militärstützpunkt oder einer kleinen Festung. So dreht sich denn auch der Haupterwerb der Einwohner um die wartenden Schiffe, deren Mannschaften mit Speis und Trank versorgt werden. Zudem ist Sikamra die letzte sichere Siedlung vor der langen Dschungelstraße am Rande des Stroms Richtung Rash-Magapur und der Allianz, denn hin und wieder kommt es vor, daß Banden zwielichtiger Gesellen für einige Reisende ihren eigenen Wegzoll verlangen.

*Einwohner:* 770 (75% Menschen, 22% Chirà, 3% andere)  
*Herrschaft:* Kommandant der Garnison  
*Tempel:* Vanor, Jhoulana, Mayeva, Kelida, Hostinoschrein  
*Stimmung:* Militärposten, in dem Ashrabad seine Muskeln spielen läßt, übersichtliche Siedlung mit vielen, vielen Durchreisenden und dementsprechend vielen Tavernen und Herbergen - ein idealer Ort für Anwerbungen und hervorragender Ausgangspunkt für Expeditionen in die Senke.

# Das Herz Mradoshans - die Senke und der Große Strom

**Ausdehnung:** Vom Hochland von Chiàn und dem Unterlauf des Thomya envay bis zum Votràys-Gebirge, im Süden bis über den Großen Strom hinaus, Nord-Süd-Ausdehnung nicht erforscht

**Landschaften:** riesiger mit dichten Dschungeln bewachsener Talkessel der Senke, Haccuya, der Versunkene Wald, der Große Strom, Flußdelta des Thomya envay, die Tarocsha

**Gebirge:** einige namenlose Felsformationen aus dem Dschungel

**Gewässer:** Großer Strom, Thomya envay, unzählige Ströme und Flüsse sowie Seen im Dschungelgebiet

**Bevölkerung:** unbekannt, am Großen Strom in kleinen Dörfern etwa 800, auf der Brücke nochmals ca. 1000

**Wichtige Städte und Dörfer:** Amesay, Evalas, Shagad

**Wichtige Verkehrswege:** der Große Strom, Straße am Südufer des Stroms, die Brücke

Vorherrschende Religion: Neuer Kult, ungezählte Dschungelgötzen

**Herrscher:** diverse Häuptlinge und Stammesherrscher

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** Haccuya, die Brücke, der Versunkene Wald, Tarocsha, Chrestaron

*"Kommt, hört damit auf", herrschte Eluk seine beiden Fahrgäste an. "Wir brauchen den Ballast noch." Immer noch starrten Vlak und Vlaka weit über den Rand des Schiffes gebeugt in die Tiefe. Der Stein war schon lange nicht mehr zu sehen, schon längst hatte er das Blätterdach durchschlagen und war damit für immer verschwunden. "Diesmal waren es mehr Vögel", bewertete Vlaka den letzten Fallversuch zufrieden. Stolz richtete sich Vlak auf. "Ich glaube, ich habe sogar einen erwischt."*

*"Wer weiß, was Du noch alles erwischt hast", preßte Eluk zwischen den Zähnen hervor, mit deren Hilfe er ein Seil für einen Knoten vorbereitete. Vlak winkte ab. "Was soll dort unten schon herumkriechen. Da kann doch keiner lange überleben." "Woher willst Du das denn wissen?" fragte Vlaka. "Ach ja, Du bist ja sooo klug." Sie blickte wieder in die Tiefe.*

*Unter ihr bot sich das übliche Bild. Baumwipfel reihte sich an Baumwipfel. Es gab keine Stelle, an der man hätte hindurchblicken können. Das einförmige Grün wurde nur durch kleine weiße Farbtupfen unterbrochen, die sich bei genauerer Betrachtung oder bei einem gezielten Steinwurf als Brutkolonien von Hunderten von Vanatis herausstellten. Es gab kein Indiz dafür, was sich unter dem Teppich verbarg.*

*Vlaka runzelte die Stirn. "Glaubst Du wirklich, daß da etwas lebt, Eluk?" Ein kräftiger Ruck, der Knoten saß. "Weißt Du, Vlaka, Mehdoras Macht ist größer als alles andere in dieser Welt. Sie hat es geschafft, das Wasser, die Felsen, die Erde und die Luft mit Leben zu erfüllen, warum sollte sie vor jenem Wald dort halt machen?"*

Noch immer ist der große, dampfende Talkessel der Senke, der ganz und gar von dichtestem, brodelndem Dschungel überwuchert ist weder erforscht noch jemals durchwandert worden. Zu räuberisch sind die Kreaturen, zu mörderisch und kräftezehrend die drückend schwüle Luft.

Viel ist nicht darüber bekannt, was sich unter dem dichten Dach der Baumriesen verbirgt, doch wird einstimmig berichtet, daß der Untergrund sehr zerklüftet und der Boden von tiefen Rissen durchzogen

sein soll. Oft sieht man spitze Felsnadeln oder einzelne schroffe Berge aus dem Dschungel ragen.

Es gibt zahlreiche Berichte über die verschiedensten Bewohner der Senke: neben den ungezählten mörderischen Bestien, die zwischen den Bäumen hindurchstreifen auf der Suche nach Beute soll es auch einige wilde Stämme von Chirà, Sragon und Menschen geben, die in den Tiefen der Senke hausen und man erzählt sich sogar von ganzen Städten und Kulturen, die bisher unentdeckt schon seit Jahrhunderten wenn nicht Jahrtausenden existieren.

Mra Adoshan, der Große Strom, bildet die natürliche Südgrenze der Senke und man kann nur von Glück sprechen, dass die schrecklichen Kreaturen dieser grünen Hölle ihn nicht überwinden können, erreicht er doch hinter Ashrabad bis zu den ersten Felsen der Gebirge Yedeas seine größte Breite. Die große, am Südufer verlaufende Küstenstraße von Gilgat nach Ashrabad darf sich deshalb als wenigstens leidlich geschützt vor den Scheußlichkeiten des Dschungels wissen und auch Ashrabad selbst hat aufgrund seiner Lage auf Inseln im Großen Strom nicht gar so viel zu befürchten. Doch sobald die Straße das Nordufer des Stroms bei Sikamra betritt, sieht sich der Reisende mit der tödlichen Unerbitterlichkeit der Senke konfrontiert: das Reisen ist bis Rash-Magapur nur mit schwerst bewaffneten Karawanen möglich, die schwere Speerschleudern auf den Rücken von Roputans und mindestens zwei Dutzend gut ausgebildete Söldner mit sich führen müssen, wollen sie sicher am Rande der Senke reisen.

Der grüne Wall von Rashama schützt Rash-Magapur vor dem unerklärlichen Zorn der Senke und die Berge von Chiàn stellen ihrerseits ein Hindernis dar. Aber allein die Berichte aus der Allianz-Provinz Oranya, wo die Kreaturen der Senke sogar das machtvolle Volk der Chirà mit seiner Technik und seinen Kriegerinnen das Fürchten lehrt, lassen erahnen, warum das Herz Mradoshans auch nach Jahrtausenden der ver-

suchten Erforschung noch immer ein weißer Fleck auf der Landkarte jeder Zivilisation ist.

## Der Große Strom

Der Große Strom ist die Lebensader Mradoshans. Die Mehrzahl der Städte und Kulturen haben sich an seinen Ufern versammelt und tagtäglich reisen mehr Bewohner der Dschungelwelt auf ihm oder an seinem Ufer entlang als auf allen anderen großen Routen zusammen. Er ist aber nicht nur Transportmittel, sondern auch Nahrungsspender in zweierlei Hinsicht: zum einen scheint sein Wasser von Vanor und Mhedora mit einem unerschöpflichem Fischreichtum gesegnet worden zu sein, zum anderen hinterläßt er bei den jährlich auftretenden Überschwemmungen an seinem Ufer fruchtbar Schlamme, der gerade Ashrabad die Selbstständigkeit in der Nahrungsversorgung ermöglicht.

Der Strom entspringt als einer von sieben Flüssen dem Hochplateau von Nahaya im Herzen der Hauptstadt der Allianz, ergießt sich über ein Schleusensystem in den Metchuràn und fließt ab dort wesentlich träger und ruhiger dem Meer entgegen.

Wenngleich der Strom auf dem Großteil seiner Länge nur sehr träge fließt und die Strömung kaum zu spüren ist, haben viele Schiffe eine gewisse Mühe, stromaufwärts zu fahren, zumal der Wind auch meist in Fließrichtung über das Wasser streicht. Während also Galeeren und sonstige geruderte Schiffe ganz gut vorankommen, müssen reine Segelschiffe auf einen der seltenen nach Osten wehenden Winde warten oder sich vom Ufer aus über Treidelpfade durch mächtige Züge ziehen lassen, was freilich nicht billig ist. Ein Kreuzen auf dem Strom ist für größere Schiffe erst ab Gilgat möglich, denn nur hier hat der Strom die nötige Breite.

Nicht minder vielbefahren ist die Straße, die dem Strom treu auf nahezu seiner gesamten Länge folgt. Sie verläuft von der Hauptstadt der Allianz über Metjà, dem Nordufer des Metchuràn entlang bis nach Chiàn. Von dort aus weiter nördlich des Großen Stroms bis nach Ashrabad, wo sie auf das Südufer wechselt und dort bis zur Mündung des Stromes in das Meer verbleibt.

Der Strom, der Süßwasser führt, ist von wechselnder Breite. Ist er bei Chiàn und Gilgat recht überschaubar, so wird er an seiner breitesten Stelle (hinter den Inseln von Ashan'drar) bis zu 5000 Vat breit und ist von einem See fast nicht mehr zu unterscheiden. Bei Hochwasser schließlich setzt er ganze Täler unter Wasser. Genauso wechselhaft wie seine Ausmaße ist auch die Farbe seines Wassers. Ständig fließen unzählige Nebenflüsse aus den umliegenden Bergen und Dschungeltälern in ihn hinein und sie alle sind von unterschiedlichster Farbe. Bei Chiàn wird sein Wasser mit einem starken Rotton vom Homang durchsetzt, doch schon wenn er Rash-Magapur erreicht hat, zeigt er sich in dunklem Grün. In Ashrabad

hingegen wird er durch zahlreiche Zuflüsse in tiefes Schwarz gefärbt, doch schon bei Gilgat hat ihn die Erde aus Yedeà wieder in helles, schlammiges Gelb gefärbt. Von den alten chiranischen Entdeckerinnen aus dem Goldenen Zeitalter wurde der Strom einst bisweilen auch "Danamenchan", Vielfarbiger, genannt.

Die Uferregionen des Großen Stroms sind vielseitig und zeigen dem Reisenden nahezu alle Landschaften, die Chrestonim zu bieten hat. Von der lieblichen Hügellandschaft rund um den Metchuràn über die von dichten Dschungel bewachsenen Ufer bei Rash-Magapur und Ashrabad, den steilen, felsigen Abhängen des yedeischen Hochlandes und den trockenen Hügeln um Gilgat und Sedib bis hin zu den wieder von Dschungel bewachsenen Ausläufern von Elürya wird man alles finden, was das neugierige Auge begehrt.

Gerade zwischen Rash-Magapur und Ashrabad ist die Reise auf dem Strom voller Gefahren, bieten die zahlreichen Zuflüsse und toten Seitenarme doch beliebte Verstecke für Flußpiraten, aber auch sonst kann man als Händler sein Geld und seine Waren gut unfreiwillig loswerden, muß man doch an zahlreichen Landesgrenzen teilweise erhebliche Zölle entrichten. Möglichkeiten, über den Strom zu setzen gibt es nur wenige. Zum einen die Fähre direkt an der Mündung des Großen Stroms in den Metchà, dann erst wieder in Ashrabad (dort gibt es einige Brücken über Seitenarme des Stroms, der Hauptstrom ist jedoch ebenfalls nur über Fähren zu überqueren). Die einzige den Strom überspannende Brücke ist die neu errichtete mechanische Zugbrücke von Chiàn. Wenngleich sie sich schon in schwindelnder Höhe über den Strom erstreckt, muß sie hin und wieder für besonders große Schiffe hinaufgezogen werden.

## Die Brücke

Die Brücke ist eines der (im wahrsten Sinne des Wortes) größten Rätsel der Dschungelwelt und doch dasjenige, das den Bewohnern Chrestonims am vertrautesten ist. Mit über 80 Evet (400 km) Länge überwindet sie fast zwei Fünftel der gesamten Welt. Von der Hauptstadt der Allianz bis zum Bergland von Sanescya in der Nähe der Menschenstadt Estichà spannt sich das Band aus Stahl über den Dschungel, gestützt von gewaltigen Pfeilern.

Das Ende der Brücke liegt mitten in der Hauptstadt der Allianz, nahe dem Stadtzentrum. Sie endet dort abrupt, so als sei ein Teil von ihr heruntergebrochen. Ihr oberes Ende liegt viele Dutzend Vat über dem Erdboden. Die Chirà haben ein komplexes, mit heißem Dampf betriebenes Lastenaufzugssystem entwickelt, das mopaccraschwere Güter bis auf die Brücke ziehen kann, um diese dann von dort aus in andere Stadtteile, die unter der Brücke liegen, oder weiter über den Dschungel in die Menschenstädte zu transportieren. Dort, wo die Brücke über den äußeren

Provinzen der Allianz schwebt, findet man hin und wieder weitere Aufzüge, die einzelne unter dem Stahlband liegende Dörfer nutzen, um ihrerseits am Reichtum teilzuhaben, den die Brücke transportiert.

Die Brücke ist bis auf wenige Ausnahmen auf ihrer ganzen Länge gut 20 Vat breit und hält immer eine konstante Höhe, egal, welche Bodenerhebungen oder -senkungen sie auch überwinden muß. So reichen also die Baumkronen einiger Urwaldriesen streckenweise an die Brücke heran, mal blickt man, sieht man über den Rand der Stahlkonstruktion, in einen Abgrund von mehreren Hundert Chirälängen Tiefe. Etwa alle 350 Vat stützt ein Paar Stahlpfeiler die Konstruktion.

Die Brücke verläuft aber nicht schnurgerade von Ost nach West, sondern vollführt einen leichten Zickzackkurs und es gibt sogar mehrere Abzweigungen. Diese Abzweigungen enden jedoch meist nach wenigen hundert Vat abrupt. Diese 'Seitenstraßen' sind stets schmaler als die Hauptader der Brücke, manche messen nur knappe 3 Vat in der Breite. Selten einmal führen diese Seitenäste zu einem bestimmten Punkt, hin und wieder jedoch kann man über sie zu einem Bergrücken im Dschungel oder einer entlegenen Felsnadel gelangen.

Auf der Brücke an sich sind - gerade an solchen Abzweigungen - immer wieder Wegstationen zu finden, Gasthäuser, die auch nicht selten zahlreiche Waren anbieten können und in denen sich viele Reisende aus allen Ländern und allen Völkern treffen. Und wenn die Nacht anbricht, dann gibt es nichts Schöneres, als aus der Ferne ein gastliches, warmes Licht über dem Dschungel strahlen zu sehen, das Klingen von Tanzmusik zu hören, den würzigen Duft von frisch zubereitetem Salat mit Esjalas oder eines gebratenen Kaninchons in sich aufzunehmen. Einige dieser Wegstationen sind bereits zu Dörfern herangewachsen und manche von ihnen gleichen bereits kleinen Städten - sind Kreuzungspunkte und Einmündungen von Abzweigungen doch oft über Plattformen miteinander verbunden und die Brücke kann an solchen Stellen durchaus einmal fünfzig oder mehr Vat breit sein. Die Brücke endet schließlich indem sie auf die Oberkante der Steilwand stößt, die das Bergland von Votràvis dem großen Dschungeltal, das die Brücke überwindet, zuwendet. Dort verläßt der Reisende die Brücke und wandert weiter Richtung Estichà dem Meer entgegen.

Es ist überflüssig zu sagen, daß die Brücke eine herausragende Bedeutung als Handelsroute hat, stellt sie doch die direkteste und sicherste Verbindung zwischen der Allianz und Estichà dar. Und da die Beziehungen zwischen dem machtvollen Bündnis und dem aufstrebenden Stadtstaat schon seit Jahrzehnten gut sind und im Gegensatz zum großen Strom nur einmal Zoll bezahlt werden muß wird die Brücke auch die nächsten Jahrzehnte hindurch eine lukrative und beliebte Strecke sein.

## Die Tarrocsha und das Chrestaron

Etwa auf halber Strecke zwischen der Brücke und dem großen Strom erheben sich mitten aus den dampfenden, mörderischen Dschungeln der Senke die Tarrocsha, was in etwa mit "Türme aus Stahl" übersetzt werden kann. Die Tarrocsha sind das zweifellos größte Geheimnis von Chrestonim. Es scheint sich bei ihnen um gewaltige Bauwerke zu handeln, schlanke Türme, die mehrere hundert Vat in den Himmel ragen oder Konstruktionen, die an einen großen Diskus erinnern, getragen von dünnen Streben auf gewaltigen Sockeln. Die Bauwerke glänzen und funkeln in der Sonne. Einige von ihnen scheinen aber trotz allem beschädigt zu sein. Eine Abzweigung der Brücke führt verhältnismäßig nah (bis auf ungefähr 3 Evet) an sie heran, doch auch vom Hauptpfad der Brücke aus sind sie gut und deutlich zu erkennen. Überschattet werden die Tarrocsha jedoch noch von einem Objekt, das allen Völkern, egal ob sie nun Chirjeya, Unu oder Sragishta sprechen mögen, als das "Chrestaron" bekannt ist. Es handelt sich dabei um einen titanischen Quader, der, seine schmale Oberkante in den Himmel reckend, schräg aus dem Dschungel ragt. Schätzungen haben ergeben, daß er eine Seitenlänge von mindestens einem Evet haben muß.

Eine Expedition zu den Tarrocsha oder gar dem Chrestaron zu entsenden hat sich in der Geschichte verschiedenster Völker stets als purer Irrwitz herausgestellt, denn der Dschungel, aus dem sie herausragen ist nirgendwo so dicht und unwegsam, nirgendwo so voller giftiger, tödlicher und aggressiver Kreaturen wie hier. Auch die Unuim wagen sich mit ihren Luftschiffen nicht hierher, denn die Strömungen, Luftwirbel und Windgeschwindigkeiten rund um die Türme sind derart tückisch, daß selbst erfahrene Luftschiffer innerhalb weniger Augenblicke mit ihren Gefährten an den Stahlwänden zerschellen oder im Dschungel abstürzen.

## Der Versunkene Wald

*"Wart Ihr jemals abseits der Brücke? Habt ihr jemals gewagt, den Steg zu verlassen und habt den Ort gesehen, wo der Urwald seinen größten Sieg errungen hat?"*

*Ich, mein Freund, habe diesen Ort gesehen. Ich war da, wo Mehdora und Vanor Hochzeit hielten unter Vesanas Zepter, ich habe ein Meer gesehen, das Ihr auf keiner Karte verzeichnet finden werdet, ich sah Kreaturen in der Tiefe leuchten, so schön und so grausam, daß mir mein Herz bei ihrem Anblick gleichzeitig vor Angst zu Eis erstarren und vor Glück zu brennen anfang. Ich spürte die Kälte der Nacht am hellichten Tage, ich sah Äste von den Bäumen auf mich herabsteigen, ich... ich habe zuviel gesehen an jenem Ort.*

*Nein, mein Freund, bleibt dem versunkenen Wald fern. Wünscht Euch, daß Ihr das Meer, das einst meine Augen sahen, nie selbst sehen müßt."*

*— Rumgetränkter Bericht des Halbsragon Serran aus Gilgat*

"Als die Götter wieder Ratschluß halten wollten, kamen sie in der Halle der Götter zusammen. Eine jede Gottheit stellte sich hinter Hostinos oder Mra-Aggar, so wie es ihnen bestimmt war.

Da fiel Vanors unergründlicher Blick auf Mehdora. Mehdora schien ihm so schön, so prall von Leben und Fruchtbarkeit, daß er während des Rates seinen Blick nicht von ihr lassen konnte, obwohl sie Tochter von Mra-Aggar war. Mehdora bemerkte den Blick Vanors. Zunächst sah sie voller Scheu zu Boden, als sich ihre Blicke streiften, doch alsbald spürte auch sie das Feuer des Verlangens in sich.

Als der Rat vorbei war, wagte Vanor es endlich, zu Mehdora hinüber zu gehen. Als Hostinos jedoch sah, wohin Vanor seine Schritte lenkte, schleuderte er ihn zurück: 'Niemand wirst Du, Vanor zu ihr gehen, da sie ein Kind Mra-Aggars ist. Niemals, Vanor sollst Du ihr nahe sein und sie berühren.' Vanor mußte sich dem Willen seines Herren beugen.

Wieder und wieder sahen sich die beiden gegenüber stehend im Rate, doch nie konnten sie zusammen kommen.

Mehdora in ihrer Verzweiflung faßte schließlich einen Plan. Sie begann einen Teppich zu weben, so dicht und so fest, daß kein Auge, sei es chrestonischer oder himmlischer Art, ihn zu durchdringen vermöge. Nicht einmal Hostinos oder Mra-Aggar.

Als der Rat wieder tagte und beendet war, schlich Mehdora hinüber zu Vanor, warf ihren Umhang über ihn und stellte sich davor. So sah es aus, als würde der Wind ihren Umhang aufblähen.

Hostinos aber bemerkte das Fehlen Vanors. Gemäßigten Schrittes durchmaß er die Halle der Götter und kam auch Mehdora immer näher.

"Mehdora, sprich. Was hat sie für einen Mantel dort?"

Vesana, die Göttin der Nacht hatte den Trick Mehdoras bemerkt und hatte Mitleid mit den Liebenden. So schickte sie einen kalten Nachthauch zu ihr hinüber.

"Aber Herr, es ist kalt, spürt ihr es nicht? Ich habe ein dickes Gewand und der Wind bläht es auf."

Hostinos trat näher an sie heran.

"Mehdora, sprich. Was hat sie unter ihrem Gewand?"

Da ließ Vesana die Dunkelheit der Nacht über die Halle der Götter fallen.

"Aber Herr, es ist dunkel. Mein Gewand ist normal gefaltet, wie es immer ist."

Endlich gab sich Hostinos zufrieden und verließ mit seinem Gefolge die Halle.

Mehdora aber flüsterte Vesana zu: "Ich danke Dir, Vesana. Du wirst immer einen Platz unter meinem Gewand finden, wenn Du vor dem Lichte Hostinos' fliehen mußt."

Dann verließ sie mit Vanor unter ihrem Gewande die Halle.

Gemeinsam gingen sie in ein einsames, geschütztes Tal. Dort ließen sie sich nieder, küßten sich, berührten sich und liebten sich, und Vesana hielt Wache und ließ die Nacht länger dauern als es ihr zugestanden hätte.

Als Hostinos das bemerkte, stieß er voller Wut hervor: "Vesana, zittere vor meinem Zorn, denn Du hast gegen die göttliche Ordnung verstoßen!"

Als Mehdora und Vanor das Toben von Hostinos hörte, hielten sie inne. Vanor gab Mehdora noch einen letzten Kuß und wollte gehen. Mehdora jedoch sprach: "Geh nicht, ich bitte Dich, laß mir etwas von Dir zurück, etwas, daß ich halten kann, daß ich umschließen kann."

So schnitt sich Vanor eine Wunde in die Brust und ließ sein Blut in das Tal fließen, daß sich darauf voll mit Wasser

füllte. Dann verließ Vanor Mehdora und eilte zurück in die Halle der Götter.

Vesana fürchtete sich vor dem Zorn von Hostinos. "Bitte Mehdora! Ich half Dir, nun hilf Du mir!"

Da nahm Mehdora ihr Gewand und warf es über Vesana, als Hostinos am Himmel erschien. Unter dem dichten Gewand konnte Hostinos sie nicht sehen.

Jeden Morgen nun kriecht Vesana unter das Gewand Mehdoras und verbringt dort den Tag.

Noch immer liegt das Gewand über diesem Tal, darunter verborgen fließt das Blut Vanors in der Dunkelheit der Nacht, die hier ewig ist.

Tief im Inneren des Tales, dort, wo das Blut Vanors am tiefsten ist, soll immer noch der wundersame Platz zu finden sein, wo sich Vanor und Mehdora einst liebten."

— "Die Hochzeit der Götter" aus einer Legendensammlung, zusammengetragen von der Mehdora-Wanderpriesterin Cellinaja Taray Akkrian, jedoch kein Teil des offiziellen Mehdora-Kultes

"Gut, ich werde Dir von meiner Reise erzählen.

Zunächst spürst Du noch festen Boden unter Deinen Füßen. Der ganz normale Wahnsinn, wenn Du da draußen durch den Dschungel gehst - Schlingpflanzen, Farne, der ewige Lärm der Vanatis und Affen, Schlangen, Spinnen, Ameisen, aber das brauch ich Dir ja nicht zu erzählen, warst ja wahrscheinlich schon selbst mal auf der Brücke und hast Dir das ganze von oben angesehen...

Jedenfalls - so nach einigen Stunden Wanderung wird doch dieser Wald immer höher - ich meine, man kennt ja die Tanyuk-Bäume, aber die dort sind mindestens nochmal zehn bis zwanzig Schritt höher. Und so dicht. Als wir weiter liefen, konntest Du meinen, es sei schon Abend. Als dann mittags der Regen kam, da lief nur ein wenig Wasser an den Rinden der Bäume herab, aber glaubst Du, wir sind naß geworden? Nicht die Spur!

Dafür sammelt sich das ganze eben auf dem Boden. Aber unsere Führerin - so eine kleine, dicke, nicht sehr hübsch, aber sehr geschickt - meinte, die Pfützen stünden hier immer und es würde noch feuchter werden.

Wir laufen also so in dem Dämmerlicht immer weiter gen Süden und der Boden wurde immer schwammiger. Hätte beinahe meine Stiefel eingeblüßt, ich mußte sie mir mit Lederriemen am Bein festbinden, sonst wären sie im Schlamm zurückgeblieben. Wundert mich nicht, daß es da kaum noch Tiere gibt. Ich habe einen Affen gesehen, der sich bemüht hat, durch den Schlamm zu kommen. Hätt's beinahe nicht geschafft, der Kleine, so tief steckte er schon in der Suppe. Glücklicherweise gab es hier und da mal einen umgestürzten Baum, auf dem wir laufen konnten. Kam aber viel zu selten vor, wenn du mich fragst.

Wir kamen auch immer langsamer voran. Gegen Abend stand uns das Wasser dann bis zur Mitte der Waden. Und kalt war mir! Du glaubst gar nicht, wie kalt es da unten ist! Du weißt ja, daß ich die Hitze normalerweise nicht mag, aber einmal wieder richtig zu schwitzen - ach, das war mein Wunsch damals! Naja, ist ja auch nicht so wichtig.

Aber mir wurde schon ganz anders, als die Nacht hereinbrach. Ich kenne ja das dauernde "Keluuuuuntà" der blöden Brüllaffen, ich mein, das hört man ja manchmal nachts sogar in Estichà, aber die Viecher müssen irgendwo über uns gesessen haben. Ich hab ja nix mehr gesehen und das hat da auch so gehallt. Ja, es war so, als wäre man in einer großen Halle. Über uns die Kuppel des Waldes und rund herum die Säulen der Bäume. Ja, ich glaube, das ist ein ganz guter Vergleich. Aber glaub mir, es war schon ver-

dammt ungemütlich da. Wir hatten uns auf eine kleine Insel im Wasser gelegt, rund um so einen Riesenbaum.

Am nächsten Morgen, naja, wir sind auf gut Glück aufgestanden, als wir dachten, es sei morgen, ich mein, die Morgensonne zu sehen hat man ja keine Chance, ... Jetzt hab' ich den Faden verloren...

Achja, am nächsten Morgen jedenfalls hab ich dann mal schauen wollen, wie hoch unser Baum war, an dessen Fuß wir geschlafen hatten, aber meinst Du, ich hab in der Dunkelheit irgendwas da oben gesehen? Gelegentlich sah man mal ein bißchen was durchschimmern, aber nicht viel. Ich hab mir mal so ein Blatt angesehen, das wohl von so einem Baum weiß ich wieviele Meter hinuntergesegelt ist. Es war eigentlich ganz normal. Vielleicht ein bißchen dicker und dunkler, aber sonst ganz normal. Hätt' ja sein können, daß es irgendwas besonderes da oben gibt.

Ich hatte eh schon das Gefühl, daß da oben so unter den Kronen der Bäume irgendwas war. Waren vermutlich nur Affen. Aber wenn man so bedenkt, was schon in einem normalen Dschungel alles so in den Baumkronen rumhängt, aber was ist schon ein normaler Dschungel?

Achja, und Flugechsen gibt's da massenweise. Ist schon unheimlich, wenn Du auf so einem Baumstamm läufst, unter Dir das Wasser - sicherlich schon hüfthoch - und plötzlich segelt so ein Ungetüm mit mindestens drei Schritt Spannweite über Dich hinweg. Die Führerin meinte aber, die seien harmlos, solange man nicht versuche, die Bäume zu erklettern, dann denken die nämlich, man wolle an ihre Vorratskammern oder Nester.

So ab Mittag wurde es dann erst richtig unheimlich. Bei Mehdora, solche Bäume hab ich noch nie in meinem Leben gesehen! Ein Durchmesser von mindestens, ja, wieviel werden's gewesen sein?, mindestens sieben oder acht Mannslängen, mein Lieber!

Gut daß wir ne Führerin dabei hatten. Die hat uns recht schnell gezeigt, wo man auf umgefallenen Baumstämmen laufen kann. Wir mußten nur ein paar mal schwimmen. Ich sage, Dir, daß mach ich nicht nochmal mit. Du siehst wirklich nichts! Es ist einfach dunkel unter Dir. Gelegentlich stößt Du mit Deinen Beinen an irgendwelche Wurzeln, hätten aber auch gut Schlangen sein können oder noch schlimmeres. So schnell geschwommen bin ich glaube ich noch nie. Die Frau hat uns gesagt, wir sollen bloß nicht von dem Wasser trinken, da schwimme so einiges an Zeugs drin. Und tatsächlich habe ich mal ganz nah am Stamm ein totes Tier gesehen - weiß Mehdora was das war -, das war ganz von Maden bedeckt. Gelegentlich wurde es auch kurz in die Tiefe gezupft und tauchte dann wieder auf. Ich vermute, irgendwelche Fische haben sich Maden runtergepickt oder haben sich an dem Tier zu schaffen gemacht.

Ich muß allerdings sagen, daß es sich auf den Baumstämmen sehr gut laufen läßt. Aber Riesendinger sind das! Die sind so breit, daß Du bequem drauf laufen kannst, ohne irgendwie das Gleichgewicht halten zu müssen. Ist besser als manche Brücke, die ich schon gesehen habe. Ich habe mal meine Schritte gezählt, die ich auf einem einzigen Stamm gemacht habe. 288! Das Ding war über 200 Vat hoch!

Dann am Abend - mein Magen hat mir verraten, daß es Abend war, Fackeln und Laternen hatten wir die ganze Zeit am brennen - kamen wir schließlich bei dem Dorf an. Also, ich habe mich ja schon an vieles gewöhnen müssen, aber das!

Die hatten einen der Bäume gefällt, der mindestens einen Durchmesser von 60 Vat hatte. Den Baumstumpf - er ragte sicherlich fünf Vat aus dem Wasser heraus - hatten sie ganz

eben gemacht und die Oberfläche abgeschmirgelt oder so. Jedenfalls haben die dann auf dem Baumstumpf ihre Hütten hingestellt! Auf dem Baum standen sicherlich ein halbes Dutzend Hütten.

Die Menschen, die hier lebten waren alle recht still und hatten einen düsteren Gesichtsausdruck - so düster wie der Wald selbst. Und viel Sragonblut hatten sie in den Adern, das sah man ihnen an. Wenigstens hatte ich zum Essen endlich wieder was Warmes - muß irgendein Fisch gewesen sein, sonst haben die dort unten ja nichts, was sie essen könnten.

Im Laufe des Abends sind sie dann langsam aufgetaut. Haben angefangen, ganz merkwürdige Geschichten vom Inneren des Waldes zu erzählen. So soll tief drinnen das Wasser immer tiefer werden. Die Dunkelheit ist dort so dicht, daß sie fast greifbar wird und unter einem brodelt das Wasser manchmal vor fremdem Leben. Sie haben erzählt, daß dort geheimnisvolle, leuchtende Wesen im Wasser leben, Drachen, so groß wie ein ganzes Haus, die ein göttliches Licht verstrahlen und so furchtbar und gleichzeitig wunderschön seien, daß man fast den Verstand verliere. Ich weiß ja nicht, was bei diesen Baumstumpfmenschen Phantasie und was Wirklichkeit ist, aber mir wurde ganz anders, als die davon erzählt haben.

Mitten in diesem - ja, schon als Meer zu bezeichnenden - Riesensee soll sich eines der größten Wunder Chrestonims verbergen: ein Heiligtum Mehdoras. Eine Insel, voll der fremdartigsten Kreaturen, die man sich vorstellen kann, die einen riesigen Palast aus schillernden Türmen und Kuppeln bewachen, ganz und gar überwuchert und umschlungen von Kletterpflanzen und giftigen Orchideen. Glaub mir, daß ich ganz froh war, als wir noch am selben Abend beschlossen, lieber eine andere Richtung einzuschlagen..."

— Reisebericht des menschlichen Söldners Amit Errebesch aus Ashrabad, 220 der Allianz

## Haccuya

Ganz ruhig saß er da. So ruhig wie er nur konnte, so ruhig, wie er immer war, wenn er auf Jagd ging. Es war feucht und glitschig, wie immer. Das Dämmerlicht machte seine Aufgabe nicht leichter. Er war gut geschützt, dort, wo er war. Er saß auf einem der Baumstämme. Woanders konnte man auch nicht sitzen, denn es gab nur Baumstämme. Soweit er sehen konnte nur Baumstämme. So etwas wie Erde kannte er nicht, auch keinen Himmel. Für ihn bestand die ganze Welt nur aus Baumstämmen. Wäre er daran interessiert gewesen, nach oben zu sehen - und wären seine Augen etwas zuverlässiger - so würde sich ihm ein zweifellos beeindruckendes Bild bieten: Dutzende, ja vermutlich hunderte von Baumstämmen, dicht ineinander verhakt und auf ewig miteinander gefangen türmten sich übereinander und durcheinander. Wahrscheinlich bis zum Tageslicht nach oben. Ständig floß Wasser von oben in die Tiefe durch das feste Gitterwerk der verkeilten Baumleichen, heftete sich an ihre mit Moos überwachsenen Körper und schlich an ihnen hinunter in die Tiefe.

Er harnte immer noch seiner Beute. Er wußte nicht, daß weiter oben, dort wo die Bäume noch das Licht erreichten und mit Hilfe feiner Wurzeln die Lebenskraft aus ihren Vorgängern saugten, Artgenossen von ihm bedeutend mehr Beute fingen.

Langsam setze er seinen Fuß vorwärts auf dem weichen Moos dieses Stammes, den er schon seit Jahren bewohnte. Er war den Baumstamm nie bis zum Ende gelaufen, ein

großer Pilz versperrte ihm den Weg. Er wollte auch nicht versuchen, um ihn herumzuklettern. Wäre er abgerutscht, wäre er für immer in der Tiefe verschwunden. Wie sah sie aus die Tiefe? Sie war noch dunkler und noch dichter als das, was über ihm war. Das Geflecht mochte sich viele hundert, wenn nicht gar tausend Stämme tief fortsetzen. Was dort unten war, interessierte ihn jedoch nicht.

Interessanter war da der Falter, der vor ihm auf einem von einer Flechte bewachsenen Ast gelandet war. Langsam schlug er mit den Flügeln auf und ab.

Er wartete.

Auf und ab.

Dann ließ er seine Zunge hervorschnellen, ergriff den Falter und zog ihn in sich hinein. Selbstzufrieden wendete er, die Flügel noch aus seinem breiten Maul herausragend und kroch seiner Baumhöhle entgegen. Diese Beute würde ihn für drei weitere Wochen ernähren.

"Die erfolgversprechendste Methode, das Geflecht wenigstens in seinen oberen Schichten zu durchdringen, scheint die zu sein, ein Seil oben fest an einem der gesunden Bäume zu befestigen und dann an ihm hinunterzusteigen. Es hat aber keinen Sinn, lange Gegenstände wie Speere oder eine Jigara mit hinunter zu nehmen, auch ein Rucksack hat sich als wenig praktisch erwiesen. Denn schon alsbald wird das Geflecht so dicht, daß man sich wahrhaftig zwischen zwei eng nebeneinander liegenden Stämmen hindurchzwängen muß, um überhaupt voran zu kommen. Haken, die man in die Rinden der abgestorbenen Bäume haut, haben sich insofern als problematisch erwiesen, als daß das Holz doch schon arg angefault ist, da es auch ständig von den mittäglichen Regengüssen umflossen wird. So reißt man mit dem Haken, sobald man ihn belastet doch ein rechtes Loch in den Stamm. Das Umbinden mit Seilen ist nur bei großen Stämmen zu empfehlen, die kleineren Brechen häufig durch. Ist man ganz still, hört man es ohnehin aus der Tiefe häufig bedenklich krachen und man glaubt, ein leichtes Zittern durchlaufe das gesamte Haccuya-Geflecht. Wahrscheinlich gibt das Geflecht immer leicht nach, wenn unten durch das eigene Gewicht Baumstämme zerbrechen.

Wie tief wir gekommen waren, war fast unmöglich abzuschätzen, aber wir hatten bald unser zweihundert Vat langes Seil abgewickelt und da wir manches mal eine Kurve klettern mußten, schätzte ich unsere Tiefe auf wohl achtzig bis einhundert Vat. Unser Senkblei, daß wir von dort aus hinunterließen stieß einige Male deutlich auf Widerstand, doch schließlich konnten wir alle 400 Vat des Seiles abwickeln, ohne daß es ganz Steckengeblieben wäre. Je tiefer man kommt, desto dünner scheint das Geflecht wieder zu werden. Wir vermuten, daß es sogar regelrechte Höhlen gibt, also große Räume, frei von Stämmen.

Eine Schätzung abzugeben, wie tief nun das Geflecht ist, ist mir unmöglich. In Anbetracht der Tatsache, daß das Tal von Haccuya ohnehin schon sehr tief liegt (nach den Berechnungen von Unija Neccani Chranic bereits unter dem Meeresspiegel), so dürfte sich das Haccuya-Tal ohne das Geflecht vielleicht bis zu tausend Vat in die Tiefe reichen.

Die Bestätigung der Gerüchte, daß dort unten noch ein Volk von Menschen leben soll, konnten wir nicht erbringen, derartige Behauptungen allerdings auch nicht widerlegen." — Expeditionsbericht der Reyuna Tivar Akkrijel vom Tempel der Arivara in Chiän, 191 der Allianz

"Aber wenn ich es euch sage, es gibt sie, die Haccuyas. Wild sehen sie aus, mit Moos und Pilzen auf ihrem Kopf statt Haaren. Lange, spitze Finger haben sie, ganz grüne

Haut, vielleicht auch von Moos bewachsen, es war ja so dunkel. Ganz sicher liefen sie auf den rutschigsten Baumstämmen, ja sie wohnten sogar auf ihnen. Ich habe eines von ihren Behausungen gesehen. Große Häute irgendwelcher Tiere haben sie zwischen den Stämmen aufgespannt und darin gelebt. Ich habe mit einer alten, greisen Chirà gesprochen, die schon lange bei ihnen lebt und es vor Jahren zu ihnen verschlagen hat. Sie hat erzählt, ganz tief unten im Geflecht gebe es einen Zugang zu einer anderen Welt. Ganz anders, als das Geflecht, viel wunderlicher. Keine Bäume, sondern aus Waffenstahl oder so etwas ähnlichem. Sie sprach auch von der Zwischenwelt. Stellt Euch vor, wenn es dort tatsächlich ein Schattentor in die Zwischenwelt gäbe, dann..."

— Erzählung der Matrosin Rea Siebenfinger auf der "Es-sora", einem Handelsschiff aus Rash-Magapur

## Wichtige Städte der Region

### Amesay

Amesay ist ein politisch unabhängiges Dorf, das auf einer der Knotenpunktplattformen Richtung des westlichen Endes der Brücke, fast 100 Vat über dem Boden des Dschungels liegt. Die Plattform bietet an einigen Stellen eine Breite bis zu 130 Vat, so daß das Dorf über eine erstaunlich große Ausdehnung verfügt. Insgesamt ist Amesay zwar ein willkommenener Punkt zum Nächtigen für die vielen, vielen Reisenden auf der Brücke, doch wohnlich ist dieses Dorf nicht gerade zu nennen. Richtig bekannt wurde Amesay durch die sich wie KaninChons vermehrenden Glücksspiel-Etablissements, die mit gutem Erfolg zahlreichen Händlern ihren erwirtschafteten Gewinn zu schmälern versuchen.

**Einwohner:** 200 (zu gleichen Teilen Chirà, Sragon und Menschen, 10% Unuim)

**Herrschaft:** keine, jedoch gibt es Versammlungen für wichtige Entscheidungen

**Tempel:** Jhoulana, Schreine von Vesana, Mra-Aggar, Mehdora, Kelida

**Stimmung:** Rabennest über dem Dschungel, verrohte Sitten, aber ein recht sicherer Hafen. Schräge Typen, teilweise durchs Glücksspiel ruiniert.

### Evalas

Wie auch Amesay wurde Evalas auf einer Abzweigungsplattform der Brücke gebaut. Evalas dient der Allianz als Zollpunkt für den Strom an Waren, der über die Brücke verläuft, schließlich kann die Siedlung aufgrund ihrer Lage nicht umgangen werden. Und wie überall, wo Händler und Reisende länger aufgehalten werden, finden sich auch findige Wirts- und Spielleute ein, die für die Unterhaltung und Unterkunft der Reisenden sorgen. So ist Evalas zu einer kleinen aber sehr beachtlichen Siedlung geworden. Anders als das gröbere Amesay jedoch wird Evalas von der Allianz in einem erstklassigen Zustand gehalten. Die Häuser sind regelrechte Turmbauten, die jeden Tevat Fläche auf der Plattform ausnutzen. Ein

akkurater Palisadenzaun wurde rund um die Station errichtet und die Versorgung mit Gütern ist ebenfalls vorbildlich. Wäre Wohnraum nicht so außerordentlich knapp, würde die Einwohnerzahl mit Sicherheit bald nach oben schnellen.

*Einwohner:* 320 (größtenteils Chirà und zahlreiche Sragonsoldaten, auch Unuim-Händler)  
*Herrschaft:* Kommandant der Zollbehörde  
*Tempel:* Hostinos, Mra-Aggar (stellvertretend für den gesamten Neuen Kult)  
*Stimmung:* Akkurat und sauber herausgeputzt ist es gut geeignet, um Charaktere schonend mit der chiranischen Bürokratie bekannt zu machen, etwas teuer, aber hervorragende Möglichkeit, sich auszurüsten, da immer noch billiger als in der Hauptstadt.

### **Shagad**

Eine kleine Ansiedlung am Ufer des Großen Stroms, unweit von Gilgat, jedoch politisch unabhängig. Hier wohnen einige Schiffer, die nicht die hohen Hafenge-

bühren von Gilgat bezahlen wollen. Der Ort ist nicht gerade einladend, aber ruhig gelegen. Einzig als Startpunkt kleinerer Expeditionen in den Dschungel und als Holzproduzent kann sich Shagad einer gewissen Bekanntheit erfreuen. Es gibt eine Fährverbindung zur Dschungelstraße nahe Gilgat.

*Einwohner:* 240 (größtenteils Menschen, überraschend viele Sragon und viele Mischlinge)  
*Herrschaft:* keine  
*Tempel:* Vanor-, Mehdoraschrein  
*Stimmung:* kleiner Fischerort, gut für kleinere Abenteuer im typischen Dorf aber doch in der Nähe einer größeren Stadt. Wenn halt mal keine Stadtwache da ist, um einen Schurken zur Strecke zu bringen oder die Einwohner vor einer Bande oder Dschungelkreatur zu schützen...

# Ein Land im Umbruch - das Königreich Yedeia

**Ausdehnung:** das gesamte yedeische Hochland zwischen großem Strom im Norden und Nordosten, den Ausläufern von Chescea und dem Golf von Ashahím im Westen, den Randgebirgen des Shedals im Süden und die große Barriere im Osten.

**Landschaften:** hügelige Küstenlandschaft des Yeshalid, die trockenen Ebenen des Gadals und des Shedals, der Berg Rücken von Bet-Narekem, Küste des Golfes von Ashahím, tiefe Flußtäler des Rodan und des Yerid

**Gebirge:** Chescea, die Große Barriere, zahlreiche Randgebirge

**Gewässer:** Großer Strom, Rodan, Yerid, See Harashed, zahlreiche Gebirgsbäche

**Bevölkerung:** ca. 38.000, davon fast 30.000 in den oder im Umland um die drei größten Städte

**Wichtige Städte und Dörfer:** Bet-Narekem, Gilgat, Sedib, zahlreiche Dörfer und Kleinstädte über das Land verteilt

**Wichtige Verkehrswege:** der Große Strom, Golf von Ashahím, Küstenstraße Gilgat-Sedib, Königsstraße Gilgat-Bet-Narekem, zahlreiche Landstraßen als Netzwerk zwischen den Dörfern, "Hostinospfad" vom Gadal in das Shedal

**Vorherrschende Religion:** Yedeismus (Eingottglaube des Hostinos) mit Schutzheiligen; in Gilgat noch Neuer Kult

**Herrscher:** König Roneam

**Sozialstruktur:** Monarchie mit regionalen Statthaltern; Patriarchat; Sklaverei

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** der große Tempel des Hostinos zu Bet-Narekem, die Mauern von Bet-Narekem, die Festung des Statthalters in Sedib

Yedeia ist schon seit vielen Jahrhunderten Kulturland und traditionell von Menschen bewohnt. Ja, es ist sogar als das Stammland der Menschen zu bezeichnen, denn nicht nur die älteste Menschenstadt Mradoshans wurde in Yedeia erbaut, sondern die großen Zuwanderströme, die Ashrabad, Vorovis und später auch Estichà erlebten, hatten zum guten Teil ihren Ursprung aus Yedeia. Dem alten Yedeia. Denn in den letzten einhundert Jahren hat sich das Gesicht Yedeias stark gewandelt und noch immer sind die Risse und Wunden zu spüren, die die Zeitenwende im Land aufgerissen hat.

## Landschaft

Yedeia ist ein weites Land, das sich vom Ufer des Großen Stroms bis weit ins Landesinnere hinein erstreckt. Eingekeilt nach nahezu allen Seiten hin zwischen steilen Berg Rücken fühlt man sich in eine andere Welt versetzt: die Wolken aus der Senke werden besonders von der Großen Barriere, einem himmelhohen Gebirgszug im Osten Yedeias nach Süden abgelenkt, so daß hier die regenärmste Region ganz Mradoshans zu finden ist. Besonders im wilden Süden, dem sogenannten Shedal, öffnet der gelbe, bröckelige Stein Schluchten und Klippen, Spalte und Furchen und spannt Labyrinth aus Höhlen und falschen Pässen auf. Uralte Ölbäume, Pinien und knorrige Korkeichen treiben ihre Wurzeln in den trockenen Boden oder haben sich an den reichlich aus den Bergen fließenden Bächen versammelt um den Viehhirten ein wenig Schatten zur Mittagszeit zu gewähren, während die Tiere das gelblich-mattgrüne, rauhe, ja manchmal sogar scharfkantige Gras abweiden. Eine gewisse Romantik ist dieser verlassen Ecken der lauten, sonst so von überquellendem Leben er-

füllten Dschungelwelt nicht abzusprechen, wenn nur der Wind den einen oder anderen losen Stein veranlaßt, sich aus dem allgegenwärtigen Geröll zu lösen und in wildem Tanz den Hang hinunterzustürzen.

Das Gesicht dieser Landschaft wandelt sich nur langsam und ebenso zögernd erreichen den Wanderer die ersten Anzeichen menschlicher Zivilisation: vereinzelt stehen kleine, niedrige Lehmhütten, halb im Erdboden verschwindend eng beieinander um ein Dreißig-Seelen-Dorf zu bilden. Steinige Pfade, die jedem Holzkarren binnen kürzester Zeit die Räder zerspringen lassen, winden sich durch die hügeliger werdende Region.

Schließlich jedoch obsiegt die menschliche Siedlungs- und Kultivierungswut. Einigermaßen begehbarer Straßen, sauber umrahmt durch sorgfältig aufeinander geschichtete Steinmauern, führen durch das Land, und die ersten kleineren Städtchen bieten dem müden Wanderer Gastlichkeit, Schutz vor der sengenden Sonne und Erlösung für die ausgetrocknete, von Staub aufgeraute Kehle. Kleine Felder wechseln sich nun mit Weiden und über die Hügel verstreuten Olivenhainen ab, bis endlich auf der Höhe der yedeitischen Hauptstadt Bet-Narekem die Region eindeutig als Kulturland zu bezeichnen ist. Wenngleich man sich wundern muss, dass der so unfruchtbar aussehende, gelblich-braune felsige Boden überhaupt eine Großstadt ernähren kann, so legen die Ernten doch beredtes Zeugnis darüber ab, dass mit Fleiß und - nach Ansicht der yedeitischen Priester - Frömmigkeit auch der rauhe Landstrich in ein blühendes Paradies zu verwandeln ist. Bet-Narekem selbst liegt auf einem langgestreckten, abgerundeten Berg Rücken, auf der einen Seite begrenzt durch die Küste des Golfes von Ashahím, im Osten übergend in die tiefen, felsigen Täler der Flüsse Rodan und Yerid. Unweit

von Bet-Narekem liegt auch der recht große See Harashed, der reich an Fischen ist und dessen Ufer intensiv landwirtschaftlich genutzt wird.

Je weiter man nach Norden vordringt, desto schneller fällt das Land zum großen Strom hin ab. Regelmäßiger Regen, wenn auch spärlicher als anderswo kann den Grundcharakter der Landschaft aber nicht verändern: dorniges Buschwerk, Öl- und Olivenbäume, Pinien und Zypressen und das allgegenwärtige gelbblättrige Gras verleihen dem Land eine herbe Schönheit und so wird wohl keiner der Einwohner der zahlreichen kleineren Städtchen den Blick zwischen den uralten edlen Zedern hindurch auf den Großen Strom missen wollen.

## Landesteile

Wenn auch die ganze Region als Yedeä bezeichnet werden kann, so verwenden die Einwohner der Städte und Dörfer nur selten diesen Begriff für ihre Heimat. Statt dessen greift man auf die uralten Namen zurück, die noch aus der Zeit stammen, als das Land noch nicht unter einer gemeinsamen Regierung stand.

So kann man grob drei größere Regionen voneinander unterscheiden: die südlichste und am dünnsten besiedelte Region trägt den Namen Shedal. Von wirtschaftlich geringer Bedeutung (von den Bleiminen abgesehen), umgeben von steilen Gebirgszügen ist das Shedal als Siedlungsgebiet nicht gerade beliebt.

Das Gadäl hingegen gewann vor allem durch das in seinem Zentrum gelegene und in den letzten 30 Jahren aufblühende Bet-Narekem an Bedeutung, war jedoch auch schon vorher als Kernland der yedeischen Kultur von großem Wert.

Der breite Küstenstreifen schließlich, der auch das Hinterland von Gilgat und Sedib umfaßt, ist allgemein als Yeshalid bekannt. Traditionell eine Region, die reich an wertvollem Zedernholz und anderen Naturalien war, nimmt es auch nicht Wunder, dass sie die Entwicklung der beiden Küstenstädte Gilgat und Sedib beschleunigte und viel zu ihrer heutigen Stellung beitrug.

## Reisen

Das Reisen in Yedeä ist nicht immer angenehm. Die Wege sind steinig, die wenigen Wolken vermögen kaum, die Hitze zu verdrängen. Sicher - die Einheimischen mögen die etwas trockenere Luft, aber für den "Ausländer" ist Yedeä nicht einfach zu verkraften.

Bewegt man sich zwischen den Dörfern auf den Straßen, so braucht man tagsüber keine Gefahren wie wilde Tiere oder Räuber zu fürchten. Die Wanderwege sind voll von allem denkbaren Volk, man kann davon ausgehen, daß man selbst in unwirtlicheren Gegenden des Gadals oder der Küstenregion mindestens alle zwei Stunden jemandem begegnet. Nachts

kann es jedoch in Gebirgsnähe vorkommen, dass ein paar Steinwölfe in die Täler schleichen, um ein Tier von der Weide zu reißen. Zwar halten sich die Tiere meist von den Feuern der unter freiem Himmel Nächtigen fern, doch gibt es auch Berichte von von Wölfen überfallenen Nachtlagern. Vorsicht ist also in den Grenzgebieten durchaus anzuraten. Im Landesinneren kann man sich allerdings getrost zur Ruhe betten, wenngleich man vor Dieben eigentlich nirgendwo sicher ist.

Einem Abenteuerer kommt hingegen das Reisen im Shedal gleich: nicht nur, daß hier die Tierwelt einen ausgeprägteren Jagdinstinkt zu besitzen scheint, auch einige der Nomadenstämme scheinen einen ständigen Bedarf an Waren zu haben, für die sie partout nicht bezahlen wollen.

Eine alte Sitte ist es hingegen, auf Straßen nicht einfach aneinander vorbeizugehen. Auch mit einem freundlichen Gruß ist es noch nicht getan. Nein, man hält grundsätzlich an und beginnt ein Gespräch miteinander. Zwei sich treffende Reisende berichten sich immer gegenseitig von den Ereignissen, die ihnen erwähnenswert erscheinen, ja sie begegnen sich beinahe wie alte Freunde. Nicht selten setzt man sich unter einen nahen Baum in den Schatten, öffnet den Weinschlauch und bietet dem Reisenden etwas davon an. Kommt noch ein dritter Wanderer, so setzt er sich nach höflicher Einladung der beiden ersten hinzu und teilt mit ihnen seine Vorräte, erhält im Gegenzug aber auch einen Bissen vom Proviant der anderen. So braucht man sich nicht wundern, sieht am Wegesrand der schmalen Straßen kleine Gruppen von fünf oder sechs Mann beieinander sitzen und als fröhliche Gemeinschaft miteinander feiern. Auch das trägt sehr zur Sicherheit der Straßen bei: Gefahrenquellen werden so schnell bekannt und auch Nachrichten verbreiten sich in Windeseile bis in den letzten Winkel des Landes. Man scherzt gerne darüber, dass, bevor ein Bote eine Nachricht von Gilgat nach Bet-Narekem an des Königs Hof gebracht hat, es bei den Händlern auf dem Markt schon ein längst abgehaktes Gesprächsthema ist.

## Völkerschaften

Yedeä ist zum überwältigenden Anteil von Menschen besiedelt. Einzig in den Städten mag man noch andere Rassen antreffen.

Am besten bekannt und auch die zweitstärkste Fraktion im Land sind die Chirà, die sich aber ausschließlich auf die Städte konzentrieren und dort allen voran auf Gilgat. Viele Chirà haben in den letzten Jahrzehnten Yedeä verlassen, obwohl sie damals allgegenwärtig waren. Der strenge yedeitische Glaube mit seiner Ernsthaftigkeit und Prüderie feindete die liberalen Sitten der Chirà an und je mehr der Glaube an Macht gewann, und je strenger die Sitten und Regeln wurden, desto mehr fühlten sich die Chirà unwohl in den Dörfern und Kleinstädten. Die meisten

wandten sich in die Großstädte Bet-Narekem und Gilgat.

Sragon waren nie eine nennenswerte Gruppe in Yedeadea. Das Klima scheint nicht das richtige für sie zu sein, nur einige wenige fristen ein Dasein als einfache Arbeiter in den Städten.

Die Unuim hingegen sind in Yedeadea erstaunlich gut vertreten und auch gern gesehen. Sie tragen schließlich mit ihren Luftschiffen wesentlich zur Versorgung des Hinterlandes bei. Als Händler und Schriftgelehrte sind sie fast überall in Yedeadea geschätzt, ganz besonders in den ländlichen Regionen, wo sie gerne als Dorfweise über Probleme aller Art befragt werden.

## Zahlungsmittel

Auch wenn Yedeadea einige Veränderung in den letzten Jahrzehnten mitmachen musste, die gewaltige Handelskraft, die vom Großen Strom ausgeht und besonders von Ashrabad und der Allianz beherrscht wird, hat dafür gesorgt, dass es bei einem kläglich gescheiterten Versuch blieb, als es darum ging, eine eigene Währung einzuführen. Der Auran ist die Münze, die jeder im Lande mit Freuden annimmt, sei es nun Majinahirte oder Teppichhändler. Wenn auch die Dublone denselben Wert besitzt, so wird sie doch nicht so gerne gesehen, schließlich könnte sie ja aus Vorovis kommen und allem, was aus Vorovis kommt, steht man mit Argwohn gegenüber.

Aber König Roneam hat es sich nicht nehmen lassen, wenigstens seine eigene Version des Aurans selbst zu prägen und so ziert sein Konterfei den in Gilgat eingewogenen und geprägten yedeischen Auran.

## Gastlichkeit, Speis & Trank

Gastfreundschaft ist oberstes Gebot. Sie wird auf dem yedeischen Land in so starkem Maße gepflegt wie in keinem anderen Landstrich der bekannten Welt. Der Gast, auch wenn er ein vollkommen unbekannter Reisender ist, wird umgehend an die Tafel geladen, um mit dem Hausherrn zu speisen und von seinen Reisen zu berichten. Jedes Haus verfügt über einen bestimmten Raum, der mit einfachen Heusäcken ausgestattet Platz für mindestens vier Besucher bietet. Auch der ärmste Nomade wird gerne Wanderer bei sich aufnehmen, ihnen von seinem Fladenbrot und seiner Viljanamilch anbieten.

Diese Gastfreundschaft wird aber oft nur Menschen zu Teil, die aus dem yedeischen Kulturkreis stammen. Fremden Rassen (außer Unuim) oder Menschen, die aufgrund ihrer Kleidung als Auswärtige zu erkennen sind (z.B. aus Vorovis, Estichà oder Ashrabad Stammende) werden mit größerem Argwohn betrachtet. Das liegt nicht unbedingt an einer Fremdenfeindlichkeit, vielmehr kann man sich bei Einheimischen darauf verlassen, dass sie das Gastrecht nicht verletzen, also nicht auf die Idee kommen, nachts ihre Gastgeber auszurauben. Ausländer, die

die Sitten nicht kennen, könnten da schon eher in Versuchung kommen.

Die Tafel Yedeadeas ist schlicht gedeckt - Viljanamilch ist neben Wasser und Wein das häufigste Getränk. Dem Wein kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, da er bei heiligen Mahlzeiten zu den zahlreichen Festen der Yedeiten gereicht wird und auch häufig als Opfergabe in den Tempeln dient. Als Hauptnahrungsmittel galt natürlich ein nur schwach gesäuertes Fladenbrot (vor allem aus Vacanta oder Gersa), Feigen, Oliven, allerlei Obst, hin und wieder ein wenig Fleisch in Form einer Majina oder eines Piyuvas.

Mit dem Aufkommen des Yedeismus und dem Sittenwandel haben auch Essensregeln Einzug gehalten: so ist es streng verboten, geschuppte oder gefiederte Tiere zu sich zu nehmen, auch Eier gelten als unrein und dürfen nur an wenigen Tagen des Jahres verspeist werden.

Die Mahlzeiten werden traditionell mit dem ganzen Familienkreis einschließlich eventuell anwesender Gäste eingenommen. Zu Beginn obliegt es dem Hausherrn als heiliges Privileg, ein langes Dankesgebet an Hostinos zu richten und mit zahlreichen Gesten die Speisen zu segnen. In einigen Regionen, besonders im Gadal in den Dörfern rund um Bet-Narekem dürfen die Speisen nicht eher gegessen werden, als daß der örtliche Priester in das Haus der Familie gekommen ist und die Speisen rituell gereinigt hat. Und das jeden Abend. Das Frühstück wird meist nur mit Obst bestritten, das Mittagessen fällt des öfteren ganz aus - die große Hitze, die über dem Land liegt, wenn die Sonne senkrecht über Yedeadea steht, vertreibt auch meist jeden Appetit.

Die Tischsitten sind in manchen Bereichen recht streng. Galt früher die Hausherrin genauso viel wie der Hausherr, so stellt der Yedeismus eindeutig den Mann über die Frau. (Auch das ist ein Grund, warum sich die Chirà zusehends aus Yedeadea zurückgezogen haben.) Es ist an ihr und an den Töchtern des Hauses, den Hausherrn und seine Gäste zu bedienen. Erst wenn sie volle Teller und bereits mit dem Essen begonnen haben, dürfen die Frauen ihrerseits Platz nehmen und ihre Mahlzeit zu sich nehmen.

Das Reden bei Tisch gehört zu den obersten Pflichten eines jeden Gastgebers und Gastes. Gegessen wird natürlich mit den Fingern, einzig ein Messer liegt bereit.

## Kleidung

Ein Kleidungsstück gilt geradezu als Markenzeichen für Yedeadea: die Sandale. Materialsparend, praktisch und im heißen Klima für die Füße angenehm. Dazu werden meist lange Gewänder getragen, einfach im Schnitt und mit Gürteln aus Tuch zusammengebunden, die einfach um den Bauch geschlungen werden. Fast ständig wird eine Kopfbedeckung getragen, gerne in Form eines Turbans oder eines Tuches, das auch den Nacken bedeckt und mit einem Stirnband

am Platze gehalten wird. Das Tragen von Bärten ist fast schon Pflicht unter den Männern in Yedeä.

Frauen tragen lange Tuniken, die locker über die Schultern geworfen und dann um die Unterarme geschlungen werden, aber auch richtige Kleider mit langen Röcken sind verbreitet. Ein Kopftuch ist keinesfalls Pflicht, auch wenn es so scheinen mag, sondern wird einfach zum Schutz vor der Sonne bei jedem Gang aus dem Haus übergestreift.

## **Rohstoffe, Handwerk, Handel und Handelsgüter**

Yedeä hat dem Händler viel an Rohstoffen zu bieten: in den Bergen finden sich Vorkommen von Blei und Kupfer. Die Kupferminen finden sich unweit von Gilgat, vielleicht eine halbe Tagesreise Richtung Süden. Die Minen sind klein und werden meist nur von wenigen, hart arbeitenden Menschen betrieben. Die Vielzahl der Anbieter auf dem Gilgater Markt bringt zwar den Händlern, die das verarbeitete Kupfer weiterverkaufen ansehnliche Profite, der Zulieferer muß sich jedoch seine Preise von der vielköpfigen Konkurrenz diktieren lassen - der Käufer hat viele Möglichkeiten, sein Kupfer auch woanders zu erhalten.

Blei hingegen gewinnt man aus den Gebirgen im Shedal, dem wilden Süden, wird dort entweder von ehemaligen Nomadenstämmen abgebaut, die die Einnahmequelle erkannt haben und ihr altes Leben des Umherziehens aufgegeben haben oder von kleinen Handelskonsortien, die sich zusammengeschlossen haben, um gemeinsam das kostspielige und gefährliche Unternehmen am Laufen zu halten.

Immer wieder halten sich hartnäckige Gerüchte, die von Edelsteinvorkommen im tiefsten Shedal erzählen. Wer weiß, ob es sich nicht doch nur um wieder aufgetauchte Schmuckstücke handelt, die einer der Nomadenstämme unrechtmäßig an sich genommen hat?

Aufgrund des außergewöhnlichen Klimas hat Yedeä die Möglichkeit, Holzprodukte zu liefern, die das sonst dicht von Urwald überwucherte restliche Chrestonim nicht bieten kann: duftendes Zedernholz, Zypressen, Kork aus Korkeichen und Buchsbaumholz. Es ist aber nur ein kleiner Wirtschaftszweig.

Im Landesinneren, rund um Bet-Narekem herum wird vor allem Getreide angebaut, ganz besonders Gersa und Vacanta, ebenso Oliven, Granatäpfel, Kassia und Wein sowie diverse Zitrusfrüchte, die allesamt gerne gehandelt werden. Auch Öle aus Yedeä erfreuen sich großer weltweiter Beliebtheit, Balsame, Wachse und Honig ergänzen das reichhaltige Angebot. Papyrusverarbeitung steht besonders in Gilgat hoch im Kurs, das Papyrus muß jedoch, nachdem die örtlichen Bestände ausgerottet wurden, von weiter stromaufwärts herbeigeschafft werden.

Besonders die Landbevölkerung verdient sich mit Wolle ihren Lebensunterhalt und die Märkte der

yedeitischen Küstenstädte und -dörfer werden von einem schier unendlichen Strom von Wollprodukten überschwemmt (und auch mit den dazugehörigen tierischen Produkten wie Fleisch, Milch, Käse oder die Tiere selbst), obgleich der Großteil der Wolle für den Eigenbedarf im Land gebraucht wird. Schließlich sei noch die Teppichknüpferei erwähnt, auch wenn man sich hier einen harten Konkurrenzkampf mit Ashrabad liefert.

Eine der geschätztesten Waren aus Yedeä jedoch ist das Glas. Es ist überall bekannt, dass gerade die Handwerker Gilgats es verstehen, wunderbaren Schmuck aus Glas herzustellen, mit aufwendigen Techniken, die streng geheimgelassen werden. Erstaunlicherweise ist Schmuck aber nahezu der einzige Verwendungszweck für Glas. Bei Trinkgefäßen und Flaschen verwendet man lieber Ton oder Zinn und Fensterscheiben werden ohnehin nur von den allerreichsten Mitgliedern der chiranischen Adelskaste in der Hauptstadt benützt, und das auch nur aus Prestigezwecken, schließlich hat man so etwas wie Scheiben bei diesem Klima ohnehin nicht nötig...

## **Familie, Sitten, Bräuche und die Mentalität**

Die Familie ist ein sehr wichtiger Bestandteil für jeden Yedeiten. Dabei umfaßt die Familie mehr als nur Eltern, Kinder und Geschwister, auch Eingeherrate, Cousinen und Onkel zählen dabei zum engsten Kreis, wobei den Alten eine besondere Verehrung entgegengebracht wird. Und da in den kleinen Dörfern in Zentral-Yedeä oft alle Einwohner irgendwie miteinander verwandt sind, herrschen enge und vertraute Bindungen sowie eine warme und freundliche Atmosphäre in nahezu allen Dorfgemeinschaften vor. Die Achtung vor dem Alter ist dabei selbstverständlich. Je größer die Städte werden, desto mehr Familien leben in ihr. So kann es hin und wieder vorkommen, daß sich zwei von ihnen "nicht riechen" können, aber im allgemeinen herrscht Gastfreundschaft und das Gemeinschaftsgefühl vor, so daß man sich in den yedeitischen Kleinstädten sehr wohl fühlen kann, da einfach jeder jeden kennt.

Doch mit dem Aufkommen des Yedeismus hat sich ein Element doch sehr gewandelt: die Stellung der Frau. Die Zeiten der Gleichberechtigung sind vorbei, der neue Glaube stellt den Mann eindeutig über sein Weib. Bei den Dorfversammlungen, bei geschäftlichen Dingen, der Ausübung der Religion - die öffentliche Ausübung von Rechten und Pflichten ist den Männern vorbehalten.

Die Frauen nehmen es mit Humor - was bleibt ihnen anderes übrig, schließlich ist dieser Sittenwandel religiös bedingt. Sie wissen genau, wie sie doch noch ihren Einfluß geltend machen können, schließlich sind sie die Ehefrauen und können den yedeischen Mann an seiner (zweit)empfindlichsten Stelle treffen: seinem Heim. Zudem arbeiten die Frauen-

Tratschreden immer noch besser, schneller und exakter als die Männerversammlungen.

Trotzdem ist es mittlerweile so, dass der Hausherr die Rolle des Patriarchen inne hat, bei dem alle Entscheidungen innerhalb seiner Familie liegen. So liegt es auch an ihm, über die Ehe seiner Kinder zu entscheiden.

Interessiert sich ein junger Mann für eine Frau, so hat der Patriarch der einen Familie mit dem Patriarchen der anderen Familie einen Vertrag abzuschließen. In diesem wird festgehalten, daß der Bräutigam ein Jahr lang bei seinem zukünftigen Schwiegervater arbeiten muß und erst dann die Tochter des Hauses wegführen darf. Früher galt es als wichtig, daß beide Kinder mit der Eheschließung einverstanden sind, doch heutzutage ist die Zustimmung der zu verheiratenden Braut nicht mehr nötig.

Liberalität hat aufgrund des strengen Yedeismus keinen sehr hohen Stellenwert mehr. Unangemessenes Betragen wird von der Obrigkeit (im Wesentlichen von den Priestern) als große Schuld angesehen. So sind viele Sitten einfach verschwunden und Dinge, die früher alltäglich waren, sind auf einmal strafbar. Ein Beispiel für den kulturellen und gesellschaftlichen Kahlschlag ist der früher übliche sexuelle Umgang mit Jugendlichen, der Päderastie. Was früher als normale Erziehung eines jungen Mannes galt, daß er mit älteren sexuelle Handlungen vollführt, galt heute schon als Verbrechen, das der Todesstrafe würdig wäre.

Die Mentalität der Yedeiten ist als freundliches, geselliges Gemüt zu bezeichnen, fern aller Hektik und Mißgunst. Mit gesundem Humor gesegnet, zeigen sie jedoch in allen Fragen des Glaubens große Ernsthaftigkeit.

## Der König und sein Staat

Obwohl die yedeische Monarchie erst wenige Jahrzehnte als ist, zweifelt (trotz einer schwierigen Anfangszeit) niemand mehr die Autorität des Königs an. Sein Wort ist Gesetz und das ist wörtlich gemeint: der yedeitische König bestimmt direkt über die Gesetze und niemand darf ihm darin widersprechen. Er fungiert auch als oberster Richter und an jedem zweiten Tage versammeln sich zahlreiche Bürger aus allen Dörfern und Städten Yedeas am Hofe des Königs, um seinen Urteilsspruch zu hören.

Natürlich stehen dem König auch einige Berater zur Seite, doch sind ihre Funktionen wahrhaftig nur die von Beratern und mit diesen Posten ist keine politische Macht verbunden, wenn auch eine große Ehre.

Eine kleine Abhängigkeit muss sich der König jedoch gefallen lassen: wenn auch die Priesterschaft des Hostinos keine weltliche Macht darstellen darf - nach ihren eigenen Gesetzen - so herrscht doch der König nur durch ihre Legitimation. Gott hat ihn über die Yedeiten gesetzt und die Priester sind seine Gesand-

ten. Und - das wichtigste - letztendlich bestimmen die Priester, wer der nächste König werden wird.

## Wichtige Städte der Region

### Bet-Narekem

Bet-Narekem ist mit über 1.400 Jahren die älteste Stadt, die von Menschen gegründet wurde. Mächtige Mauern, gewaltige Türme und ein Gewirr von kleinen, flachen, terrassenartig angelegten Lehmhäusern prägen das Bild der Hauptstadt Yedeas. Auf einem Hügel inmitten Bet-Narekems thront der uralte Tempel des Hostinos, der monumentalste Tempel des Götterfürsten. Die Stadt wird von einem Ältestenrat und den Priestern des Yedeismus regiert.

*Einwohner:* 15.200 (fast ausschließlich Menschen, einige Chirà und Unuim, wenige Sragonsklaven)  
*Herrschaft:* Ältestenrat, Priesterschaft  
*Tempel:* Hostinos  
*Stimmung:* Eifernde, viel zu schnell wachsende Stadt, dazu ein gehöriger Schuß Flair von Jerusalem zu biblischen Zeiten

### Gilgat

Goldene Stadt Yedeas - diesen Titel hat sich das am Großen Strom gelegene Handelszentrum vor vielen Jahrhunderten verdient. Keine Ware, und sei sie noch so exotisch oder selten war nicht in einem der zahllosen Handelshäuser zu finden. Ob Sklaven, die Sinne benebelnde Gewürze oder auch Massenwaren wie Getreide oder Eisen, in einem der großen Lagerhallen in Norden der Stadt wurde man immer fündig.

Doch diese exponierte Position als Warenumschlagplatz hat Gilgat verloren. Sicherlich wird auch noch heute gehandelt und verschoben, doch die große Zeit der Stadt scheint vorbei zu sein!

Geblieben ist bis heute der Reichtum, der einem unübersehbar überall in diesem vom chiranischen Stilgefühl geprägten Ort begegnet. Mit einem besonderen Gespür für das Geschmackvolle haben die Bewohner die Stadt zu einem reich verzierten Schmuckstück gemacht.

Im Zentrum davon liegt der mit feinstem Gestein gepflasterte Marktplatz. Er ist Treffpunkt und Kommunikationszentrum für die Massen. Umrahmt wird er nur von wenigen Ladengeschäften, sondern vorwiegend von den großen und massiven Gebäuden in denen sich die Beamte des Statthalters niedergelassen haben sowie die pompösen Tempel aller wichtigeren religiösen Vereinigungen.

Gilgat war seit jeher ein Zentrum chiranisch-menschlicher Kultur und damit des Alten Kultes, doch Weltoffenheit, Liberalisierung und die Vermischung der Kulturen, alles Erscheinungen im Zusammenhang mit dem großen Reichtum vergangener Zeiten, haben anderen Glaubensgemeinschaften Tür und Tor geöffnet.

Und so wird das alltägliche Gesicht der Stadt von Priestern und Predigern in allen Straßen und Plätzen geprägt. Und während an der einen Ecke die Rede vom nahenden Untergang Chrestonims ist, wird an der nächsten vom Aufbruch in eine blühende Zukunft gesprochen.

Und so verteilen sich auch die vielen Gläubigen auf alle Glaubensrichtungen, was zu zahllosen hitzigen Diskussionen an Brunnen und im Schatten der Bäume Anlass gibt, und des abends in den Gasthäusern nicht selten in handgreiflichen Auseinandersetzungen endet.

Besuchen Fremde die Stadt, so sprechen sie von diesem Ort als einem Schandfleck für die ganze zivilisierte Welt ob all der heidnischen Götzenbilder. Im Reiche Yedeas ist Gilgat wegen eben dieser großen Toleranz in Glaubensfragen als "Hure" verschrien. Viele befürchten, daß es eines Tages zu einer Spaltung Gilgats in Yedeisten und Anhänger des chiranischen Pantheons kommen könnte...

Die Aufgabe des Statthalters, der für jeweils fünf Jahre vom König Yedeas eingesetzt wird und in der Regel aus einer der großen Familien Gilgats stammt, ist es, in diesem Schmelztiegel für Ordnung zu sorgen.

Doch dies ist gewiss keine leichte Aufgabe - die wenigen großen Straßen verzweigen sich bald in kleine und kleinste Gassen, und selbst Einheimische verirren sich schnell, wenn sie sich von den vertrauten Wegen entfernen.

In der Stadt wird seit ihren Glanzzeiten fast nur noch ausgebessert, und wenig Neues errichtet. Auf alten Steinmauern sind immer neue Holzgebäude notdürftig zusammengezimmert worden, so daß sich hier eine abenteuerliche und oftmals nicht ganz ungefährliche Architektur ergeben hat.

Viele Stockwerke hoch ragen die Aufbauten gen Himmel. Manchmal ist es in den Gassen kaum möglich, daß sich zwei Personen aneinander vorbeischieben.

Aus diesem Grund hat man bereits vor Langem damit begonnen, die Gebäude auch auf höheren Ebenen mit zunächst einfachen Planken, später auch mit richtigen Behelfsbrücken zu verbinden. So ist ein Gewirr entstanden, daß kein Außenstehender zu überblicken vermag! Ein Labyrinth in vielen Ebenen mit Sackgassen, Ringwegen, Geheimgängen, zahllosen Abzweigungen und dunklen Ecken.

Von den wenigen großen Prachtstraßen, die auch heute noch mit Blumen geschmückt werden, abgesehen, ist dies das Gilgat, wie es sich der Durchschnittsbevölkerung heute darstellt.

Die Bewohner von jeweils einem guten Dutzend Häusern wählen aus ihrer Mitte einen Fürsprecher, der als Vermittlungsstelle zum Statthalter dient. Dies

ist eine willkommene Gelegenheit für Korruption und Ränkeschmiedereien. Doch das System funktioniert, denn allzu gierige Fürsprecher sind auch schon des Nachts in dunklen Ecken einem Verbrechen zum Opfer gefallen. Und seltsamerweise hat nie einer der Nachbarn etwas gesehen...

*Einwohner:* 9.800 (80% Menschen, 13% Chirà, zahlreiche Sragon und Unuim)

*Herrschaft:* Statthalter

*Tempel:* Hostinos, Jhoulana, Mehdora, Arivara, Mayeva, Kelida, Vanor

*Stimmung:* hektischer und lebendiger Schmelztiegel am Großen Strom, mitten im religiösen Umbruch und dementsprechend überfüllt von Predigern und Redenschwingern, nach wie vor jedoch eine der vielseitigsten und lebendigsten Städte Zentralchrestonims

### **Sedib**

Sedib unterscheidet sich stark vom zweiten großen Hafen Yedeas, dem berühmten Gilgat. Die Stadt Sedib ist für das Königreich Yedeas nur von geringer Bedeutung. Einfaches Handwerk, Hirten, Oliven- und Obstbauern, einige Äcker - alles in allem nicht erwähnenswert.

Die Festung Sedibs jedoch verleiht diesem Namen Bedeutung und Größe. Der Großteil des yedeischen Heeres ist in der gewaltigsten Wehranlage Mradoshans einquartiert, insgesamt wohl mehrere Tausend Soldaten.

Die Soldaten bestimmen das Leben in der kleinen Stadt: sie bevölkern die Kneipen, die Straßen und den Hafen. Viele langweilen sich dabei zu Tode, aber der Sold ist gut und die Ausbildung beneidenswert.

Der Statthalter von Sedib ist gleichzeitig der Oberkommandierende der Truppen und verantwortlich für den Erhalt der Festungsanlagen.

Innerhalb der Festung, jedoch an ihrem Rande gelegen, findet sich auch der große Tempel des Hostinos, denn im Gegensatz zur Schwesterstadt Gilgat ist Sedib fest in der Hand des Yedeismus.

Es ist üblich, verdienten Soldaten eine Parzelle Land in der Nähe von Sedib zu überlassen, die das Land entweder gleich verkaufen oder über dieses Erbe zu einem bäuerlichen Leben zurückkehren.

*Einwohner:* 3.100 (fast ausschließlich Menschen)

*Herrschaft:* Statthalter

*Tempel:* Hostinos

*Stimmung:* Militärposten voller Soldaten und ehemaliger Soldaten, die manchmal eine nützliche Informationsquelle darstellen können. Auch geeignet als Kerkerstadt.

# Stolze Stadt im Paradies - Elùrya und Estichà

**Ausdehnung:** im Norden die Berge von Sanescya, im Osten Votràyis-Gebirge, im Westen der Metchà, im Süden der Große Strom

**Landschaften:** Bergland von Sanescya, Hochgebirge von Votràyis, von Dschungel bedeckte Hügellandschaft

**Gebirge:** Votràyis, Sanescya

**Gewässer:** der Große Strom, kleinere Dschungel Flüsse und -seen, der Metchà

**Bevölkerung:** ca. 20.000, fast alle in Estichà

**Wichtige Städte und Dörfer:** Estichà

**Wichtige Verkehrswege:** Pfad Evetos (von der Brücke nach Estichà), Küstenstraße Vorovis/Gilgat-Estichà

**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult

**Herrscher:** Regentin Jhiatara Jascara Chranijas mit einem Ministerrat

**Sozialstruktur:** Aristokratie; Hauptstadt Estichà von frei gewähltem Stadtrat aus Bürgern und Patriziern; zu erkauftes Bürgerrecht

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** der Tafelberg von Estichà, die Wasserfälle von Coyenà, die Schlucht der Alcidas

Elùrya ist der fruchtbare Küstenstreifen, der das Bergland von Votràyis mit dem Metchà verbindet. Die Bucht von Elùrya ist wohl der schönste Anblick, den man in ganz Chrestonim genießen kann. Gleichmäßig fallen im Norden die in kräftigem Dunkelgrün schimmernden Bergrücken zur Küste hin ab, um bald im tiefblauen Wasser zu verschwinden, während die Hänge im Süden zum Meer hin schnell flacher werden, wo sie in sanftes Hügelland übergehen, an das sich nach wenigen hundert Metern ein breiter Sandstrand anschließt.

Zwischen den steilen Abhängen der letzten Ausläufer des Gebirges und den großen Sandstränden des Südens liegt das eigentliche Elùrya, eine Gegend, in der das Wetter milder ist als an anderen Orten. Der warme Wind gewinnt hier, wo er von den Bergen herabfällt und über das Meer zu streichen beginnt an Frische und an Stärke, so daß eine leichte Brise die Stech- und vor allem die lästigen Matrava-Fliegen von diesem Land abhält. Der Dschungel scheint hier weniger erbarmungslos und auch weniger dicht zu sein. Häufig lockern kleine Lichtungen das Blättermeer auf und lassen das Sonnenlicht auf wunderbare Blumenteppeiche fallen. Die zartweißen Blüten von Chyepea-Sträuchern und kleine rote Pivurya-Teppiche, zahlreich besucht von Avebular und bunt gemusterten Febetaras zaubern einen Glanz und eine Farbenpracht auf den feuchten Waldgrund, dass einem alles bisher Gesehene Schöne und Jhoulanagefällige schal und freudlos erscheinen mag.

Kommt man nun näher an die Küste wird die Landschaft immer flacher und gleichzeitig feuchter, jedoch äußert sich das nur in Form von kleinen Teichen, die häufig gänzlich von den Blüten zahlreicher Rujuteyas bedeckt sind. Um die Teiche herum ist der Boden erfreulich fest und gut gangbar, so daß die große Straße nach Estichà - der einzigen Stadt der Region - häufig die Gelegenheit nutzt, näher an diese Sehenswürdigkeit, die die Natur für den Reisenden bereithält, heranzuführen ohne daß dabei die Qualität des Weges leiden würde.

Kurz vor dem eigentlichen Küstenstreifen senkt sich das Land noch einmal stark zum Meer hin ab. Das gibt dem Reisenden aber die treffliche Gelegenheit, sich ein ruhiges Örtchen zu suchen und durch ein Lücke zwischen Baumstämmen und Blätterwerk hindurch den Anblick zu genießen, den schon viele Lieder beschrieben haben: die Stadt Estichà. Der mächtige Felsen, auf dem die Oberstadt Estichàs erbaut wurde zeichnet sich unbeirrbar wie ein Gigant aus fernster Vergangenheit gegen das weite Meer ab, umspielt vom nach Abenteuern und wundersamen Blumen duftenden Wind aus dem Landesinneren. Die Götter konnten sich keinen schöneren Ort erwählen, um sich hier von den Menschen verehren zu lassen. Oben auf dem Felsen stehen ihre Tempel und ein jeder sieht die mächtigen Kuppeln und Türme der Stadt schon von der Ferne.

Das direkte Umland Estichàs ist bereits geprägt von den Aktivitäten der Bauern und Holzfäller: zahlreiche kleine Hütten finden sich an den Enden der von der Straße abzweigenden Pfade und fast ständig ist das Hallen von Äxten und Sägen zu hören.

## Sanescya

Sanescya ist eine wildromantische Hügel- und Berglandschaft, die an ihrem Fuße von dichtem Dschungel, weiter oben jedoch nur noch von Strauchwerk bedeckt ist. Je höher man kommt, desto mehr dominiert saftiges, grünes Gras und die Berghänge verwandeln sich in sanfte Hügel. Nichtsdestotrotz ist der Aufstieg beschwerlich, denn nördlich von Estichà gibt es keine Siedlung, ja nicht einmal einsame Bauernhöfe, die dem Reisenden Schutz und Unterkunft bieten könnten. Doch welchen Grund sollten Reisende auch haben, nach Norden aufzubrechen, gibt es jenseits der Hügel nichts als noch mehr Hügel und weitere Gebirge, die vollkommen unberührt von jeglicher Zivilisation sind.

Nur ein einziger Pfad mag für Reisende interessant sein, jedoch stellt er ein großes Wagnis dar und wird so von kaum jemandem genutzt: direkt an der Küste entlang und nur in einigen steilen Ausläufern von Sanescya das Meer aus der Sichtweite verlierend zieht sich ein schmaler Weg nach Norden bis in die Sümpfe von S'Chor und dem darin liegenden Men-Achor. Einzelne Jäger und Wildnisführer nehmen manchmal diesen Weg, oder Reisende, die es sich mit einem Piratenkapitän so sehr verscherzt haben, daß sie eine Seereise nicht wagen können. Fuhrwerke oder berittene Gruppen haben jedoch keinerlei Chance, man kann heilfroh sein, wenn man lebend und noch mit ein wenig Ausrüstung im Gepäck die Reise hinter sich bringen kann.

Erwähnenswert sind noch die Wasserfälle von Coyenà, die sich von einer Klippe in zahlreichen Kaskaden in die Ebene von Elùrya hinabstürzen. Einer der Abflüsse aus den Wasserfällen bildet wohl auch eine Quelle für die auch vom Meer gespeisten Grotten unweit von Estichà, in denen einst ein Mehdora-Tempel untergebracht war, der jedoch im Zuge politischer Unruhen in Estichà vor wenigen Jahren in Estichá aufgelöst wurde.

## Votràyis

Neben Chescea ist das Gebirge von Votràyis das höchste bekannte der Welt. Mehrere Tausend Schritt erhebt es sich wie ein Wall zwischen dem Metchà und den brodelnden Dschungeln der Senke. Das Gestein ist scharfkantig und das Gelände sehr uneben und nur schwer zu bereisen, doch hat auch niemand Interesse daran, seine Gipfel zu erklimmen. Während den Stürmen und der Regenzeit fällt dort oben sogar manchmal Schnee und es kann empfindlich kalt werden, was viele dazu veranlaßt, in den höchsten Gipfeln das Reiche des Totengottes Yoroms zu sehen, dessen Domäne auch die Kälte und das Eis ist.

Der einzig bekannte Paß über das Gebirge wird von einer Straße genutzt, die auch der "Pfad Evetos" genannt wird. (Benannt nach einem chiranischen Heiligen, der vor vielen Jahrhunderten barfuß und ohne ein Körnchen zu essen ein verwundetes Menschenkind über die Berge trug.) In zahlreichen Serpentinien steigt der viel befahrene Pfad langsam aber beständig an, bis man eine felsige und kalte Ebene erreicht, für deren Durchquerung der Reisende doch einen halben bis ganzen Tag rechnen muß. Unvermittelt steht der Wanderer dann nach einem weiteren, schmalen Paß am Rande einer großen Steilwand, die das Ende von Votràyis und den Beginn der Senke markiert. Die Steilwand hat eine Höhe von über eintausend Vat und stellt zweifelsohne einen der beeindruckendsten Anblicke Zentralchrestonims dar. Genau an dieser Stelle schließt sich die Brücke an ein breites Felssims an, das bequem über den Pfad Evetos zu erreichen ist.

Doch auch die flacheren Ausläufer des Gebirges auf Elùryanischer Seite halten einige Überraschungen bereit. Eine der schmalen, tiefen Schluchten am Fuße des Gebirges wurde von einem wilden Menschenvolk, den sogenannten Alcidas, mit einem gewaltigen Wall vollkommen abgeriegelt: riesige Bäume wurden gefällt und übereinander gestapelt, spitze Speere und Fallgruben sollen jeden Eindringling von ihrem Tal abhalten. Gelegentlich rückt ein kleiner Trupp Alcidas zur Jagd aus und Menschen, die sie in ihre Gewalt bekommen, widerfährt eine sonderbare Behandlung: Gerüchte besagen, den Gefangenen würden Teile der Haut herausgeschnitten werden, meist in Dreiecksform. Diese Hautteile würden gerne dem Nackenbereich, der Stirn, der Brust und den Handflächen entnommen. Was das zu bedeuten habe, konnte jedoch keiner derjenigen, die aus ihrer Gefangenschaft zurückkehrten, berichten. Es scheint jedoch so zu sein, daß nach dem Herausschneiden eine Art Untersuchung durch den Dorfältesten stattfindet. Danach hätten die Alcidas ihre Gefangenen stets wieder freigelassen.

Die Alcidas selbst seien von abgrundtiefer Häßlichkeit. Von schlimmen Verunstaltungen ist die Rede. Ein dritter Arm, der verkrüppelt aus dem Rücken wächst, ein fehlender Unterkiefer, übermäßiger Haarwuchs, all das könne man unter ihnen sehen. Allen haften eine angstvolle, von tiefer Traurigkeit erfüllte Stimmung an. Die Alcidas verfügen zwar über eine Sprache, doch ist diese weder mit dem Chirjeya noch mit dem Sragishta verwandt und somit praktisch unverständlich.

Glücklicherweise verlassen sie ihre abgeriegelte Bergschlucht nur sehr selten und noch nie hat ein Bauer im Umfeld Estichàs einen auch nur in der Nähe der Stadt gesehen. Man sagt, sie seien sehr furchtsam und ergreifen vor großen Menschengruppen stets die Flucht in geradezu panischer Angst.

Abgesehen von den Alcidas ist die einzige größere Gefahr, die das Vorgebirge von Votràyis bereithält die stattliche Population von Pera-Spinnen, die sich aber glücklicherweise ebenfalls nur in wenigen Schluchten des tieferen Berglandes konzentriert. Diese Spinnenart vermag schon durch ihre schiere Größe von durchschnittlich fünf Vat erschrecken, doch sind sie glücklicherweise sehr wasserscheu, so daß sie durch die zahlreichen Tümpel, die sich rund um das Bergland gebildet haben ganz gut von den bewohnten Gebieten Elùriyas abgehalten werden, jedoch bekommen die Bauern abseits liegender Gehöfte doch hin und wieder ihre Anwesenheit zu spüren...

## Wichtige Städte der Region

### Estichà

Auf viele Bewohner der Dschungelwelt übt der Klang dieses Namens immer noch einen großen Reiz

aus, steht er doch für schnellen Reichtum, Besitz und Ansehen, aber auch für Freiheit und Sicherheit. Auch wenn es in den letzten Jahren einige Male von schweren Krisen geschüttelt wurde, so hat die Stadt wieder zu ihrem Frieden zurückgefunden und schickt sich an, ihre Macht auszuweiten. Deutlichstes Zeichen dafür ist, dass sich im Jahre 224 Estichà zur Hauptstadt des Elurischen Reiches erklärt und sich somit vom Stadtstaat zu einer echten Nation gewandelt hat. Prägend für das Stadtbild ist der gut zweihundert Vat hohe graue Tafelberg Estichàs, auf dem neben den Häusern der Patrizier auch die meisten Tempel und die Bibliothek zu finden sind. Der größte Teil der Stadt jedoch liegt um den Tafelberg herum und zwischen dem mächtigen grauen Klotz und dem Meer. Der Untergrund ist stark zerklüftet und so hängen Teile der Stadt wie Schwalbennester an Klippen und krallen sich an steile Abhänge. Die Häuser zählen viele Stockwerke und ragen wie Türme in den Himmel, bilden zwischen sich schmale Straßenschluchten mit unzähligen Treppen, ja viele Bewohner haben die untersten Stockwerke ihrer Stadt schon fast vergessen, liegen viele Straßen und Plätze doch schon viele Vat über dem Fundament des Hauses. Doch ist nicht die ganze Stadt auf diese Art und Weise gebaut: der Hafen und die größten Straßen und Plätze sind ebenerdig und auf ihnen pulsiert das geschäftige Treiben der Küstenstadt. Und seit per Gesetz der Sklavenhandel legalisiert wurde und ein eigens dafür gegründetes Kontor die Aktivitäten forciert, blickt Estichà zunehmend über den Tellerrand und beginnt, sich in das Machtspiel Chrestonims einzuschalten. Überall in der Stadt ist der Aufschwung zu bemerken: ein prachtvolles Badehaus, eine Arena, neue Werften und Garnisonen werden gebaut und die beständig ausge-

baute Flotte läßt das Banner der Stadt nun nicht nur über den Türmen, sondern vermehrt auch auf dem Metchà prangen.

Verwaltet (im Namen der Regentin) wird die neue Hauptstadt des Elurischen Reiches von einem vom Volk gewählten fünfköpfigen Hohen Rat, doch darf nur derjenige wählen, der sich in die Bürgerschaft einkauft, was sich freilich nicht jeder leisten kann. Von großer Bedeutung ist ebenso die Religion, ist Estichà doch das Bollwerk des Neuen Kultes gegen das monotheistische Yedea, das chaotische Men-Achor und das abtrünnige Vorovis.

Der Tafelberg von Estichà soll von zahlreichen versiegelten Kammern und Tunneln durchlöchert sein und zahlreiche Geheimnisse bergen. Nicht minder berüchtigt ist die weitläufige und labyrinthartige Kanalisation der Stadt.

*Einwohner:* 19.800 (mehrheitlich Menschen, zahlreiche Chirà und Sragon, auch viele Unuim)

*Herrschaft:* fünfköpfiger Stadtrat unter einem Vorsitzenden

*Tempel:* alle des Neuen Kultes, einige geheime Sekten, darunter starker Lijan-Kult

*Stimmung:* ehrgeizige, selbstbewußte Küstenstadt, starke Bürgerschaft und Patriziertum, viel Luxus und viel Armut; wer Geld hat, kommt schnell zu Einfluß; beliebter Zufluchtsort für Querdenker und Revolutionäre; idealer Ort für Stadtabenteurer mit Diebesgilden, versteckten Kulten, ausgedehnter Kanalisation und gemeinen Intrigen; Ausgangspunkt für Expeditionen in die Westwildnis

# Sümpfe, Schiffe und Piraten - S'Chor-Halbinsel & Men-Achor

**Ausdehnung:** gesamte Halbinsel von S'Chor, kleine Inseln im Metchà, schmaler Küstenstreifen bis zu den Ausläufern von Votràyis und Sanescya

**Landschaften:** dichte Mangrovenwälder an der Küste, Sumpfland, flache Hügelkette im Zentrum der Halbinsel, unzählige Inseln vor der Küste

**Gebirge:** keine, kleine zentrale Hügelkette

**Gewässer:** ausgedehnte Sumpfbereiche mit Seen und Zu- und Abflüssen

**Bevölkerung:** etwa 4.000, Sragonvolk im Landesinneren unbekannter Größe.

**Wichtige Städte und Dörfer:** Men-Achor, versteckte Sragondörfer

**Wichtige Verkehrswege:** keine über Land, Seeweg

**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult

**Herrscher:** lokale Piratenkapitäne ohne festgelegte Machtbefugnisse

**Sozialstruktur:** Anarchie; Faustrecht; dünne Schicht von friedfertigen Händlern und Handwerkern

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** diverse Sragonruinen über die Halbinsel verstreut, Tempel des Vanor in Men-Achor

Würde die Halbinsel von S'Chor eines Nachts einfach für immer in den Fluten des Metchà verschwinden - es würde niemand wirklich bedauern. Schon von weitem kündigt sich das von Stechmücken und Giftschlangen verseuchte Land durch schwimmende Inseln von Mangroven an, die wie grüne Geisterschiffe oft weit in den Metchà hinaustreiben. Das Land selbst ist schlammig und unsicher - in Küstennähe mag man noch mit einem Einbaum oder Kahn einige Yevan vorankommen, doch gibt es immer wieder Schlammبانke oder Felder von Wasserpflanzen, die jegliche Reise per Schiff abrupt beenden können und den Reisenden zwingen, sich auf das Waten im trüben Schlamm zu verlegen.

Weiter im Inneren der Halbinsel zieht sich über den Sumpf schließlich eine schier undurchdringliche Schicht von Mangrovenwurzeln und Schlingpflanzen, in der auch die erfahrensten Sumpfratten, wie die hiesigen Wildnisführer manchmal genannt werden, schnell die Orientierung verlieren.

Ganz im Zentrum der Sümpfe von S'Chor soll der Boden langsam fester werden und eine sanfte Hügelkette erhebt sich aus der grünbraunen Hölle. Diese Hügel sollen Heimat einiger eigentümlicher Sragonstämme sein, die noch zahlreichen alten Riten der untergegangenen Sragonkönigreiche folgen und auf menschlichen Besuch wohl außergewöhnlich feindselig reagieren.

Einzig erwähnenswerte Siedlung der gesamten Region ist Men-Achor, in alten Schriften auch noch Beq-Jefid genannt.

## Die Achorahs

So nennen sich voller Stolz die Bewohner Men-Achors, zumindest diejenigen, die auf den unzähligen Schiffen und Hausbooten der Stadt geboren und aufgezogen wurden. Noch nie in ihrer Geschichte wur-

den die Achorah von einem anderen Volk oder Staat beherrscht und ihre Freiheit ist ihnen ihr höchstes Gut. Das, was sie jedoch als Freiheit bezeichnen, findet sich in den Beurteilungen von Besuchern und Reisenden in Wörtern wie Willkür, Barbarei, Gewalt, Anarchie und Faustrecht wieder. Es gibt keine Regierung, keine Verwaltung, keine Richter und auch keine allgemeingültigen Gesetze. Vielmehr herrscht jeder über seine eigene Welt, sei es das eigene Schiff, das eigene Bordell oder die eigene Familie - und all das gilt es oft genug mit Säbel und Fäusten zu verteidigen.

Wengleich der Rest der Welt steif und fest behauptet, jeder Achorah sei ein Pirat und Mordbrenner, so entspricht dies freilich nicht den Tatsachen, gibt es doch auch genug Handwerker, Gastwirte, Bauern, Fischer und Kleinhändler unter ihnen. Doch hat die Halbinsel außer einigen wenigen Nahrungsmitteln wie Fisch und ein wenig Wild, sowie Reis und Zuckerrohr wenig zu bieten und das gewundene, oft faulige Holz ist nur mühsam herbeizuschaffen. Deshalb hat die Piraterie in der Tat eine lange, erfolgreiche Tradition unter den Achorah und der Großteil der Rohstoffe und Waren, mit denen auf dem Markt von Men-Achor gehandelt wird fand sich auf einem Handelsschiff, das nun auf dem Grund des Metchà liegt. Zwar kann es kaum ein Schiff aus Men-Achor mit einer chiranischen oder vorovisianischen Kriegsgaleere lange aufnehmen, aber ihre Wendigkeit und Geschwindigkeit machen sie trotz allem zu gefährlichen Gegnern, und ihr geringer Tiefgang ermöglicht es ihnen, sich in Flußmündungen oder flache Buchten zurückzuziehen, in die ihre größeren und schwerer bewaffneten Gegner nicht folgen können.

## Wichtige Städte der Region

### Men-Achor

Wenn die Einwohner Men-Achors, die "Achorahs", ihre Heimat auch 'Stadt' schimpfen, so huscht dem (meist unfreiwilligen) Besucher etwa aus Estichà bei diesem Wort nur ein mitleidiges Lächeln über das (wahrscheinlich zerschundene) Gesicht. Unzählige Pfahlbauten haben sich mit Dutzenden von Schiffen und Hausbooten, manche noch fahrtüchtig, andere schon marode und über Stege und Brücken oft untrennbar mit den Pfahlhäusern und untereinander verbunden zu einem schwankenden, knarrenden Ganzen zusammengefügt, das man landläufig Men-Achor nennt. Das Wasser ist schmutzig und trübe, Unrat und Schiffsleichen (und auch andere Leichen...) treiben zwischen und unter den Behausungen hindurch. Es gibt nur wenige Stellen festen Erdbodens in der Stadt. Auf einer von ihnen ist der Hafen mit dem sporadisch stattfindenden Hafenmarkt errichtet, umgeben von einigen wenigen Steinbauten. Umso erstaunter sind manche Ortsunkundigen, kommt ihnen zu Ohren, daß die Vanorpriesterschaft

hier einen Tempel unterhält. In der Tat stellt der Tempel des Meeresherrn etwas ganz besonderes dar: nicht nur, daß er in seiner Form einer überdimensionierten Muschel nachempfunden ist und von außerordentlicher Schönheit ist, sondern er steht auch weit draußen im Meer am Ende eines Steges auf einer Insel aus purem Eisen, die sich wie eine flache Felsnadel aus dem Wasser erhebt.

*Einwohner:* ca. 4000 (vor allem Menschen, zahlreiche Sragon und Sragon-Mischlinge)

*Herrschaft:* keine

*Tempel:* Vanor

*Stimmung:* gesetzlose Piratenstadt, die durch Beute, Blut und Rum überlebt; ein Ort ungehemmter Rauflust und rücksichtslosem Vergnügen, dabei aber auch düster und verkommen, mit einigen "guten Seelen" versetzt. Vom "edlen Piraten" bis zum klassischen Erzbösewicht ist alles vorhanden.

# Die Stadt der Finsternis - Vorovis & Vobra

**Ausdehnung:** von der Mündung des Großen Stroms im Osten, dem Chescea-Gebirge im Süden und dem Metchà im Westen und Norden

**Landschaften:** flaches Kulturland entlang der Küste, Vor- und Hochgebirge von Chescea, leichte Hügellandschaft in West-Vobra

**Gebirge:** Chescea

**Gewässer:** viele kleine bis mittlere Flüsse aus den Bergen kommend bis ins Flachland

**Bevölkerung:**

**Wichtige Städte und Dörfer:** Vorovis, kleinere Dörfer und Städtchen im Hinterland

**Wichtige Verkehrswege:** Straße Gilgat/Estichà-Vorovis, "Eisenstraße" Vorovis-Vorgebirge, "Kornstraße" Vorovis-Westküste Vobras

**Vorherrschende Religion:** Alter Kult

**Herrscher:** Oligarchie, ausgeübt durch drei Militärs, einen Hohepriester und einen Kanzler

**Sozialstruktur:** Diktatur, Patrizierschicht, arme Bevölkerung, Sklaverei

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** die Mauern von Vorovis

*"Vorovis ist scheinheilig, hinterhältig und niederträchtig. Es lebt wie eine Königin und handelt wie eine Hure, Du betrittst es als Fürst und verläßt es als Sklave. Niemand, der sich auf Vorovis einläßt, kommt so zurück, wie er es betreten hat."*

– chrestonimweites Sprichwort

Der Name Vorovis löst in ganz Chrestonim ein leichtes Schaudern aus, wird dieser Name doch fast als Synonym für Zerstörungswut, Brutalität und generell das Böse benützt.

Schon früh in der Geschichte zeigte Vorovis einen Hang zum Militarismus und versuchte stets, seine Macht nicht durch Handel und Diplomatie zu erhalten, sondern durch eine erbarmungslose Aufrüstung, die Unmengen an Gold und Material verschlang und für die stets die Bevölkerung der Stadt bluten mußte. Bald schon wurde Vorovis zu einem Gefängnis für die eigenen Bürger, denn immer wieder versuchten unzufriedene Bürger, dem Terrorregime zu entkommen und immer wieder wurden Flüchtende gefaßt und fanden in der Arena oder in den Eisenminen ihr Ende. Die Eisenminen stellen auch die Hauptquelle für die immensen Gelder dar, die das gewaltige Heer und die beachtliche Flotte der Stadt verschlingt.

Vorovis und das Land Vobra sind fast ausschließlich von Menschen bewohnt. Sragon sind ausschließlich als Sklaven bekannt und den Chirà begegnet man mit offenem Haß, wurden sie doch von den Herrschenden zum klassischen Feindbild verzerrt und in aggressiver Propaganda offen angefeindet. Zur Isolation der Stadt und seines Landes trägt auch dazu bei, daß Vorovis noch dem alten Kult anhängt, eine Religion, die Hostinos als Götterfürst über alle anderen Gottheiten setzt. Im Gegensatz zum Yedeismus jedoch, der nur Hostinos kennt, gibt es im Alten Kult noch zehn andere Gottheiten von denen einige (wie z.B. Jolana und Mehdora) dem Neuen Kult gleichen, einige andere jedoch allein für den Alten Kult typisch sind. (Wie der Jagdgott Krestos, der Händlergott Ikebarra und der Kriegsgott Phalos)

Vorovis wird beherrscht von einer kleinen elitären Gruppe beherrscht, die stets fünf Mitglieder hat. Derzeit herrschen Generalin Ashanti, General Neve-mos und Admiral Trakan gemeinsam mit der durchtriebenen Geheimdienstchefin und Kanzlerin Shay-andra und dem fanatischen Hostinoshohepriester Alatides über die Stadt. Besonders letzterer ist die treibende Kraft, sieht er doch den Kampf gegen die Allianz und seinen "Handlanger Estichà" als seine allerheiligste Pflicht im Namen Hostinos' an.

## Landschaft

Vobra ist der Name dieser wildromantischen Gegend, die auch dem ganzen Staatsgebilde, dessen Hauptstadt Vorovis ist, seinen Namen gab. Grüne, dicht mit Buschwerk und niedrigen Wäldern bewachsene Berghänge, Täler mit saftigem Weideland, kleinen Bächen und Flüssen, an denen Mühlen mit regelmäßigem Klappern das Korn der weitreichenden Felder zermahlen wird.

Vobra ist schon relativ lange eine Kulturlandschaft: schon vor über 800 Jahren war nahezu die ganze Ebene zwischen dem Chescea-Gebirge und dem Meer vom Dschungel befreit und durch Menschen kultiviert. Zunächst wurde es nur als Weideland benutzt, doch schnell wurden die Viehherden von gutem Korn verdrängt, das hier überaus reichlich und schnell wächst. So ist Vorovis, was Nahrungsmittel anbelangt, vollkommen autark.

Woran es Vorovis jedoch mangelt, ist Holz. Nach jahrzehntelangem Raubbau an den großen Wäldern in Vobra hat sich der Dschungel in enge Täler zurückgezogen und die Rodung an diesen unzugänglichen Stellen ist mittlerweile so umständlich und kostspielig geworden, daß es billiger ist, Holz aus Estichà zu beziehen.

Vobra ist ziemlich dicht besiedelt. Kleine Dörfer liegen recht nah beieinander, allerhöchstens zwei

Wegstunden voneinander entfernt, die meisten an der Küste, einige wenige auch im Hinterland. Je weiter man sich jedoch dem Chescea-Gebirge nähert, desto steiniger wird der Boden, der alsbald kaum noch Landwirtschaft zuläßt und deshalb auch von Menschen im wesentlichen unberührt ist. Gutshöfe oder gar Dörfer wird man in der Nähe des Gebirges wohl kaum finden, denn die zahlreichen Höhlen und Schluchten von Chescea bieten allerlei Untieren guten Unterschlupf und einige mutige Bauern, die ihren Hof zu nah am Gebirge errichteten, landeten in kleine Stückchen zerrissen in den Mägen diverser Monstrositäten.

Das Leben in den Dörfern könnte ein wundervolles, friedliches Leben in Wohlstand sein, wären da nicht die hohen Abgaben. Die Abgaben werden an die jeweiligen Lokalkommandeure entrichtet, die in den regelmäßig über das Land verteilten Kasernen stationiert sind, und jeder hat dafür Sorge zu tragen, daß sein Landstrich jedes Jahr ein wenig mehr an Produkten abwirft. Zum Glück für das Volk findet sich hin und wieder ein Offizier, der Milde walten läßt und so hört man in einigen Dörfern doch hin und wieder ein fröhliches Lachen, während andere Gegenden in bitterer Armut versinken, weil ihnen regelmäßig fast ihr gesamter Besitz genommen wird. Alles in allem Leben auf dem Land etwa 2.000 Menschen, dazu kommen nochmals gut 400 Soldaten und Beamte.

## Chescea

Das Chescea-Gebirge ist ein stark zerklüfteter Berggrücken, der Vobra in seinem Süden begrenzt. Der Wind fährt über die scharfkantigen Felsbrocken, taucht in Abgründe hinab und prallt unvermittelt auf Steilwände. Die Orientierung innerhalb des Gebirges ist äußerst schwierig, denn es gibt kaum einen Berggrücken, der sich über die anderen erheben würde, nein alles ist voller Zacken und Kanten, die die Sicht versperren und alle sehen sie irgendwie gleich aus.

Kaum zu glauben, daß hier jemand überleben kann, aber im Inneren der Berge gibt es tatsächlich einige primitive Stämme von Menschen, die hier hausen und sich von der Jagd auf einige Bergziegen ernähren. Eben jene Stämme waren es, die seinerzeit von chiranischen Expeditionen entdeckt wurden und aus denen die Menschenvölker hervorgingen, die nun keine zwei Jahrtausende später in allen Regionen der Welt zu finden sind.

Das Gebirge an sich ist kaum zu überqueren, gebaren sich diese Stämme doch heute oft aggressiv und angriffslustig und das extrem unwegsame Gelände tut sein übriges. Soweit es aus den spärlichen Berichten zu schließen ist, scheint es jenseits des Gebirges aber nicht viel mehr als weitere Felsen und Gebirgszüge zu geben, so daß eine weitere Erforschung weder nutzbringend noch ohne große Anstrengungen und Verlusten durchführbar sein dürfte.

## Wichtige Städte der Region

### Vorovis

Schon der erste Anblick der schwarzen Stadt beantwortet jede Frage, warum Vorovis diesen Beinamen trägt:

Hohe grobbehauene Steinmauern ragen vor dem Wanderer auf, sieht er das erste Mal auf die Stadt. Wehrgänge und Türme blicken mit dunklen, leeren Augen mürrisch auf jeden hinab, der es wagt sich dieser Stadt zu nähern. Das mächtige Stadttor mit seinen metallornamentierten Flügeln erscheint wie das Maul eines Monsters, das Hunger hat. Die große Maueranlage übersteigt die Vorstellungen von dem Wort „groß“, und dumpf hallt in den Erinnerungen das Wort „titanisch“. Die drei hintereinander gestaffelten Mauerringe, der nachfolgende immer 5 Vat höher als der vordere, halten mit Sicherheit jeglichem Bezwinger stand. Egal, ob er hinein oder heraus will. Die Toranlagen werden mehrfach gesichert, und alle Wehrgänge sind ständig von über 100 Soldaten der Stadtwache bemannt.

Läßt man endlich das Tor nach bisweilen demütigenden Durch- und Untersuchungen hinter sich, so scheint die Sonne sich völlig vor diesem Anblick verstecken zu wollen.

Obwohl es mitten am Tag ist, ist es düster wie bei Dämmerung. Die Straßen werden von Fackeln gesäumt, die mit metallenen Haltern alle paar Vat befestigt sind. Die Straßen sind eng, schmutzig und finster. Man kann sich des Gefühls des Eingesperrtseins in einer tiefen Felsspalte nicht erwehren. Ein Blick nach oben macht es einem nur um so mehr bewußt. Die Befestigungsmauern verhindern, daß die Stadt sich in die Breite ausdehnt. Also wächst sie in die Höhe. Man findet kein Gebäude, das weniger als sechs Stockwerke zählt. Durch die schmalen steingemauerten Furchen, die man hier Straßen nennt, dringt nur wenig Licht bis zum Boden. Wenn es woanders 12 Stunden am Tag hell ist, so ist es hier nur am Mittag, wenn die Sonne senkrecht über der Stadt steht. Die Leute scheinen das Lächeln hier verlernt zu haben und sehen jeden Unbekannten verstimmt und argwöhnisch an. Offen getragene Waffen, die Hände ständig am Knauf, bereit in jedem Augenblick den kalten Stahl zu ziehen, scheint es, als ob die Stadt kurz vor dem Ausbruch einer Schlacht steht, die nur mühsam durch die schwerbewaffneten Patrouillen unterdrückt wird. In den schmalen, überfüllten Gassen gehen die Leute sehr nah - zu nah - aneinander vorbei, und man hat das Gefühl, als ob jeder auch nur lauere, angerempelt zu werden, um dem "Feind" seine Waffe in den Bauch zu rammen. In den schon bedrückend engen Gassen rinnt in einer Mittelfurche der Dreck und die Fäkalien der Stadt. Der Gestank der Suppe und die Körpergerüche der Menschen lassen einer feinen Nase die Übelkeit aufsteigen und nur mühsam wird der Drang unterdrückt, seinen Teil

dazu zu fügen. Jeder der auch nur ein wenig zu lange steht, wird gleich von einer der zahlreichen Patrouillen angesprochen und mit zynischem, bellendem Ton weitergeschickt. So herrscht ein drängendes, dunkles, stinkendes Treiben auf den Straßen, und wenn man sich umsieht, findet man nichts Grünes, Lebendiges, und nur Müll und Schimmel scheinen hier die Wände hochzuwachsen, aber keine einzige Pflanze.

Vorovis ist in seinem Süden von einer Steilwand begrenzt, an die sich die mächtige Zitadelle der Stadt anschmiegt, die gleichzeitig auch Regierungspalast des Regimes ist. Als einziges Gebäude der Stadt neben den Mauerringen weist es nicht den typischen vorovisianischen Baustil auf: fast sämtliche Häuser wurden im Laufe der Jahrhunderte nach oben erweitert und stets im damals vorherrschenden Stil, ja sogar verschiedene Gesteine wurden verwendet. Bemerkenswert ist auch der sogenannte Suk, ein gewaltiges, sechsstöckiges Marktgebäude, sowie der

prachtvolle Hostinostempel, der Hauptsitz des Alten Kultes.

<p><i>Einwohner:</i> 14.700 (99% Menschen, 1% andere) <i>Herrschaft:</i> diktatorische Oligarchie aus drei Militärs, einem Kanzler und dem Hostinos-Hohepriester <i>Tempel:</i> alle des Alten Kultes, außer Krestos, von einigen nur Schreine <i>Stimmung:</i> eine durch und durch brutale Militärdiktatur, willkürliche Hinrichtungen und Terror halten die Bevölkerung gefügig, unterschwelliger Haß und gegenseitige Verleumdungen tun ihr übriges, um das Leben für das Volk zur Hölle zu machen, während es für Reiche ein Paradies darstellen mag; Untergrundbewegungen sind vorhanden, stehen aber vor einem aussichtslosen Kampf gegen den Geheimdienst der Kanzlerin Shayandra.</p>
--

# Jenseits von Vanors Reich - der Metchà und die Westwildnis

**Ausdehnung:** zwischen Ostküste des Metchà und der Westwildnis, von der Küste der S'Chor-Halbinsel im Nordosten und Vobra im Südosten; Ausdehnung im Nordwesten und Südwesten unbekannt, Ausdehnung der Westwildnis unbekannt, im Westen aber wahrscheinlich bis an das Ende der Welt

**Landschaften:** sumpfiger Küstenstreifen vor der Halbinsel von S'Chor, felsige Gebirgsküste bei Sanescya, Dschungelstreifen mit Sandstrand vor Elùrya, flache Koralleninseln und Eilande von Yanàla, Mündung des Großen Stroms, leicht hügelige Küste Vobras, die Insel Shettema, Inseln Vensheger-Himmelslicht und Shaxon A'; in der Westwildnis nach Berichten verschiedenste Küsten- und Landschaftsformen

**Gebirge:** Sanescya in Elùrya, Chescea, diverse Gebirgsketten in der Westwildnis

**Gewässer:** zahlreiche, bisher namenlose Ströme in der Westwildnis

**Bevölkerung:** ca. 4000 auf Shettema und anderen Inseln, Bevölkerung der Westwildnis unbekannt

**Wichtige Städte und Dörfer:** Dramana, Siedlungen auf Vensheger-H. und Shaxon A', unzählige Sragondörfer und vermutlich auch -städte in der Westwildnis

**Wichtige Verkehrswege:** Seerouten Vorovis-Estichà, Estichà-Men-Achor und Estichà-Dramana

**Vorherrschende Religion:** Neuer Kult auf Shettema, Sragonglaube

**Herrscher:** Ältestenrat der Stadt Dramana; Sragonpriesterinnen in der Westwildnis

**Sozialstruktur:** einfache Bauern- und Fischergesellschaft auf Shettema, Hierokratie bei den Sragon

**Bemerkenswerte Örtlichkeiten:** Sragonruinen auf Shettema, der Tafelberg Nivrarac, Inseln Vensheger-Himmelslicht und Shaxon A'

Obgleich die Ostküste des Metchà schon seit Jahrhunderten besiedelt ist und auch die Schifffahrt in Chrestonim bereits einiges hervorgebracht hat, so darf der Metchà, der große Ozean Chrestonims immer noch als größtenteils unerforscht gelten. Zum einen liegt das an den oft schwierigen Winden, die zwar die Reise nach Westen erleichtern, dafür aber ein wesentliches Hindernis zurück darstellen, sowie an den ernüchternden Berichten über das Vorkommen von Riesenfischen und Seeschlangen, die schon so manches Schiff auf den Grund gezogen haben. Hinzu kommt noch die Tatsache, daß sich die Stadtstaaten des Westens bisher nicht intensiv um eine Erforschung gekümmert haben - zu sehr sind sie mit sich selbst beschäftigt und Handel und Militär haben Vorrang vor Forschung und Entdeckung. Auch verspricht die Westwildnis nicht viel herzugeben: zwar wird von einigen interessanten Pflanzen gesprochen, auch gewisse Minerale sollen dort vorkommen, aber unerforschter Dschungel hat Chrestonim links und rechts des Großen Stromes schon genug und mit irgendwelchen Sragonstämmen möchte man sich nicht anlegen, sind doch Sklaven mittlerweile billiger aus Ashrabad erhältlich. Und wer will sich schon die Mühe machen, wilde Sragon zu zähmen und zu maßregeln, wo doch die Nachkommen der eigenen Sklaven schon perfekt in die Gesellschaft eingegliedert sind? So blieb der Westen Chrestonims bisher unerforscht und so schnell wird sich das wohl auch nicht ändern.

## Der Metchà

Bis vor wenigen Jahrhunderten galt der Metchà als das einzige Meer, das bisher entdeckt wurde, obwohl alle Forscher und Gelehrten sich einig waren, daß es noch zahlreiche mehr in Chrestonim geben mußte, die wahrscheinlich mit dem Metchà über Meerengen verbunden sind. Die Anerkennung der Existenz des Golfes von Ashahím im südlichen Yedea (der ebenfalls Salzwasser führt) hat den Metchà dieser Einzigartigkeit allerdings beraubt.

Der Metchà gilt in seinem Ostteil als ein ruhiges Meer. Ebbe und Flut sind nahezu unbekannt, nur zur Regenzeit kommen Stürme gehäuft vor und die Winde sind regelmäßig und nicht allzu wild, so daß die Passage von den Naturgewalten her als ungefährlich gilt. Das Wasser ist durchgängig warm und recht klar, gerade vor der Küste Elùryas und um Yanàla verzaubert der Metchà mit seiner türkisblauen Farbe, die sich nur langsam in ein dunkles Blau verwandelt. Auch scheint der Metchà zumindest in seinen erforschten Bereichen nicht sehr tief zu sein. Das Meeresbecken zwischen Men-Achor, Estichà, Vorovis und Dramana erreicht selten größere Tiefen als 80 oder 100 Vat und selbst hinter Shettema im Hauptbecken des Meeres sind Tiefen über 200 Vat nur selten zu finden.

Das bereits erwähnte Becken des Metchà zwischen Shettema und Estichà verfügt über nur wenige Strömungen und ist vom darüber streichenden Wind abgesehen gleichmäßig ruhig. Dementsprechend unspektakulär sind auch die Erträge der Fischerei: zwar reichen sie aus, um als Fischer gut über die Runden zu kommen, die großen Schwärme von fet-

tem Fisch hingegen sind erst jenseits des Metchà zu finden. So ist das Tierleben im bekannten Teil des Meeres zwar vielfältig und vor allem bunt, aber selten vielköpfig: Einzelgänger herrschen eindeutig vor. Diese können aber doch recht groß werden, so gibt es zahlreiche Berichte von Riesenkraken und großen Haien, die aus der Tiefe des Hauptbeckens aufsteigen und sich oft nah an die Küste wagen.

Relativ bekannt sind die Sotroch, riesenhafte und gefährliche, fischartige Meereskreaturen, auf die von einigen tollkühnen Estichanern oder Achorah mit schwer bewaffneten Schiffen mit gepanzerten Bordwänden Jagd gemacht wird. Auch wenn die Jagd gefährlich ist und es gar zu regelrechten, oft verlustreichen Seeschlachten zwischen drei oder vier Jagdschiffen und einem Sotroch kommt, so verspricht ein Erfolg doch einen gewissen Reichtum, lassen sich die Tiere doch zu allerlei Produkten weiterverarbeiten.

Jenseits von Shettema ist der Metchà unruhiger, so als wolle Vanor die Bewohner Chrestonims warnen, noch weiter nach Westen vorzudringen. Tückische und oft verwirrende Strömungen machen das Navigieren schwer, die Winde werden ohne erkennbaren Grund turbulenter und unbeständiger und Stürme sind hier auf dem offenen Meer wesentlich häufiger. Man erzählt gar von großen Wirbelstürmen, die hin und wieder mit tödlicher Geschwindigkeit vom Meer aus nach Westen toben, deren Auswirkungen jedoch allenfalls in Shettema spürbar werden.

## Die Inselwelt von Yanàla

Dem südlichen Küstenstreifen Elüryas vorgelagert ist das kleine Inselreich von Yanàla. Die Inseln sind allesamt sehr klein. Die größten der namenlosen Eilande sind innerhalb weniger Minuten zu Fuß zu durchqueren.

Die wenigsten der Inseln bestehen aus bewachsenen Sandbänken. Diese stellen sich meist als romantische Flecken dar, mit breitem Sandstrand, umgeben von smaragd- oder türkisfarbenem Wasser und sich im hier auf See doch recht kräftigen Wind wiegenden Palmen. Im Inneren der Inseln kann man kaum ein größeres Tier treffen, lediglich zahlreiche Vogelarten haben sich diese ruhigen Plätzchen als Brutplätze erwählt. Für Menschen sind sie praktisch von keinerlei Interesse, ermöglicht der sandige Boden doch keine Landwirtschaft. Vielleicht mag man hier und da einen alten Fischer finden, der von den Fischvorkommen im flachen, sehr warmen Wasser profitiert und seine kleine Hütte aus Palmstämmen und -wedeln am Sandstrand erbaut hat, größere Menschengruppen wird man jedoch vergebens suchen.

Der Großteil der Inseln besteht aus Korallenriffen. Dort, wo sie sich bis über die Oberfläche getürmt haben, hat oft Sand und Treibholz für das Entstehen kleiner Inseln gesorgt, die die Schifffahrt mit großen Lastschiffen unmöglich machen. Mit diesen einsamen, scharfkantigen Flecken trockenen Landes weiß

nicht einmal die sonst so einfallsreiche Tier- und Pflanzenwelt etwas anzufangen: ein dorniger Busch, ein verkrüppelter Baum, hier mal ein Epujtira-Krebs und dort ein Hatira-Käfer - mehr gibt es hier selten zu entdecken.

Als letztes sind vielleicht noch die schwimmenden Mangrovenwälder zu erwähnen. Natürlich schwimmen diese Pflanzengesellschaften nicht wirklich, aber ein ständiges Schaukeln und das scheinbare Fehlen jeden Grundes unter den Wäldern erweckt diesen Eindruck. Manchmal liegt der schlammige Boden erst viele Meter tief unter der Wasseroberfläche, aber die langen Wurzeln reichen bis dorthin. Über der Wasseroberfläche bietet sich dem Betrachter ein Bild von wild und planlos über-, unter- und durcheinanderwachsener Wurzelstöcke.

Man sagt, in einem dieser schwimmenden Burgen habe sich ein kleines Dorf von Ausgestoßenen gebildet, die auf dem Wurzelwerk leben und sich zwischen den Stämmen der Bäumen ihre Hütten erbaut hätten. Wer es glaubt, mag selig mit seinem Wissen werden...

## Shettema

Die größte Insel Chrestonims ist wahrlich ein recht idyllisches Fleckchen: inmitten des warmen, von einem sanften Wind überstrichenen Metchà ist das Wetter freundlich und weniger feucht und drückend als in den großen Dschungeltälern. Fast mutet die Landschaft yedeisch an, finden sich doch auch hier nur einzelne Haine knorriger, uralter Bäume zwischen hier allerdings dichteren, saftigen, vom Gesang der Grillen erfüllten Wiesen, auf denen friedlich Majinas und Viljanas grasen. Die Küste erscheint dem Reisenden besonders im Norden schroff und unwirtlich, ist sie doch von zahlreichen Riffen umgeben und steigt schnell zum Inselinneren hin an. Einzig die Südküste ist flacher und lieblicher, hier finden sich auch die meisten Fischerdörfer.

Das wahre Shettema liegt jedoch im Inneren der Insel, denn hier erstreckt sich eine langgezogene Hochebene, die wahrhaft fruchtbar ist und den Menschen und wenigen Sragon Shettemas ein gutes Auskommen bietet.

Zahlreiche und nicht zu übersehende urtümliche Bauwerke deuten darauf hin, daß Shettema einst ein eigenständiges Sragonkönigreich unter der Herrschaft von Priesterköniginnen gewesen sein muß. Besonders in der Nähe der einzigen großen Stadt Shettemas, Dramana, ist dies zu sehen:

Oberhalb der Stadt zieht sich eine Steile Felswand in einem Bogen, der die Stadt umschließt, zur felsigen Küste hin.

Dort oben, auf der äußersten Spitze der Klippe über dem Meer erheben sich sieben himmelhohe Säulen in den Himmel, so dick, daß fünf Mann sie nicht umfassen können und mehr als 60 Vat in der Höhe messend. Sie umstehen in einem Halbkreis einen verwit-

terten Altar, der noch heute von den Einwohnern Dramanas genutzt wird, um zu den Göttern zu beten und ihnen zu opfern. Zahlreiche weitere Ruinen ziehen sich auf dem Plateau oberhalb der Stadt Dramana durch das dichte Gras, sind inzwischen von knorrigen, alten Bäumen überwachsen und bieten Grillen und Zwyseln eine fürstliche Unterkunft.

Unweit von den sieben Säulen ragen weitere in den Himmel, nicht ganz so groß, aber dafür zahlreicher. Zwischen den Säulen haben die Einwohner Dramanas mehrere Holzböden und einige Treppen eingezogen, die sich nun wild und steil nach oben strebend bis zur Spitze der Säulen vereinigen und sich dort zu einem kleinen Raum verengen, der als Herzstück des Leuchtturmes von Shettema genutzt wird.

Unterhalb des Leuchtturms fallen die Klippen nicht ganz so steil ins Meer hinab, so daß sich an der Wand zahlreiche weitere alte Sragonruinen festklammern konnten, die sich (oft noch über vollständige Räume verfügend) noch eine ganze Weile an den Klippen über den tosenden Wogen des Meeres entlang ziehen und in einem verwirrenden Höhlensystem enden, die nur über gewagte Kletterpartien durch die Ruinen erreichbar sind.

Die Geschichtsforscher und Sragonkundler sind sich einig, daß es sich bei diesen Ruinen um alte Überreste eines Sragonheiligtums gehandelt haben muß, das sich den göttlichen Mächten Nanto und Ssanku der Sragon verschrieben hat, also den elementaren Gewalten des Wassers und der Luft. Die Bewohner Dramanas erzählen, im Norden der Insel soll es ein weiteres elementares Doppelheiligtum geben, das des Feuers und des Felsens.

Shettema an sich wird von keinem der Staaten Mradoshans beansprucht. Zwar gibt es immer wieder Überfälle von Men-Achor-Piraten und gehöriges Säbelrasseln von Vobra, doch die oft eigensinnigen und selbstbewußten Bewohner Shettemas konnten ihre Unabhängigkeit bisher bewahren.

### **Vensheger-Himmelslicht und Shaxon A'**

Die weit draußen im Metchà noch hinter Shettema gelegene Insel Vensheger-Himmelslicht wird von allen Völkern gemieden, denn noch kein Schiff, das sich in seine Nähe wagte, kam je wieder zurück. Vensheger-Himmelslicht erhielt seinen Namen von dem vollkommen gleichmäßig hellen Lichtstrahl, der für dreieinhalb Stunden mitten in der Nacht aus einem Bergkegel austritt. Er ist so hell, daß er des nachts bei Bewölkung fast den ganzen Himmel über dem Metchà in ein mattes Licht taucht. Dieser Lichtstrahl ist noch in Estichà gut zu sehen. Welche Bedeutung er hat, ist nicht zu ermessen, aber er wird von manchen Kapitänen des Nachts als Orientierungshilfe genutzt.

Alte Seemänner und -frauen, die das Pech hatten, auf einem Schiff zu sein, das zu nahe an die Insel herankam, erzählen in den Spelunken von Men-Achor von

Blitzen, die von der Insel aus auf sie geschleudert wurden und im Nu das ganze Schiff auseinanderrissen. Hin und wieder sollen vom Hafen, der auf der Ostseite der Insel zu erkennen ist, geheimnisvolle Schiffe ablegen und nach Men-Achor segeln. Große, dunkle Gestalten in schweren Umhängen kaufen dann ganze Schiffsladungen gekaperter Güter auf, bevor sie wieder genauso geheimnisvoll verschwinden, wie sie gekommen sind.

Die südlich von Shettema gelegene, allerdings ebenso weit im Metchà befindliche kleine Insel Shaxon A' ist nicht viel mehr als ein steil aus dem Meer ragender Felsen. Gefährliche Strömungen und tückische Untiefen machen es unmöglich für Schiffe, sich der Insel zu nähern und keinem Luftschiff der Unuim ist es bisher gelungen, auf Shaxon A' in einem Stück zu landen.

Am Nordufer der Insel - so berichten Besatzungen auf den mit gebührendem Abstand vorbeifahrenden Schiffen - soll eine Siedlung liegen, doch von welchen Wesen sie bewohnt ist, ist unbekannt und offengestanden will es auch niemand herausfinden.

Shaxon A' strahlt dasselbe geheimnisvolle Licht aus wie auch Vensheger-Himmelslicht. Berechnungen einiger Gelehrten zufolge sollen sich die Lichtkegel von Shaxon A' und Vensheger-Himmelslicht in genau einem Punkt auf dem Himmelsgewölbe treffen. Wie bereits erwähnt, ist der Zweck dieser Lichterscheinungen vollkommen unbekannt und wird wohl so schnell auch nicht entschlüsselt werden können.

### **Der Westkontinent**

Wie bereits erwähnt ist die Westküste des Metchà fast gänzlich unerforscht. Zwar unternahmen in der Vergangenheit die Chirà des Goldenen Zeitalters zahlreiche Expeditionen in den Westen und in der Neuzeit wagten einige Kapitäne wie z.B. Halsey aus Estichà immer wieder Fahrten in diese unbekanntesten Teile der Welt, doch gelang es ihnen stets nur, kleine Abschnitte der Küstenregion zu erkunden. Diese Gebiete zeigen auf den ersten Blick (und mehr als einen solchen konnte man nicht auf sie werfen) dasselbe (wenn auch noch bezauberndere) Bild, daß sich auch in vielen Gegenden Elüryas bietet:

*"Hinter den grünen Höhen ragen die blauen auf, und dahinter die grauen - lauter gezackte Silhouetten vor dem Himmelsleuchten, das in Lücken oder hinter Vorgebirgen sichtbar wird. Und die Grate und Buchten der smaragdgrünen Küste muten geradezu märchenhaft an. Oh ihr, die ihr nur die Plantagen der Allianz oder die Ebenen Yedeas kennt, wißt nicht, was Farbe, was Licht ist. Für Augen, die nur die schmutzigen Wasser des Stroms kennen, ist die Durchsichtigkeit und Klarheit des Wassers kaum vorstellbar. Als wir Anker warfen, sah ich ihn mit einer Blasenspur versinken, bis er in sechs Vat Tiefe den Meeresboden erreichte."*

*— aus den Reisetagebüchern des Trops Baschlig, um 170 d.A., in Estichà veröffentlicht*

So ist das Wissen um die Westwildnis also begrenzt und das meiste hat man aus Berichten von Sragon zusammengetragen, die aus der Westwildnis in die Menschenstädte eingewandert sind (oder als Sklaven dorthin kamen).

Hinter der dem Metchà zugewandten Küste erstreckt sich wohl ein weitläufiger Kontinent, der bis zum östlichen Ende der Welt reicht. Nach Norden und nach Süden jedoch soll er eine beachtliche Ausdehnung haben und in seinem Norden nach vielen, vielen Wochen Reise gar an einen weiteren Ozean stoßen.

Der Dschungel soll recht dicht von Sragon besiedelt sein, die Dörfer lägen oft weniger als eine Tagesreise voneinander entfernt. Je weiter man ins Innere vordringt (bis in die Regionen, wo die ersten Gebirgszüge die flache Küstenregion ablösen), desto häufiger stoße man auf die beachtlichen Hinterlassenschaften der einstigen Priesterköniginnenreiche und Tempelstädte, deren Gebäude mittlerweile verfallen sind, in deren Umfeld aber immer noch zahlreiche Sragon leben. Doch die Ruinenstädte der untergegangenen Sragonkultur sind nur einige von vielen Rätseln des Westens. Die Sragon verfügen über einen unglaublichen Schatz an verschiedensten Sagen und Legenden, Heldenepen und Erzählungen, durchsetzt mit Schilderungen von fremdartigsten Gebäuden, unbekannter Arten der Magie und Behauptungen, die die Frühzeit der Welt betreffen, aus Zeiten also, als es keine Chirà in Chrestonim gab und die Menschen noch in Höhlen lebten. Genauso mysteriös sind auch ihre Kultstätten: so gilt der Tafelberg von Nivrarac als eines der allergrößten Heiligtümer der Sragon, doch ist das auch das einzige was man über diesen Berg weiß, läßt man wilde Gerüchte über große Wunder, die man erleben und schreckliche Erkenntnisse, die man bei einem Aufenthalt dort gewinnen kann, außer Acht.

Was das westliche Ende der Welt betrifft, so darf man erwarten (und Sagen der Sragon scheinen dies auch zu bestätigen), daß auch jenes Ende wie das östliche aus einer titanischen, ebenen Fläche besteht, die sich vom Boden bis zum Himmelsgewölbe erstreckt. Anders als in der Allianz gebe es hier jedoch keinen Weltenwall, der davon abhält, sich dem Weltenende weiter zu nähern. Dementsprechend sind die Geschichten und Legenden um das Westende, die man sich bei den Sragon erzählt, sehr reichhaltig, allerdings auch sehr widersprüchlich. Einige chiranische Sragonkundler wollen aus diesen Erzählungen herauslesen, daß sich dort im Weltenende das größte Schattentor befindet, das jemals entdeckt wurde. Immer wieder wird erzählt, ganze Völkerscharen seien auf der Suche nach diesem Schattentor zum Ende der Welt gezogen und nie wieder zurückgekehrt. Andere behaupten wiederum, nicht das Wel-

tenende berge das Schattentor, sondern einer der zahlreichen Tafelberge im Herzen der Westwildnis.

Alles in allem sind diese Regionen jedoch so weit von den Städten, Staaten und Kulturen Mradoshans, dem Land des Großen Stroms, entfernt, daß sie keinen Einfluß auf die dortigen Lebewesen haben und jedes Gerücht und jede Spekulation so getrost ignoriert werden kann.

## Wichtige Städte der Region

### Dramana

Die einzige Stadt der Insel Shettema ist eine friedliche und ebenso unbedeutende Gemeinde aus Fischern, Bauern und einfachen Handwerkern. Aus einem einfachen Fischerdorf entwickelte sich im Laufe der Jahrhunderte eine ansehnliche, friedliche kleine Stadt, die aber nur eine geringe Bedeutung als Hafen erlangt hat. Dramanas Einwohner sind friedliebende Gesellen, gläubig und froh, von keiner anderen Nation bedroht zu werden. Die Stadt an sich übt jedoch auf die wenigen Besucher, die Insel sahen, eine gewisse Faszination auf. Auf einer steilen Uferregion gelegen, eingekeilt zwischen steiler Felswand im Westen und Norden und nach Osten hin vom Meer begrenzt, öffnet sich die Stadt nur nach Süden hin und wird dort von einer Mauer abgeschlossen. Die wenigsten Häuser sind jedoch von Menschenhand erbaut, sondern sie wurden vor Jahrhunderten von Sragon aus dem blanken Fels gehauen, ja sogar manche Einrichtungsgegenstände wie Tische und Sitzgelegenheiten sind aus dem Stein herausgeschnitten und sind fest mit dem Boden verbunden. Stehen die Häuser in Hafennähe zunächst noch nebeneinander und sind immer wieder von gemauerten oder aus Holz bestehenden Bauten durchsetzt, so türmen sie sich in Richtung der Felswände übereinander bis sie schließlich in den Klippen ganz übereinander liegen. Die sich hoch über dem Boden befindenden Eingänge sind nur noch durch Treppen und Leitern erreichbar.

*Einwohner:* 2.340 (fast ausschließlich Menschen, einige Sragon, vielleicht ein Dutzend Chirà und Unuim)

*Herrschaft:* Ältestenrat

*Tempel:* Vanor, Mehdora, Sanikas

*Stimmung:* idyllischer Fischerort mit ein wenig mediterranem Flair, Ausgangspunkt für Erforschungen der Insel Shettema und ihrer alten Ruinen, also guter Stützpunkt für eher "archäologische" Abenteuer.

# Über dem Horizont - jenseits der Grenzen

## Rac

Rac zählt zu den fremdartigsten und exotischsten Regionen Chrestonims. Nur wenig Genaues ist über das urtümliche Land überliefert und das wenige ist durch unzählige Legenden und Überlieferungen verklärt. Denn die Region nördlich der Allianz, jenseits der Berge von Rac gelegen und nur durch das Tal des Flusses der Götter von der Hauptstadt aus zu erreichen ist das sagenumwobene Stammland aller chiranischen Völker Chrestonims. Vor über drei Jahrtausenden fand schließlich der Exodus der Lajeya-Jünger statt und die Schriften der Lajeya und ihrer Nachfolger sind auch die einzigen Quellen, die etwas über Rac erzählen, freilich stark religiös gefärbt und nicht gerade positiv über diese Region berichtend.

In einigen Schriften im Rahmen des dreieinhalb Jahrtausende alten Lajeya-Zyklus (Originaltitel: "Tsou locot lajeyajianjar") greift Lajeya die Lebensweise und Kultur der chiranischen Vorfahren in Rac auf das Schärfste an und schreibt von blutigen Ritualen und dämonischen Wesenheiten in chiranischer Gestalt. So wurde Rac auch wenige Jahrzehnte nach dem Auszug der Lajeya-Anhänger aus ihrem Heimatland zur Bannzone erklärt. Zwar wurde der Bann über Rac, der es jeder Chirà verbot, auch nur in die Nähe des Landes zu kommen im Jahre 502 d. Allianz aufgehoben, da mit der Anerkennung des Neuen Kultes (welcher ja seine Wurzeln in Rac hatte) als Wahrer Glaube die so unterschiedlichen Völker wieder näher zusammenrückten, aber dennoch verläuft auch heute noch ein tiefer Riß zwischen den Chirà altrijian in der Allianz und den Chirà jhetrijian in Rac.

Wie groß das Volk der Chirà jhetrijian tatsächlich ist und wie weit sich ein Einflußgebiet erstreckt, ist den Gelehrten Mradoshans unbekannt, ja man weiß nicht einmal viel über ihre Kultur zu berichten.

Das Kastenwesen scheint den Chirà dort unbekannt zu sein und auch der Glaube unterscheidet sich von dem des Neuen Kultes. Wenngleich hier Hostinos und Mra-Tagarr als oberste Gottheiten verehrt werden und auch alle neukultischen Gottheiten bekannt sind, so werden eben jene Götterkinder mit vielen unbekanntem Gottheiten vermischt - ein einheitlicher, definierter Pantheon scheint nicht zu existieren.

Die Lebensweise der Chirà jhetrijian scheint sich in den letzten drei Jahrtausenden nur wenig verändert zu haben. Wenngleich auch sie über Städte zu verfügen scheinen, so lebt doch der Großteil der Chirà von der Jagd und wohl auch der Fischerei in den Kartographen noch unbekanntem Gewässern.

Den wenigen Erzählungen einiger Chirà, die ihre Heimat Rac verlassen erzählen, dass es außer den Chirà altrijian und den Chirà jhetrijian noch mehr Chirà-Völker weiter im Norden geben soll, deren Äußeres sich bisweilen stark von den beiden bekannten unterscheiden soll.

Der Stamm, der direkt an der Grenze zur Allianz lebt ist am besten bekannt. Die Chirà leben dort in Baumhäusern, mehrere Dutzend Vat über dem Erdboden. Viele dieser Baumhäuser sind kunstvoll gebaut, wahre hängende Paläste seien unter ihnen zu finden. Sie leben dort sippenweise zusammen, bilden aber keine Dorfgemeinschaften mit Außenstehenden ihrer Familie. Das klassische Kriegerintum gilt bei den als wild und emotional geltenden Chirà jhetrijian als ein wichtiger Pfeiler ihrer Kultur und die Chirà, die den Weg aus Rac hinaus finden sind meist sich wie Raubtiere bewegendes Dschungelläuferinnen und vollendete Schwertmeisterinnen.

Eine besondere Bedeutung zumindest in den südlichen, nahe der Allianz gelegenen Regionen Racs, hat die Nutzung der großen Echsen. Seien es nun riesige, vielbeinige Kolosse mit langen Hälsen, die es vermögen, unglaubliche Lasten zu transportieren oder schnelle, aufrecht laufende Teccrakhà mit riesigen Mäulern und scharfen Zähnen, es gebe keine dieser Bestien, die in Rac nicht bezwungen und zu Untertanen der Chirà jhetrijian geworden seien.

Die Ausdehnung Racs scheint indes immens zu sein, zumindest legen die wenigen Berichte über dieses Land diese Vermutung nahe, und es scheint auch in seinem Norden Kontakt mit anderen Kulturen zu haben, die auf keiner Landkarte verzeichnet sind.

## Ravunua

Das Ravunua ist ein mächtiger Bergrücken, der sich unweit der Allianz südlich des Sees Metchuràn aus dem Dschungel erhebt. Das ungefähr 15 Evet (75 km) in der Länge und an seiner breitesten Stelle 7 Evet (35 km) messende Bergmassiv ist die Heimat der Kinder von Unua, einem der drei bekannten Unuim-Völker.

Den Erzählungen der Unuim zu Folge ist die Landschaft auf dem breiten Rücken dieses von Nord nach Süd orientierten Giganten durchaus reizvoll: frei von Dschungel ist das Ravunua ein sonniges Plätzchen, bedeckt von Grasmatten, auf denen vereinzelt einige alte, knorrige Onuba-Bäume zu finden sind. Die Flanken des Bergrückens stürzen steil in den dichten und erstaunlich kühlen Bergregenwald rund um das Felsmassiv ab und zeigen häufig nur blanken Fels,

doch wird die Steigung, je weiter sich das Ravunua über den Wald erhebt, immer flacher und machen einer runden, gleichmäßig nach allen Seiten abfallenden und nur leicht zerklüfteten Hochebene Platz.

Aufgrund seiner Abgeschlossenheit von den Städten und Handelswegen im Land des Großen Stroms wird das Ravunua von Nicht-Unuim nur selten besucht und so zeigt es schon seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden das bekannte, von den Unuim jedoch offenbar so geschätzte Bild: kleine Dorfgemeinschaften, kaum größer als ein Dutzend Hütten, Wohntürme oder -höhlen umfassend sind über den ganzen Bergrücken verteilt. Die einzige Ansiedlung, die von größerer Bedeutung zu sein scheint, ist wohl ein etwa einhundert Unuim beherbergendes Städtchen namens Valak, das als Ort der Zusammenkunft für private und religiöse Feierlichkeiten der Unuim des Ravunuas dient und auch über die einzigen echten Tempelbauten (neben sonst üblichen Schreinen) verfügt. Valak als Hauptstadt der Unuim zu bezeichnen ginge jedoch zu weit.

### **Vasal Intana und der Golf von Ashahím**

Die große Meeresbucht, die Yedeas in seinem Südosten begrenzt, wird gemeinhin als Golf von Ashahím bezeichnet. Der Name stammt von der alten Stadt Ashahím, die einst als mächtige Küstenmetropole am Westrand des Shedal auf Höhe der yedeischen Himmelssäule den Golf beherrscht hat, bis sie vor wenigen Jahrhunderten erst von der großen Konkurrentin Vasal Intana zerstört wurde.

Jenes Vasal Intana herrscht auch heute noch über den Golf. Sämtliche Aussagen über diese Region stammen von der Küste Südwest-Yedeas und sind von zahlreichen Gerüchten und Fehlinformationen durchsetzt. Angeblich soll einst Vasal Intana beträchtliche Macht gehabt haben, doch habe die Stadt (die im Inneren der vom Golf halbkreisförmig umschlossenen Halbinsel liegen soll) ihren Zenit schon lange überschritten und sei seit vielen Jahrzehnten dem

Verfall preisgegeben, so dass mittlerweile die Yedeiten das Bild auf dem Meeresbusen bestimmen.

Vasal Intana habe einen Gutteil seiner Macht angeblich in einem langanhaltenden Krieg mit einem noch weiter südlich liegenden Staatsgebilde verloren, dem es - den allerdings widersprüchlichen Aussagen zufolge - heute tributpflichtig sein soll. Andere sprechen davon, Vasal Intana befinde sich heute noch im Krieg mit den unbekanntem Ländereien im Süden.

Die Stadt sei von einem bunten Völkergemisch beherrscht, wo man viele Menschen, Sragon und auch einige Chirà antreffen könne, doch seien die Chirà hier viel kleiner und auch menschenähnlicher. Sklavenhandel und Dekadenz herrsche im langsam zerfallenden Vasal Intana...

### **Die andere Seite**

Chrestonim ist groß und wenig weiß man darüber, was auf der anderen Seite der Röhre, verdeckt durch das Himmelsgewölbe, an Rassen, Staaten und Kulturen existiert. Über vieles gibt es nicht einmal Spekulationen.

Die Senke scheint nach Norden und Süden kein Ende zu nehmen, zumindest konnte bisher niemand darüber berichten, jemals ein Ende gefunden zu haben, zu mörderisch und undurchdringlich ist das Dickicht. Südlich des Golfes von Ashahím soll sich ein weitläufiges Inselreich erstrecken, über welches angeblich ein machtvolles, weitläufiges, strahlendes Imperium herrschen soll, welches sich vom einen Ende der Welt bis an das andere erstrecken soll.

Auf der anderen Seite Mradoshans, hoch im Norden, soll Rac an weite, flache Ebenen stoßen, auf denen die Städte "umherwandern" (was immer das bedeuten mag) und eifersüchtig ihr Territorium bewachen.

Was genau gegenüber den Landen am Großen Strom auf der Röhre liegt, das schließlich weiß niemand in Mradoshan und nicht einmal den angrenzenden Regionen überhaupt zu sagen.

# Teil III: Die Rassen Mradoshans

Die Geschichte lehrt uns, dass die Völker Chrestonims nicht alle zugleich geschaffen wurden, sondern dass es eine Reihenfolge unter ihnen gebe. So galt das Volk der Sragon als das älteste. (Und nach den Lehren der Priester auch als das am wenigsten perfekte.)

Daraufhin habe es den Göttern gefallen, die Unuim zu erschaffen, darauf die Menschen und das Jüngste der Völker und damit am vollendetsten schließlich seien die Chirà.

Mag man den Ausführungen der heiligen Schriften nun glauben schenken oder nicht, so steht doch fest, dass diese vier Rassen das Land am Großen Strom bevölkern und so also miteinander auskommen müssen. Und dies tun sie erstaunlicherweise recht gut - bereits seit Jahrhunderten. Das mag daran liegen, dass die Kultur der Chirà solch eine erdrückende Macht auf die Länder und Städte Mradoshans ausübte (was sich erst in den letzten Jahren abzuschwächen beginnt) und andere Völker, allen voran die Sragon und die Menschen in diese Kultur hineinwuchsen, ja sie sogar mit Begeisterung übernahmen. Zum guten Verständnis der Völker mag auch vor allem beigetragen haben, dass sie alle das Chirjeya als Sprache

übernahmen und durch eine gemeinsame Religion geeint wurden.

Doch zogen an diesem allzu friedlichen Himmel in den letzten Jahrzehnten vermehrt Wolken auf. Die (aus der Sicht der chiranischen Kultur) dunkelste von ihnen heißt "Yedeismus", ein Begriff der nicht nur für die Eingottreligion Yedeas steht. Allein das wäre nicht das Beunruhigende, sondern diese Religion stellt den Menschen unverrückbar ins Zentrum seines Glaubens und findet damit gerade im unruhiger werdenden Zentralchrestonim reichen Nährboden, vermehren sich hier die Menschen doch wie die Zwysel. Die Frage, ob noch andere Völker in Chrestonim existieren, als jene, die in Mradoshan bekannt sind, kann indes nicht mit einem klaren Nein beantwortet werden, erzählt man sich doch gerade im südlichen Yedeas von weiteren intelligenten Völkern. In diesem Kapitel jedoch wollen wir uns ausschließlich den vier bekannten Rassen widmen und sogleich mit dem größten aller Völker beginnen:

## Die Chirà

Die Chirà<sup>1</sup> sind ein stolzes Volk von Katzenwesen, die mit über vier Millionen Vertretern das mit Abstand größte Volk des bekannten Teils Chrestonims darstellen. Ihre Kultur und ihre Gesellschaft haben das gesamte Gebiet entlang des großen Stroms geprägt wie kein anderes Volk und noch immer stellen sie den größten Machtfaktor Mradoshans dar. Das Gefühl, zu einem gemeinsamen Volk zu gehören ist bei den Chirà stark ausgeprägt und so wird man eine Zersplitterung in verschiedenste Staaten wie bei den Menschen nicht finden.

Ihr Aussehen, Kultur, Gesellschaft und Charakter soll im folgenden beschrieben werden.

Vorweg muß jedoch noch ein Umstand erwähnt werden, der eine weitere Besonderheit der Chirà darstellt. Drei Viertel der Chirà sind weiblich, nur ein Viertel männlich. Aus diesem Grund war die chiranische Gesellschaft von sich aus schon immer matriarchalisch, also von Frauen geprägt. In der Politik, Verwaltung, Haushalt, Heer, Handel, überall sind die Frauen dominierend - dies rührt aber in erster Linie

von der puren Anzahl der Frauen her, denn im Prinzip sind beide Geschlechter gleichberechtigt und männliche Chirà findet man in allen Positionen, die auch Frauen innehaben; nur eben weniger häufig. Aus diesem Grund wird in den folgenden Texten bei vielen Berufen und Posten auch die weibliche Form benutzt.

### Physiognomie

*"So mag euch die Ähnlichkeit nicht entgangen sein, die das Volk der Chirà gemeinsam mit den chare [=Katzen] hat. So gleicht das Haupt einer Chirà doch denen der eigensinnigen Tieren auf wunderliche Weise, ja doch fast bis aufs Haar. Doch siehe, welch Geschenk uns die Götter damit überbrachten: für die Sinne des Sehens und des Hörens und auch des Riechens nahmen sie sich ein Vorbild an ihnen und gaben sie den Chirà. Auch das dichte Fell hält warm in den Nächten und jede Chirà pflegt es und zeigt es anderen mit Stolz. Auch ihre Gewandtheit und Schnelligkeit mögen sie uns gegeben haben. Doch setzten die Götter noch mehr in uns: so verfügt unser Volk über den stolzen, aufrechten Gang, einen geschmeidigen und doch kraftvollen Körper und geschickte, mit scharfen Krallen bewehrte Hände. Und dies erhebt unsere Körper über alle anderen Kreaturen und*

<sup>1</sup> sprich: 'Tschirà' mit starker Betonung des letzten Vokals, keinesfalls auf dem 'i' betonten

*die Götter blicken voll Zufriedenheit und Genugtuung auf ihr auserwähltes Volk, gibt es doch kein schöneres und edleres unter der Sonne Chrestonims."*

— aus "Die acht Siegel der Herrschaft" der Religionsphilosophin Vesjida Vetras Chrestijis Akrijian, im Jahre 1211 nach dem Erscheinen Lajeyas, erstes Buch.

In der Tat sind die Chirà ein anmutiges Volk und ein Großteil der Vertreter dieser Rasse dürfen auch gerade für menschliche Augen als ausnehmend schön und attraktiv gelten.

Der Körperbau ist denen der Menschen sehr ähnlich, wenn sie diese auch durch ihre imposante Größe von oftmals zwei bis gar zweieinhalb Vat bei weitem überragen, ja aus den wilden, rauen Gegenden von Rac kommen gar männliche Chirà, die ihre Muskeln auf ganzen drei Vat Körperlänge verteilen können.

Die schmalen Hüften ruhen auf kräftigen Beinen, der Schwanz schlägt als ständiger Indikator der Gefühle einer Chirà mal verspielt, mal unruhig hin- und her, lange, kraftvolle Arme und breite Schultern runden das beeindruckende Bild ab. Auf diesen Schultern ruht jedoch ein Haupt, das der einer Katze oft bis ins Detail gleicht: große, wachsamen Augen mit geschlitzten Pupillen und ein mit spitzen Zähnen bewehrter Mund unter weit ausladenden Schnurrhaaren in einem flachen Gesicht, das trotz seiner Fremdartigkeit emotionale Stimmungen ablesbar macht, darin unterstützt von recht großen Katzenohren, die je nach Stimmung gerade nach vorne oder aber schräg nach hinten gelegt sind.

Doch gibt es auch zahlreiche Chirà gerade in Rac, die ein noch wilderes Aussehen ihr Eigen nennen. Hier ähnelt das Haupt mehr dem eines Löwen mit einem kraftvollen, starke Reißzähne tragenden Maul, einem schmalen, gefährlich aussehenden Schädel. Viele Mischformen gibt es zwischen diesen beiden Rassen, die oft mit den Begriffen Chirà altrijian und Chirà jhetrijian<sup>1</sup> voneinander unterschieden werden, doch haben sich die beiden Rassen über die Jahrtausende ihres Kontaktes so oft vermischt, daß manche der Chirà Ähnlichkeit mit beiden Volksgruppen haben und so einfach nur Chirà sind.

Die Hände der Chirà sind so feingliedrig wie die der Menschen. Sie vermögen damit im Wesentlichen dieselben feinen Bewegungen auszuführen, einzig die 'ausfahrbaren' Krallen stellen für diffizile Arbeiten bisweilen ein Problem dar, weshalb die meisten Chirà Handschuhe mit metallverstärkten Fingerspitzen tragen, um andere nicht unwillentlich zu verletzen oder Sachen zu beschädigen. Das Stutzen von Krallen oder das Stumpffeilen ist ebenfalls nicht unüblich. Auch die Füße verfügen noch über Krallen, doch können diese kaum noch verborgen werden, weshalb die Schuhe der Chirà im Verhältnis zum restlichen Körper oft etwas groß und vor allem länger sind und fast stets Metallkuppen an den Stiefelspitzen tragen.

<sup>1</sup> sprich: 'Tschirà altridschiann' bzw. 'Tschirà jhetridschiann', mit 'jh' wie der Anlaut in Journal oder Genre

Der Körperbau von Männern und Frauen unterscheidet sich vor allem darin, daß männliche Chirà von bedeutend athletischerer Figur sind und oft wahrhaft Kräfte wie ein Löwe (der übrigens in Chrestonim unbekannt ist) haben. Ein breites Kreuz, muskelbepackte Schultern, kraftvolle Beine und ihre imposante Körpergröße von meist über zweieinviertel bis gar drei Vat machen männliche Chirà gerade aus dem Volk der Chirà jhetrijian einerseits zu stattlichen, respekteinflößenden Hünen und andererseits zu Objekten der Begierde der holden chiranischen und auch nicht selten menschlichen Weiblichkeit.

Weibliche Chirà sind oft weniger kräftig, doch stehen gerade chiranische Kriegerinnen in dem Ruf, ihren männlichen Kollegen in Kraft und Ausdauer in nichts nachzustehen. Doch sind Chirà-Frauen von bezaubernder Eleganz, faszinierender Anmut und geradezu atemberaubender Beweglichkeit.

Bei allen Chirà ist der gesamte Körper bis auf einige wenige Stellen (Innenflächen der Hände und Füße, sowie im Nasenbereich) von einem dichten Fell bedeckt, der alle Farben haben kann, doch überwiegen eindeutig die Gelb- und Brauntöne: von einem satten orange bis sandgelb, von kastanienbraun bis Ocker bewegen sich die meisten Fellfarben, Musterungen wie 'getigert' oder 'gescheckt' sind vor allem unter den niedrigen Kasten verbreitet, gelten aber in höheren Kreisen als unschön und werden dort nicht selten weggefärbt, ein einzelner Streifen auf der Stirn oder entlang des Rückgrats oder sonst eine gleichmäßige Andersfärbung (beispielsweise ein weißer Bauch, schwarze Ohren, ein andersfarbiger Schwanz) wiederum können je nach gerade vorherrschender Mode sehr gefragt und beliebt sein. Die Farbe des Fells ist selten von großer Bedeutung, eine Ausnahme bilden dabei allerdings ganz weiße und ganz schwarze Chirà. In der Adelskaste gelten diese beiden reinen Farben als Zeichen von guter Herkunft und Erhabenheit, während weiß als göttliches Zeichen Hostinos' angesehen wird und schwarz als Gunstbezeugung Mra-Aggars, doch egal in welcher der Kasten diese reine Färbung auftritt, sie wird immer als gutes Zeichen gewertet.

Etwas ganz besonderes, etwas, das nur bei einer unter vielleicht 100.000 weiblichen Chirà (und nur bei solchen) auftritt, ist ein sogenannter Etrijian<sup>2</sup>, ein Haarschopf. Dieser Haarschopf ist stets von dunkelbrauner oder schwarzer Farbe, interessant dabei ist jedoch der Haaransatz: er verläuft vom Nacken in Dreiecksform hinter den Ohren vorbei und endet spitz mitten auf der Stirn. Dieser Haarschopf (dessen Farbe unabhängig von der Fellfarbe ist) gilt als besonderes Geschenk der Götter und dessen Träger als besonders verehrungswürdig. So haben alle Herrscherinnen der drei Kasten einen solchen Schopf und es ist von vielen großen Chirà in der Geschichte bekannt, daß sie auch über einen solchen verfügten. Ein

<sup>2</sup> sprich 'Etridschann'

Etrian ist jedoch keinesfalls unverzichtbar, um zu Rang und Namen zu gelangen, doch erleichtert er den Weg erheblich...

Die herausragendste körperliche Eigenschaft der Chirà ist gewißlich ihre sprichwörtliche Beweglichkeit und legendäre Gewandtheit. Darin übertreffen sie jedes andere Volk Chrestonims bei weitem und sind in Eleganz und Anmut unerreicht. Zudem vermögen sie mit ihren großen Augen auch bei schwachem Licht noch recht gut und scharf zu sehen. Auch ihr Gehör ist deutlich besser ausgeprägt als das der Menschen oder der Sragon. Einzig ihre Geruchssinn scheint erstaunlicherweise etwas schlechter zu sein.

Ihr größter körperlicher Nachteil scheint die Ausdauer zu sein. Eine Chirà kann, wenn sie sich ihre Kräfte falsch einteilt, schnell erschöpfen. Das wird sich bei langen Wanderungen nicht unbedingt bemerkbar machen, aber so schnell wie sie bei kurzen Sprints sind - lange können sie diese nicht durchhalten. Dies schlägt sich auch in ihrem Kampfstil nieder: Chirà setzen ganz auf ihre unübertreffliche Geschwindigkeit und Gewandtheit und trachten immer danach, mit einigen blitzartigen Angriffen den Gegner binnen kürzester Zeit zu töten, da sie genau wissen, daß ihre Chancen, je länger der Kampf dauert, immer schlechter werden.

Chiranische Kriegerinnen sind deshalb stets darauf bedacht, ihre Ausdauer zu trainieren und können diesen körperlichen Mangel so oft ganz gut überspielen.

Chirà sind man ihr Lebensalter äußerlich kaum an. Selten einmal erhalten die Haare um die Schnauze herum einen kaum wahrnehmbaren, silbernen Schimmer, lediglich die Reflexe mögen in ihrer Geschwindigkeit abnehmen. Richtig gebrechlich wird allerdings kaum eine von ihnen und der Tod tritt oft überraschend binnen weniger Tage ein, angekündigt durch Müdigkeit, Antriebslosigkeit und hohes Fieber. Eine Chirà aus ärmeren Gefilden kann froh sein, wenn sie 50 Lebensjahre gesund auf Chrestonim weilt, doch Vertreter der chiranischen Rasse, die das Glück haben, in Reichtum, Wohlstand und mit guter medizinischer Versorgung zu leben, können mitunter auch das eineinhalbfache dieses Alters erreichen.

## Charakter

*"...als auf dem Höhepunkt des Streitgesprächs die eine der beiden Chirà plötzlich aufsprang und ihrem Gegenüber mit ihrer mächtigen Pranke ins Gesicht hieb, wo deutlich die Spuren ihrer Krallen zu erkennen waren. Doch was tat die Chirà? Sie griff nicht etwa zu ihrem Schwert, sondern zischte der Angreiferin ein mir unverständliches Wort in ihrer Sprache zu. Sekundenlang herrschte betretenes Schweigen im gut gefüllten Schankraum. Dann brach die Angreiferin plötzlich in schallendes Gelächter aus, in das die andere zu meinem Erstaunen mit einsetzte, und alsbald saßen die beiden wieder fröhlich zusammen an ihrem Tisch und alles, was vorgefallen war, war vergessen. Erschienen mir die Gebräuche der Chirà in unserer kleinen Stadt*

*schon als äußerst sonderbar, so sind sie mir hier in der Hauptstadt der Allianz noch mehr ein Rätsel und noch unverständlicher..."*

*— Aus dem Brief des Händlers Gavertin Vellric an seine Frau, verfaßt im Jahre 197 der Allianz*

Kaum läßt sich etwas verbindliches über den Charakter einer Chirà sagen, außer der Tatsache, daß sie unberechenbar sind. In einem Augenblick können sie noch zornig und gereizt sein, im nächsten sind sie freundlich und zu Späßen aufgelegt. Eine Chirà muß schon auf eine gewisse Lebenserfahrung oder ein langes Training zurückblicken können, um ihre spontanen Launen erfolgreich zu unterdrücken. Diese Unruhe in ihrem Gemüt entspricht auch einer gewissen Lebenseinstellung. Was für die Chirà zählt ist die Veränderung; Stillstand und Nichtstun ist ihnen meist ein Graus. Das heißt nicht, daß sie eine ständige Betriebsamkeit aufweisen (sie wissen sehr wohl das Herumdösen über die heiße Mittagszeit zu schätzen), sondern ihnen liegt etwas daran, persönlich Karriere zu machen, Kinder in die Welt zu setzen, ein Haus zu bauen, ihrem Clan oder etwa ihrer Kaste zu Reichtum und Ansehen zu verhelfen. Bei manchem äußerst sich dieser Wunsch nach Veränderung aber auch darin, daß sie ausziehen, um ihre Welt zu entdecken, neue Kontakte zu knüpfen, und neue Orte für sich zu erkunden - auch die Neugier ist eine der herausragendsten Eigenschaften einer Chirà.

Freilich gibt es auch bedeutende Unterschiede zwischen Angehörigen der Kasten:

Viele Mondrai sind schon fast berüchtigt für ihren derben Humor und ihren etwas groben Umgang - kleinere Keilereien zwischen verschiedenen Clans innerhalb der Kriegerkaste sind nicht selten. Abgesehen von den Chirà, die in der Politik sind, zeichnen sie sich ebenso durch schonungslose Offenheit und Ehrlichkeit aus. Dieses offene Aussprechen der eigenen Meinung ist etwas ganz selbstverständliches, Abneigungen und Zuneigungen werden offen herausposaunt. (Was nützt es, sie zu verschweigen?) Dadurch sind die Chirà relativ unempfindlich gegen Beleidigungen und selten nachtragend. Doch - wie bereits erwähnt - macht hier häufig die Unberechenbarkeit einen großen Strich durch die Rechnung: eine kleine abfällige Bemerkung über den Clan oder das Aussehen der Waffe kann manchmal schon genügen, um es sich für immer mit einer Chirà zu verderben. So mag eine Chirà ein im Zorn ausgerufenes "Du bist arrogant, eingebildet und überaus lästig." ruhig akzeptieren, vielleicht ebenfalls ihre Meinung sagen und dann ist die Sache vom Tisch. Beleidigungen, die jedoch die Ehre der Familie oder der Kaste tangieren, können blutig enden.

Ebenso ist Spontaneität neben einem oft überzogenen Selbstbewußtsein eine Eigenschaft der Chirà, die man auch als 'unüberlegt' auslegen könnte: nicht selten werden überstürzt Entscheidungen getroffen, etwas zu wenig bedacht, zu schnell ein Bild gefaßt - und hinterher ist das Geschrei dann meist groß. Dabei

sind die Chirà durchaus hochintelligent, nur mangelt es ihnen etwas an Geduld und so etwas wie Weisheit. Erst im hohen Alter tritt diese Weisheit zu Tage, weshalb viele Clans von den Ältesten geführt werden. Aber natürlich gibt es ein - vor allem von den Legenden der Kriegerkaste dominiertes - Klischee des Charakters einer Chirà, das aber gar nicht so fern von der Realität entfernt ist. Dieses typische Bild läßt sich durch fünf Begriffe am besten umschreiben: Stolz, Wagemut, Impulsivität, Leidenschaft und Toleranz.

## Die Kasten

Das Kastenwesen gehört zu den augenfälligsten Merkmalen der chiranischen Gesellschaft. Mythologisch gehen die Kasten (in die selbstverständlich nur Chirà aufgenommen werden) auf die fünf Töchter der Heiligen Lajeya zurück, so daß jede Kaste schon auf eine über dreieinhalb Jahrtausende währende Geschichte zurückblicken kann.

Man unterscheidet insgesamt fünf Kasten. Die Adelskaste (Chrania), die Priesterkaste (Akkra), die Kriegerkaste (Mondrai), Arbeiterkaste (Ecibarra) und zu guter Letzt die Bauernkaste (Alchenam).

Die Zuordnung zu einer Kaste ist recht komplex und durch viele Gesetze geregelt. Grundsätzlich ist es allerdings so, daß man in eine Kaste hinein geboren wird. Ein Kind der Chrania wird auch meist dieser Kaste zugeordnet. Grundsätzlich ist ebenfalls, daß weder Abstieg noch Aufstieg in eine andere Kaste nach der ersten Festlegung möglich ist. Direkt nach der Geburt des Kindes obliegt es dem Clan, dem die Mutter angehört, zu entscheiden, was mit dem Kind geschehen soll. War die Mutter immer ehrenvoll und ein nützliches Mitglied der Kaste, so wird auch dem Neugeborenen die Aufnahme in die Kaste gewährt. Sollte sich die Mutter jedoch irgendwelcher Verbrechen schuldig gemacht haben, so kann sie selbst nicht aus der Kaste ausgeschlossen werden, wohl aber ihr Kind, das dann meistens den Ecibarra (Handwerkern) oder gar den Alchenam (Bauern) zugeordnet wird. Genauso ist auch der Aufstieg einer erwachsenen Chirà in eine höhere Kaste unmöglich. Hat eine Chirà jedoch dem Staat, einer der Herrscherinnen oder den Göttern einen sehr großen Dienst erwiesen, wird ihr gewährt, für ihr Kind eine Kaste auszuwählen, sogar die der Chrania (Adel).

Nun kommt es aber immer wieder vor, daß Mitglieder beispielsweise der Mondrai den Pfad des Krieges verlassen und einem Handwerk nachgehen. Die Zugehörigkeit zu einer Kaste bedeutet allerdings vor allem, daß man ihrer Gerichtsbarkeit untersteht, sich an die spezifischen Gesetze und Regeln halten muß, man an sie die Steuern bezahlt und ihr gegenüber für alle Taten Rechenschaft und Verantwortung schuldig ist. Nun stellt es sich für eine schneidernde Mondrai allerdings als nicht gerade einfach dar, sich in einem Berufsfeld zu etablieren, das von den Gesetzen und Strukturen der Arbeiterkaste durchsetzt ist und sich

mit Institutionen auseinandersetzen, die von den Ecibarra kontrolliert werden. So wird jene Mondrai für ihr Kind die Aufnahme in die Arbeiterkaste beantragen und ihm somit Tür und Tor in seinem Berufsfeld öffnen.

Der Wechsel einer Kaste zieht auch oft die Gründung eines eigenen Clans mit sich - letztlich auch oft auf Druck des Clans, denn welche adlige Familie sieht seinen Namen gerne unter den der Bauern? So sind die Gesetze zum Wechseln des Clannamens auch milde und machen diesen Prozeß nicht allzu schwer.

Die Strafen, die innerhalb einer Kaste oder eines Clans verhängt werden, unterscheiden sich von den menschlichen Strafen doch in einigen Punkten. Wenn eine Chirà gegen die Kasten- oder Clanordnung verstoßen hat, kann sie etwa dadurch bestraft werden, daß es allen anderen Chirà seiner Clans oder gar seiner Kaste verboten ist, mit ihr zu sprechen. Die Chirà darf weiterhin unter ihnen leben wird aber kein Wort mehr von ihnen empfangen. Das kommt dem Ausstoß aus der Gesellschaft der Chirà nahe, für den betroffenen oft eine unerträgliche Qual. Es gibt allerdings die Möglichkeit das dieser Bann wieder gebrochen wird, wenn die Chirà ihrem Volk einen großen Dienst erweist.

Es ist nicht unbedingt eine Schande, keiner Kaste anzugehören. Ausgesetzte oder anderweitig 'verlorengegangene' Kinder können durchaus auch zu Ehren kommen. Da man in der Stunde seiner Geburt einer Kaste zugeordnet wird und dadurch ein nachträgliches Wechseln der Kaste unmöglich ist, müssen für diese Kastenlosen ("Jeyhoch"<sup>1</sup>) Sonderregelungen getroffen werden. So erhalten sie nach Anhörung durch das jeweilige Verwaltungsorgan der betroffenen Kaste Sondergenehmigungen, einen Beruf auszuüben. Will eine Jeyhoch also Kriegerin werden, so muß der Clanrat der Mondrai darüber befinden. Wird die Jeyhoch angenommen, so gehört sie keineswegs der Kaste an, sondern hat beispielsweise die Erlaubnis erhalten, Waffen und Rüstungen zu tragen. Selbiges gilt auch für Nicht-Ecibarras, die etwa einen Handwerksbetrieb eröffnen möchten: auch sie müssen sich Genehmigungen von der Arbeiterkaste einholen, doch sind diese im Allgemeinen nie so weitreichend wie für einen echten Angehörigen der Kaste, so daß viele Chirà dann den Kastenwechsel für ihre Kinder beschließen, wie er weiter oben bereits angesprochen wurde.

## Namensgebung

Die Bedeutung der Kasten für die Chirà schlägt sich auch in der Art und Weise wieder, wie ihre Namen gebildet werden. So besteht der Name einer Chirà stets aus mindestens drei Teilen: dem Vornamen, dem Clannamen und dem Kastennamen.

---

<sup>1</sup> sprich: 'Dscheyhötsch'

Der Vorname wird als erstes genannt. Er hat keine tiefere Bedeutung, steht also nicht etwa für einen bestimmten Begriff und es werden auch nur selten Wörter des Chirjeya für Vornamen verwendet, so daß kaum ein Kind "Hoffnung", "Sieg" oder "Liebe" heißen wird. Weibliche Namen bei den Chirà enden stets auf einen Vokal, hier meist auf 'a' und am seltensten auf ein 'e'. Männliche Namen hingegen enden generell auf einen Konstanten. Mehrere Vornamen sind vor allem bei den Chrania verbreitet. Hier werden meist die Namen des Vaters und der Mutter beigefügt, so daß männliche Vornamen als zweiten Namen für weibliche Chirà nicht selten sind.

Der Clannamen ist mit menschlichen Nachnamen zu vergleichen, auch wenn er bei den Chirà eine wichtigere Bedeutung hat, da mit ihm natürlich der Ruhm berühmter Vertreterinnen aus Gegenwart und Geschichte transportiert wird. Der Clannamen wird fast ausschließlich durch die Frau weitergegeben, der Mann wechselt also den Clan, kommt es zu einer Heirat.

Als letztes folgt schließlich der Kastennamen. Er setzt sich grundsätzlich aus zwei Teilen zusammen: Der erste Teil wird durch die Kaste gebildet, also Chrani-, Akkri-, Mondri-, Eci- und Alchi-. Daran angehängt wird eine Silbe, die Rückschlüsse auf den Rang innerhalb der Kaste zuläßt. Als höchste dieser Ränge gilt die Endung -jianjar, die nur den drei Herrscherinnen der Kasten gebührt. Darauf folgt die Endung -jian, die allerhöchste Würde und Ehre bedeutet, dann kommt -jiar, -jas, -jel, -vial, -ruai, -ac, und schließlich -an, was dem untersten Rang entspricht. So trägt beispielsweise eine angesehene Generalin der Kriegerkaste den Kastennamen Mondrijian, die einfache Schusterin hingegen oft nur ein Eciac. Wo-

bei zu sagen ist, dass die höchste Würde, die ein Mitglied der Ecibarra oder Alchenam (Arbeiter und Bauern) erreichen kann, die Endung -vial ist.

Nur bei den Akkra und den Mondrai verbreitet sind die "Ordensnamen", welche zwischen dem Clan- und dem Kastennamen stehen und die, wie die Bezeichnung schon verrät die Zugehörigkeit zu einem Orden innerhalb einer Kaste kennzeichnet. So steht bei den Akkra meist der Name ihres religiösen Kultes in Verbindung mit ihrem Rang innerhalb der jeweiligen Kirche, während die Kriegerorden und -bündnisse der Mondrai direkt und unverändert dem Namen beigefügt werden. Bei den Ecibarra sieht man gelegentlich den Berufsstand hier aufgeführt. Die Nennung des Ordensnamens ist jedoch keineswegs Pflicht und unterliegt nicht der Verwaltung - er wird aus Gründen der Ehre und des Stolzes getragen, also zur reinen Repräsentation.

#### **Beispiele für die Bedeutung von Kastennamen:**

**-jianjar:** Herrscherin einer der drei obersten Kasten

**-jian:** Hohe Generalin; Oberste Priesterin eines Kultes; Hohe Ministerin; Provinzherrin/Jiara

**-jiar:** Clanführerin eines mittelgroßen Clans der hohen Kasten; Generalin/Admiralin; Hohe Beamte

**-jas:** Hohepriesterin eines Tempels; Kriegsheldin

**-jel:** Kapitänin; hohe Offizierin des Militärs; stellvertretende Hohepriesterin; Clanführerin eines kleinen Clans der hohen Kasten; Botschafterin, Diplomatin

**-vial:** Offiziere der Armee; höher geweihte Priesterinnen; gut situierte Beamte; Großgrundbesitzerin; höchst mögliche Würde für Mitglied der unteren Kasten

**-ruai:** typische Endung für Clanführerinnen der unteren Kasten (Bauern und Arbeiter)

## **Chrania - die Adelskaste**

Die vornehmste und mächtigste aller Kasten ist die der Chrania, die Adelskaste. Aber sie ist auch die kleinste: von den etwa 4 Millionen Chirà, die in Chrestonim leben, gehören etwa 10.000 zu dieser Kaste.

Ihr Herrschaftsanspruch rührt zum einen von der Urgründerin der heutigen chiranischen Gesellschaft, Lajeya her. Sie verfügte, daß ihre älteste Tochter namens Chrania gemeinsam mit Lajeyas zweit- und drittältesten Töchtern über das Volk herrschen sollten, Chrania aber den letzten Ratschluß fassen sollte. Diese Formulierung hat seit jeher für Mißverständnisse, Verwirrungen und sogar Kriege gesorgt, aber allein dieses Wort der größten aller Heiligen reicht aus, dem Wunsch einer Chrania mehr Gewicht zu verleihen als der Meinung irgendeiner anderen Kastenangehörigen.

Zum anderen haben es die Chrania im Laufe der Jahrhunderte geschafft, durch finanziellen und administrativen Sachverstand ihre Ländereien und

Besitztümer zu vergrößern, sowie sich durch Geschenke, Heiraten und Bündnisse mit Familien anderer Kasten stets einen Platz an der Spitze zu sichern. Dementsprechend inszenieren sie auch ihr Auftreten in der Öffentlichkeit.

Oft in Begleitung schwer bewaffneter Leibwachen, umtänzelt von einem halben Dutzend Diener, Zofen und Lakaien mag man als jemand, der mit diesem Anblick nicht vertraut ist, glauben, es handle sich um einen offiziellen Staatsbesuch der Regentin eines kleinen Königreiches. Außerhalb der zentralen Viertel der Hauptstadt ziehen sie es vor, sich von Sragonsklaven in Sänften durch die Straßen und über Treppen tragen zu lassen oder aber sie reisen in bereits an kleine Paläste erinnernden, von langen Gespannen aus edlen Zugehens gezogenen Kutschen über das Land oder die Hochstraßen über den Dächern der schlechteren Stadtviertel.

Tatsache ist aber, dass sich die weitaus meisten Angehörigen der Adelskaste selten außerhalb der Prunk-

viertel der Hauptstadt aufhalten. Rechàlavis nennt sich der Teil der Hauptstadt, der der Adelskaste gehört. Hier leben gut 8.000 Chrania, zusammen mit gut dreimal so vielen Wachen, Sklaven, Dienern, Lustmädchen und -jungen, Verwalterinnen, Schneiderinnen und vielen Dutzend weiterer Angestellter in allen Berufen, die das Leben erst richtig angenehm machen. Der Stadtteil (mit gut 30.000 Einwohnern allein schon größer als Städte wie Estichà oder Bet-Narekem und doch nur von mittlerer Größe im Vergleich zu den übrigen hundert Vierteln der gewaltigen Metropole) findet sich unweit der Kastenpyramide der Chrania und wird vor allem durch seine gewaltigen Parks, kristallinen Türme, die Kuppeln der Bäder und Arenen und natürlich durch die prunkvollen, eleganten Paläste der großen Clans geprägt. Geschäftliche Dinge werden vor allem durch die allgegenwärtigen Sragon-Verwalterinnen der großen Clans erledigt. Zu Hunderten schwärmen sie morgens aus Rechàlavis aus und streben den großen Verwaltungsgebäuden der konzernartigen Handelshäuser zu, die sich im Besitz der Adelskaste befinden.

## Sitten und Gebräuche

Die Demonstration des Reichtums nach außen hin entspringt nicht unbedingt reiner Angeberei, sondern vielmehr dem Wunsch nach Ästhetik und Wohlbefinden. Die Chrania würden ihre teuren Seidenstoffe nicht tragen, wenn sie nur teuer wären. Sie tragen sie, weil sie einfach schön sind - und Schönheit hat gerade im Land der Chirà seinen Preis. Die Paläste der Chrania sind dementsprechend eingerichtet - mit Marmorböden (sie kühlen in der Hitze des Mittags), Statuen, kostbaren Vorhängen, Springbrunnen, bestickte Liegesessel, Freitreppen, Atrien mit Gärten in ihrem Zentrum, offenen Loggien und Galerien, alles teuer aber vor allem geschmackvoll.

Dieser Drang nach Schönheit setzt sich auch im alltäglichen Leben fort: man verwendet viel Zeit auf die eigene Körperpflege. Obwohl die Chirà Altrijian eigentlich ein recht wasserscheues Volk sind, hat sich bei den Chrania eine eigene Badekultur entwickelt, die der optimalen Fellpflege dient. Zudem ist ein komplettes Bad oft die einzige Möglichkeit, die Tönungen und Färbungen aus dem Fell zu waschen, wenn sich mal wieder das derzeitige Modediktat bezüglich der vornehmsten und schönsten Fellmusterung geändert hat. Das ganze Äußere spielt für die Chrania eine große Rolle. Die großen Festgelage und die Bequemlichkeit läßt die älteren Chrania häufig etwas zur Pummeligkeit neigen, was mit Leibesübungen und Diäten bekämpft wird.

Interessanterweise hat die ewige Jagd nach der Schönheit einige positive Effekte, was auch das Leben der einfachen Bevölkerung angeht: Zahlreiche unbedeutende Stadtviertel der Hauptstadt wären dem Verfall preisgegeben, gäbe es nicht die Chrania mit ihrem steten Bestreben, ihre Umwelt zum Ästheti-

schen hin zu verändern. Der gesamte nördliche Distrikt wurde vor etwa 10 Jahren mit wunderbaren Allees geschmückt, Gebäude modernisiert und renoviert, ebenso die Kanalisation verbessert und das leidige Verkehrsproblem wurde elegant durch breite außerstädtische Straßen und sogar Tunnel gelöst.

## Clan und Familie

Die Familie ist mit dem Clan gleichbedeutend. Zwar gilt das Wort der leiblichen Mutter oder des Vaters immer noch ein klein wenig mehr als das Wort eines beliebigen Clanmitglieds, aber der gesamte Clan ist innerlich durch komplexe Verwandtschaftsbeziehungen gefestigt und stellt das vertraute Umfeld der Chrania dar. Meist bewohnt ein Clan gemeinsam einen Palast, wobei es bei größeren Clans mit mehreren Hundert Mitgliedern durchaus üblich ist, verschiedene Flügel verschiedenen Zweigen des Clans zu überlassen. So erreichen manche Anlagen eine erstaunliche Ausdehnung: der Palast der Jascara, des größten und machtvollsten Clans mit über 350 Mitgliedern stellt bereits eine kleine Stadt in sich dar. Stets wird der Clan von einer einzelnen Chirà geführt, der Clanführerin, die sich mit dem Kastennamen "Chranijjar" schmücken darf (solange der Clan nur groß und einflußreich genug ist). Ihre Aufgabe ist es, über Ehen zu entscheiden, den Clan zu repräsentieren und das Vermögen zu verwalten, zudem stellt sie eine "Mutter" für alle Clansmitglieder dar und man holt sich bei ihr Rat und Unterstützung. Muß eine Nachfolgerin (oder ein Nachfolger - auch das kommt hin und wieder vor) gefunden werden, so einigen sich oft die Ältesten des Clans auf jemanden - und nicht selten ist es ein Kind der Verstorbenen, um das Andenken zu ehren.

## Technologie

Die Chrania sehen sich als die Architekten des neuen Diamantenen Zeitalters. Und es sieht so aus, als wären sie in der Tat die großen Gewinner der neuen Zeit.

Denn allein die Chrania besitzen sowie das Wissen um die neuen Technologien als auch das Geld, die Pläne in eine grandiose Realität zu verwandeln

Die Clans der Chrania beschäftigen Hundertschaften von Ingenieuren, Tüftlern und Mechanikern aller Rassen, um die fast monatlich erweiterten und neu entdeckten Erkenntnisse der Mechanik, Statik oder der allgemeinen Physik in Anwendungen umzusetzen, die dann mit viel Enthusiasmus, unerbittlichem Ehrgeiz und oft auch dem Blut unzähliger Sklaven in kürzester Zeit dem neuen Diamanten Zeitalter erst seinen wahren Glanz verleihen.

Daß Technologien gestohlen oder kopiert werden können, ist allgemein bekannt und ist in der Frühzeit der mechanischen Ära auch oft genug vorgekommen.

Die Antwort der Adelskaste darauf kam erstaunlich schnell. Gemeinsame Interessen verbinden und so gelang es der zahlenmäßig kleinsten Kaste, sich in großer Einigkeit zusammenzuschließen zu einer Gemeinschaft, die all das große Wissen allein für sich behält und eifersüchtig, ja geradezu brutal seinen Vorsprung vor allen anderen Kasten, Völkern und Kulturen verteidigt.

Die begnadeten Wissenschaftlerinnen und Ingenieure leben wie in goldenen Käfigen in Rechälavis, ohne die Möglichkeit, aber auch meist ohne den Willen, die großen Paläste zu verlassen, denn sie haben ihr Leben, ihr Wissen und ihr Schaffen den Clans der Chrania verschrieben und erhalten als Gegenleistung ein Leben in Luxus und unbegrenzte Ressourcen für ihre Arbeiten und Ideen.

Obwohl die Chrania in dieser Beziehung nach außen hin wie ein Festung erscheinen, herrscht im inneren durchaus so etwas wie eine sportliche Konkurrenz.

Gesellschaften wurden gegründet, jeweils von mehreren Clans unterstützt, die sich mörderische Wettrennen um die Realisierung der mechanischen Träume liefern. Letztlich hat diese Konkurrenz, die durchaus mal Sabotage beinhaltet, aber niemals so weit geht, dass es zu ernsthaften Fehden zwischen den Clans kommt, zu dem großen Aufschwung und der schnellen Verbreitung der Technologien geführt.

So kostspielig und finanziell riskant die Investitionen in die Ideen der Ingenieure auch sind, sie haben die Chrania zu einem Reichtum verholfen, der den Gewinn aus den klassischen Domänen - Großgrundbesitz, Plantagen- und Bergbauwesen sowie Großhandel - bei weitem übersteigt.

Die Ergebnisse der Bemühungen der Chrania sind in der Allianz überall zu sehen. Angefangen von der Vanimchay, der an einer Schiene hängenden von mechanischem Armen fortbewegten Bahn in der Hauptstadt, diversen Seilbahnen und mechanischen Aufzügen, über allerlei mechanische Gefährte bis hin zu den neuen, sich in den Himmel schraubenden Kristalltürmen, deren Bau nur durch die Entdeckung und Verarbeitung neuer Materialien möglich wurde.

## **Sklaven**

Es kann einem Sklaven nichts besseres passieren, als Sklave in den Palästen der Chrania zu sein. Sragon werden hier häufig als niedere Beamte oder für Dienstleistungen eingesetzt, mal als Pförtner, mal als Diener, hier als Masseur, dort als Gärtner oder Kutscher. Meistens trifft man sie jedoch als gewöhnliches Hauspersonal an. Sie wohnen in eigenen Flügeln der Clanspaläste und werden dort mit allem versorgt, was sie brauchen.

Menschliche Sklaven sind seltener und dienen fast immer als Leibsklaven. Der Status als Leibsklave kann von einer Art Zofe oder einen persönlichen Hausdiener bis hin zum Lustobjekt reichen, bekanntlich die teuersten aller Sklaven, die zudem aufgrund

des Alterungsprozesses schon nach wenigen Jahren "unbrauchbar" werden...

Das Diamantene Zeitalter mit seinen Ressourcen im großen Maßstab verschlingenden Bauprojekten erfordert jedoch eine Art von Rohstoff, welcher die Arbeiterkaste der Chirà nicht bereitstellen möchte, da der Preis ihnen zu hoch ist: Arbeitskraft in rohen Mengen. So haben die sragonschen Schwerstarbeiter wieder Einzug gehalten in die chiranische Gesellschaft. Gemeinsam mit den sich glänzend verkaufenden Lastechsen sieht man ganze Heere vom Schweißschwerer und schwerster Arbeiten bedeckter Sklaven, die letztlich den Preis bezahlen für die gleißenden, funkelnden Symbole des Glanzes der Allianz und der neuen Ära des unbegrenzten Fortschritts.

## **Politik**

Die Chrania bestimmen die Politik der Allianz zu einem erheblichen Anteil. Die Quelle ihrer Macht ist zum einen der gewaltige Grundbesitz in und um die Hauptstadt herum, schließlich sind die Chrania Besitzer ganzer Straßenzüge und Viertel und nahezu sämtliche Plantagen der Allianz sind in ihrem Privatbesitz. Zum anderen sind da die großen Gewinne und die riesige Menge an von eben diesen Besitzungen abhängigen Untertanen. Kombiniert mit einem weitreichenden Systemen aus Schuldscheinen, Gefälligkeiten und "alten Freundschaften", sowie dem Monopol auf die Technologie, der Triebfeder des Diamantenen Zeitalters, liegt in ihren Händen ein derartiger Einfluß, daß ihre Stimme etwa so viel wiegt wie die der Priester- und Kriegerkaste zusammen. Und da die Chrania zudem als Meister der Diplomatie und der geschickt eingesetzten Gefälligkeiten gelten und überdies auch eine große innere Geschlossenheit aufweisen, vermögen sie dieser Stimme auch deutlicher Ausdruck zu verleihen als es den anderen, oft intern zerstrittenen Kasten möglich ist.

## **Bedeutende Clans**

Bei den Chrania gibt es um die 90 Clans, die im Durchschnitt um die 100 Mitglieder zählen. Hier seien nur die sechs bedeutendsten aufgezählt.

### ***Jascara***

Der Jascara-Clan stellt schon seit den Kastenkriegen die Herrscherinnen der Chrania. Ihr Clanspalast gilt als die größte Palastanlage des bekannten Chrestonims und kann auf einige der kühnsten und atemberaubendsten architektonischen Experimente verweisen. Der Clan zählt etwa 350 Mitglieder, ist damit der größte unter den Chrania und verfügt über unschätzbare Geldmittel. Vor allem dieser Clan ist es, der seine führende Position durch die neuen Technologien besonders stark ausbauen konnte, wobei die Architektur mit den neuen Materialien das Hauptfeld

der Clanstätigkeit ist. Politisch gibt sich gemäßigt und unterhält gute Kontakte zu allen anderen Clans. Nicht unbedeutend ist ebenso, dass die Regentin des Elurischen Reiches am fernen Metchà ebenso eine Jascara ist...

### ***Sojiras***

Dieser Clan, der um die 240 Mitglieder hat, verfügt über erstaunliche Kenntnisse in der Mechanik und allgemeinen Physik und zeichnet sich für die zahllosen Großmechaniken, Dampfanlagen und automatisierten Produktionsstätten verantwortlich.

### ***Callaratà***

Die Callaratà haben ihren Reichtum durch die Landwirtschaft erworben. Der prozentual größte Teil der Plantagen rund um die Hauptstadt gehört ihnen. Die rund 200 Mitglieder gehören nicht gerade zu den angesehensten, wohl aber zu den reichsten unter den Chronia. Da die Landwirtschaft im allgemeinen Sklavenarbeit ist, verfügt dieser Clan wohl über ein Heer von über 40.000 Sragon-Sklaven - ebenfalls ein Superlativ, das kaum überboten werden kann. Bis vor wenigen Jahren drohte der Clan den Anschluß zu verlieren, weil es sich weiterhin auf die traditionelle Sklavenarbeit verließ - doch mittlerweile experimentiert auch dieses Haus mit Förderbändern und Erntemaschinen, die sich wie titanische silberne Käfer durch die grünen Ebenen der Plantagen fressen.

### ***Astochà***

Als einziger der adeligen Clans können die Astochà auch Krieger in ihren Reihen aufweisen. Seit jeher

kontrollieren sie die kleine Gruppe der Soldaten, die den Chronia untersteht. Dieser Clan (Mitglieder: um die 190) unterhält weitreichende Beziehungen zu den Mondrai und ihrer Herrscherin.

### ***Revijal***

Die Revijal gelten als die "Alleskönner" unter den Clans. Es gibt kaum ein Gebiet, einschließlich der neuen Technologien, auf denen der Revijal-Clan nicht seine Finger im Spiel hätte. Zwar nirgendwo herausragend, dafür aber flächendeckend. Das größte Standbein ist jedoch der Fernhandel und hier ist besonders die Schifffahrt zu nennen, sei es die konventionelle mit Ruder- und Segelkraft oder die moderne, wenn auch bisher kaum ausgereifte mittels mechanischer Ruder und Uferseilzügen.

### ***Aljenor***

Die Aljenor sind mit 70 Mitgliedern ein eher kleiner Clan. Sie sind jedoch für ihre ausschweifenden Feste, ihren 'Einfallsreichtum' was den Einsatz von Lustsklaven angeht und ihre Künstlertalente bekannt und geschätzt. Zahlreiche der großartigsten Künstler stammten aus dem Aljenor-Clan. Ihre Einnahmequelle sind der Handel mit Luxusgütern und die Verarbeitung von Gold und Edelsteinen zu Schmuck, sowie die Fähigkeit, Kunst zu Gold in Form von Theatern, Galerien, Wagenrennen und Festen zu machen - Dinge, die für die Chronia in ihrer oft reichlichen Freizeit von großer Bedeutung sind.

## **Akkra - die Priesterkaste**

Die Akkra, auch die Priester- oder religiöse Kaste genannt vereint unter sich etwa 300.000 Chirà, von denen beileibe nicht alle Priester sind.

Die Akkra sehen sich selbst gerne als die Bewahrer der Traditionen, des geistigen und kulturellen Erbes, sie haben sich dem Geist und dem Wissen verschrieben, nach ihrer Denkweise tragen sie die Zivilisation auf ihren Schultern.

Nur etwa ein Zehntel aller Angehörigen der Akkra haben wirklich eine Weihe als Priester erhalten. Sie leben in den Tempeln und haben ihre Existenz ganz und gar der Religion gewidmet. Ihre Lebensweise und ihre Charaktere sind so stark von den einzelnen Kulturen geprägt, daß ihnen in den Kapiteln über die Götter Chrestonims Rechnung getragen wird.

Wir wollen hier einen Blick auf jene Chirà werfen, die sich innerlich den Göttern nahe fühlen und nach ihren Regeln leben, ohne aber zu den Priestern gerechnet zu werden.

### **Das tägliche Leben**

So sehr die einzelnen Clans auch darauf pochen mögen, einem bestimmten Kult anzugehören und ganz nach dessen Regeln zu leben, so unterscheidet sich das tägliche Leben der Mitglieder doch wenig voneinander.

Philosophieren und Debattieren sind Pflicht für jede junge Akkra, Reflexion über die Religion, Meditation und geistige Bildung sind Prinzipien und Disziplinen, die ihren festen Platz im Tageslauf eines Mitglieds der Priesterkaste haben.

Die Akkra unterscheiden sich somit von den lebenslustigen und genießerischen Chronia: wenn die letzten nächtlichen Feste der Adelskaste verklungen sind, begeben sich die Akkra zu ihrem ersten Morgengebet in die Tempel. Die Mahlzeiten sind bescheiden, die Räumlichkeiten schlicht aber praktisch eingerichtet, Enthaltung und Entsagung ist für viele Clans eine Selbstverständlichkeit. Und wenn bei Abenddämmerung das Nachtleben der Hauptstadt erst richtig in die Gänge kommt, liegt die Tempelstadt schon eingehüllt in einen tiefen Schlaf.

### **Familie, der Clan und der Glaube**

Familiäre Bande in Form von Zuwendung, Nähe und Vertrautheit haben bei den Akkra wenig Bedeutung. Schon früh werden die Kinder in die Obhut von Tempelschulen gegeben, um dort auf die Aufgabe, ihrer Kaste zu dienen, vorbereitet zu werden. Mütterliche oder väterliche Bande spielen eine untergeordnete Rolle, wohingegen die Clansangehörigkeit sehr wichtig genommen wird.

Oft ist es so, daß sich ein Clan ganz einem bestimmten Kult verschrieben hat und die Tradition der Verehrung für einen ganz bestimmten Gott wird an die Kinder und Kindeskinde weitergegeben. Oft ist es sogar so, daß ein Clan einen Tempel für seine Gottheit unterhält. So hört man oft Bezeichnungen wie "3. Tempel des Yorom" oder "12. Tempel der Mehdora", was eigentlich nur bedeutet, daß der jeweilige Tempel einem bestimmten Clan gehört und von ihm betrieben wird. Tempel, die unter der Leitung mehrerer Clans stehen, werden meist als "Hallen" bezeichnet, also z.B. "Priesterin in der Halle des Chiskel." (Jedoch ist dies keine offizielle Klassifizierung, Ausnahmen sind hier die Regel.)

Aufgrund dieser strengen Erziehung und der zahlreichen Traditionen, die oft schon seit Jahrhunderten in den Clans bestehen, ist es schwer für eine Chirà, den Clan oder gar die Kaste zu verlassen. Die religiöse Sichtweise ist so tief in den Herzen der Mitglieder verankert, daß es für die meisten unvorstellbar ist, die gewohnten Lebensbahnen zu verlassen. Sollte dies doch geschehen, so geht der Weggang einer Akkra fast immer mit deren Ausschluß aus dem Clan Hand in Hand, denn die Schande, bei der religiösen Ausbildung versagt zu haben, ist unerträglich.

### **Politik und Geistige Welt**

Würde man die gesamte religiöse Kaste jedoch von vornherein als fanatisch bezeichnen, würde man vielen Unrecht tun. Die einzelnen Färbungen innerhalb der Kaste sind sehr komplex. Natürlich gibt es viele, ja sehr viele Clans, die zu fanatischen, dogmatischen Lehren neigen, doch viele große und bekannte Häuser zeichnen sich durch große Milde und Weisheit aus. Die dauernde Beschäftigung mit Fragen der Philosophie, des Lebens und der göttlichen Ordnung hat zu so vielen verschiedenen Ansichten und Lebenseinstellungen geführt, daß auch die Vielfalt an Verhaltensweisen der Akkra unüberschaubar und letztendlich sehr individuell sind.

Dementsprechend vielschichtig ist auch das Auftreten der Kaste in der Politik der Allianz. Während manche Häuser grundsätzlich jeden Kontakt mit anderen Kasten als verderblich und wenig produktiv ablehnen, glauben manche Häuser ihre Berufung darin gefunden zu haben, über weltliche Machtausübung ihren Glauben zu verwirklichen. Genauso oft ist auch die Einstellung zu finden, es sei Aufgabe der Priesterkaste, die Chrania in ihrer Gier und die Mondrai

in ihrem Zorn zu mäßigen und Brücken zu schlagen. Doch selbst diesen gemäßigten Kräften ist anzumerken, daß immer die Überzeugung mitschwingt, etwas Besseres verdient zu haben. Die Götter herrschen über alle Lebewesen Chrestonims. Wieso herrschen dann nicht auch die Priester als ihre direkten Verkündiger? Dieser innere Gram sorgt fast immer für eine leichte Gespanntheit in den Beziehungen anderer Kasten zu den Akkra. Ebenso ist diese Weltsicht auch Quelle für einen großen Ehrgeiz, in Kultur und Wissenschaft führend zu sein, Traditionen zu bewahren und zu stärken und missionarisch tätig zu werden. So sehen die Akkra (und nicht nur der Kult von Arivara, der Göttin des Wissens) es als ihre Pflicht und ihr Privileg an, für Bildung zu sorgen - allerdings oft nur, was die oberen Kasten angeht (hier sei Arivara ausgenommen). Denn gleichzeitig möchten die Akkra ihre Stellung als Wissensbewahrer nicht verlieren und schließlich sollen die heiligen Bücher wie auch die verbotenen Schriften nicht selbständig und damit ohne Kontrolle und Vormundschaft vom einfachen Volk gelesen und interpretiert werden.

Insgesamt sind die Akkra also konservativ eingestellt - um die eigene Macht könnte es besser stehen, aber auch wesentlich schlechter. Trotz aller Unterschiede zwischen den Kasten und sogar einzelnen Clans und den vielen, vielen bisweilen gegensätzlichen Meinungen und heftigen Konflikten innerhalb der Kaste scheint es gruppenübergreifende Mächte im Hintergrund zu geben, die die grobe Strategie um Machterhalt und geistige Führung planen und in die Tat umsetzen...

### **Gesellschaft**

Die Strukturen innerhalb der Akkra sind oft mysteriös und entziehen sich den Einblicken der Öffentlichkeit. So stellt sich die Frage, was für eine Position in der Gesellschaft all die Angehörigen der Priesterkaste innehaben, die nicht als Priester oder Laien in den Tempeln dienen. Ein gewisser Teil ist in Bildung und Wissenschaft tätig, als Bibliothekare, Künstler (mit ausschließlich religiösen Motiven), Mathematiker, Philosophen und auch als Forschungsreisende sind einige Akkra unterwegs.

Die überwältigende Mehrheit jedoch bleibt ihr Leben lang hinter den hohen, schweigsamen Mauern der weitläufigen Tempelstädte rund um die Kastenpyramide, die sich ebenso schweigsam und geheimnisvoll, ja fast schon bedrohlich aus der chiranischen Metropole erhebt. Es scheint so, als folgten sie immer noch der Ermahnung der Lajeya, daß die Priesterkaste niemals von jemand anderem abhängig sein sollte, als vom Willen und Ratschluß der Götter. In der Tat scheint die Tempelstadt um die Akkra-Pyramide größtenteils autark zu sein, verfügt sie doch über eigene Felder und Werkstätten, alles betrieben von Mitgliedern der religiösen Kaste. Der Löwinnenanteil der Akkra nimmt somit am öffentlichen Leben der Hauptstadt praktisch nicht teil - ein Umstand, der der

Priesterkaste hilft, einerseits den Mythos um sich selbst zu verstärken, indem die Abschottung die Wahrung der notwendigen Distanz erleichtert, und andererseits die Unabhängigkeit der Religion von weltlichen Dingen zu ermöglichen.

### **Priester fremder Rassen**

Eine gewisse Herausforderung stellte die Einbindung anderer Rassen in die religiöse Kultur dar. Über Jahrhunderte war die Weihe eines Sragon oder eines Menschen zum Priester undenkbar. Doch mit der Verbreitung zahlreicher Sekten und verbotener Religionen wie dem Alten Kult, dem Lijan-Glauben und in neuer Zeit dem Yedeismus ließen die Erkenntnis wachsen, daß die Öffnung der Priesterschaft für andere Rassen unvermeidbar ist, will man nicht wichtigen Boden verlieren. In heutiger Zeit sind immer noch nicht alle Clans restlos überzeugt und manche Tempel weigern sich beharrlich, Menschen oder Sragon als Priester zu akzeptieren, die meisten Kulte haben jedoch mittlerweile zahlreiche nichtchiranische Tempelvorsteher und Hohepriester.

Die Akkra achten jedoch sehr darauf, das Ruder nicht aus der Hand zu geben - immer wieder wird recht deutlich klar gemacht, daß letztlich die Priesterkaste (die freilich nur aus Chirà besteht) Besitzerin aller Tempel und Schriften sei. Es ist zudem auffällig, daß der Großteil der Einsätze der Inquisition Tempel zum Ziel hatten, die von anderen Rassen als den Chirà geführt wurden. Zudem stößt man in zahlreichen Protokollen, Verordnungen und Satzungen der einzelnen Kulte auf geschickte Formulierungen und Bedingungen, die anderen Rassen den Zugang zu bestimmten Ämtern und Titeln unmöglich machen.

## **Mondrai - die Kriegerkaste**

Mit über einer halben Million Mitgliedern ist die Kriegerkaste die größte der drei herrschenden Kasten. Auch hier gilt, daß nicht alle ihre Mitglieder Soldatinnen im Heer der Allianz sind - ebenso finden sich Schmiede, Ingenieure und Handwerker in ihren Reihen, auch wenn diese ihre Fähigkeiten fast ausschließlich dazu einsetzen, Kriegsgerät zu verbessern oder in irgendeiner Form ihre kämpfenden Schwestern zu unterstützen.

Die Existenz einer so großen Gruppe von Individuen, die sich ausschließlich dem Kriegshandwerk gewidmet haben, ging natürlich nicht spurlos an der Gesellschaft des gesamten Volkes vorbei. Die stolzen Kriegerinnen sind mit ihrem Mut, ihrer Entschlossenheit, aber auch ihrem oftmals herrischen Auftreten zum Inbegriff der Chirà für andere Rassen geworden und das nicht nur im Positiven. Das Kriegshandwerk, das Militärische, der Kampf und ständige Behauptung gegen ihre Umwelt hat in der Zeit der großen

## **Wichtige Clans der Akkra**

### **Jhascandell**

Das Haus Jhascandell hat sich rigoros dem Prinzip von Osjinou (Hostinos) verpflichtet. Es schätzt die strahlende Klarheit, die von den sieben elementaren Göttern ausgeht. Der Clan sieht es als seine Pflicht an, Osjinous Gesetze zu erfüllen und seine Herrschaft über Chrestonim zu stärken, ist eine der obersten Aufgaben des Clans.

Anders als viele andere Clans hat er sich keinem einzelnen Gott verschrieben, sondern einem ganzen Prinzip - Priester aus dem Haus Jhascandell sind entsprechend in vielen Hostinos-Kulten zu finden, vor allem in denen des Delvan, Yorom, Jhoran und Chiskel und überall in erstaunlich hohen Positionen. Der etwa 200 Mitglieder umfassende Clan stellt auch schon seit einigen Jahrzehnten die Herrscherin der Priesterkaste, derzeit ist dies die Hostinos-Hohepriesterin Acanta Mresaja Calenos Jhascandell Osjinoujian Akkrijianjar.

### **Ajeridas**

Was das Haus Jhascandell für das Hostinos-Prinzip ist, das ist das Haus Ajeridas für Mra-Aggar. Es tritt als mildes, weltoffenes Haus auf, stets interessiert an neuen Möglichkeiten, neuen Optionen, neuen Erkenntnissen und damit den konservativen Kräften oft ein Dorn im Auge. Ebenso kultübergreifend wie die Konkurrenz, sind Priester dieses Clans vor allem in den Religionen der Arivara, Jhoulana und Vesana zu finden.

Entdeckungen und natürlich den Kastenkriegen tiefe Spuren in der chiranischen Seele hinterlassen und zeigt noch heute Auswirkungen auf die Politik der Allianz.

### **Lebensart und Auftreten**

Kaum eine Kaste hat so viele Facetten und Lebensphilosophien entwickelt wie die Kriegerkaste. Gerade in den letzten Jahrzehnten hat in vielen Clans eine tiefgreifende Veränderung stattgefunden. Die Zeiten der Kriege und Eroberungen sind vorbei, Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft gilt mehr als Kampf und Ruhm. So haben auch viele Mondrai-Clans die alten Pfade verlassen und benehmen sich wie Chrania, indem sie Repräsentation, Verhandlungen, Grundbesitz und politischen Einfluß dem offenen, mit der Asnichara ausgetragenen Konflikt vorziehen. Zahlreiche Clans der Kriegerkaste drängen zuneh-

mend auf das glatte Parkett der Politik und Diplomatie, eifern der Adelskaste in Reichtum und Lebensart nach und entfernen sich immer mehr von den eigentlichen Wurzeln der Mondrai.

Doch stellen sie noch lange nicht die Mehrheit unter den Clans der Kriegerkaste. Die meisten folgen immer noch dem Pfad der Ehre und des Ruhms. Während die einen dies jedoch durch strenge Leibesübungen, Meditation, Abschottung nach außen und enthaltsamen Lebenswandel zu erreichen suchen, sind die Mitglieder manch eines Clans auch für ihre Hemmungslosigkeit, Rauflust und derben Humor bekannt - wie dies Ruhm und Ehre bringen soll, ist ihnen oft selbst nicht klar.

Ob man sich am Kampf nun wie an einem guten Essen oder einer heißen Liebesnacht ergötzt, oder ob man versucht, durch Konzentration und Schärfung der Fähigkeiten den Göttern näherzukommen - das Auftreten der Kriegerinnen unterscheidet sich sehr stark voneinander, je nachdem, welchen Weg sie beschreiten. Der verbreitetste Weg ist jedoch der Sieben Tugenden.

### **Der Weg der Sieben Tugenden**

Als die klassischen Tugenden des chiranischen Kriegeriums gelten Wahrhaftigkeit, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Ehre, Opferbereitschaft, Glaube und Treue. Wahrhaftigkeit verbietet der Kriegerin das Lügen, den Hinterhalt, den Nebel der Halbwahrheiten. Tapferkeit ermahnt die Kriegerin, im Kampf nicht hintan zu stehen, sondern als erstes die Waffen zu ergreifen und ohne Zaudern und Zögern sich jedem Feind entgegenzuwerfen mit Mut und doch mit Verstand. Die Gerechtigkeit hingegen liegt oft im Auge des Betrachters, denn die Stellung eines Wesens in der Gesellschaft wird von vielen Clans als von den Göttern so gewollt angesehen und die Entschlüsse der Götter sind stets gerecht. Doch hat diese Tugend bereits viel Gutes bewirkt, zeichnen sich viele Krieger doch durch ein echtes Gefühl für Gerechtigkeit aus, das schon so manches Unrecht beseitigt hat. Ehre im Handeln, das Stehen zu einem gegebenen Wort, die Nachsicht gegenüber Schwächeren, das Schonen unwürdiger Gegner und das stolze Auftreten gilt bei allen Clans als eine der höchsten Tugenden. Opferbereitschaft fordert von den Kriegerinnen und Krieger der Mondrai, das eigene Leben zu opfern für das zu erreichende Ziel, wird von manchen Clans jedoch auch als Aufforderung zu Mitgefühl und Mildtätigkeit interpretiert, indem es gilt, auch eigenen Besitz zur Unterstützung Schwächerer zu opfern. Glaube umfaßt nicht nur den Glauben an die Götter, sondern bezieht sich vor allem auf die Forderung, daß jede Mondrai an etwas glauben muß, an ein Ziel, das es zu erreichen oder an eine Queste, die es zu lösen gilt; der Glaube ist das lodernde Feuer im Herzen einer Mondrai. Treue schließlich verbindet die Mondrai

mit ihrem Clan, ihrem Befehlshaber, ihrer Gottheit, ihrem Volk und ihrer Aufgabe.

Wie bereits angedeutet verfolgen verschiedene Clans die Erfüllung dieser Tugenden auf ganz verschiedene Weise, schließlich lassen sich viele dieser Wörter unterschiedlichst auslegen. So wird Ehre oft mit Stolz gleichgesetzt, Glaube mit Fanatismus, Gerechtigkeit mit Rache.

Bleibt noch zu erwähnen, dass die Philosophie der Sieben Tugenden freilich nur einer von vielen Pfaden ist, die von einer Kriegerin beschritten werden kann - die Mehrheit der Clans folgt ihren eigenen Ansichten und Weisheiten.

### **Leben und Dienen**

Früh wird bei den Mondrai auf besondere Talente in Kampf und Athletik geachtet und diese gefördert. Schon als Kinder durchlaufen viele Mondrai eine strenge Unterweisung in Disziplin und Folgsamkeit, verbunden mit Kampfes- und Leibesübungen. So sind die klassischen Kriegerakademien der Allianz zum Großteil mit Minderjährigen gefüllt, die fast schon mit der Muttermilch Taktik, Marschordnungen und Waffengattungen aufnehmen und verinnerlichen müssen. Tägliches, stundenlanges Training, nur selten unterbrochen von Gebeten an Endrakha, die Herrin des Krieges, und spartanischen Mahlzeiten. Die Chirà wissen um ihre körperliche Schwäche, was die Ausdauer angeht. Aus diesem Grund wird auf deren Schulung besonderer Wert gelegt, indem Dschungelläufe mit schwerer Ausrüstung beliebte Übungen sind. Auch die Ausbildung an Reitechse und allen Waffengattungen darf nicht fehlen. Alle jungen Chirà, die die Akademien (jeder Clan verfügt im allgemeinen über seine eigene) nicht meistern, bleibt der Zugang zu Amt und Würden für den Rest ihres Lebens verwehrt: sie dürfen sich weder Hoffnungen auf die Offiziersposten in der Armee machen, noch jemals damit rechnen, innerhalb des Clans aufzusteigen. Ihnen bleibt nur die Wahl, als einfaches Fußvolk im Heer zu dienen, einfache Aufgaben wie die einer Stadtwache wahrzunehmen oder sich Handwerken wie dem Waffenschmieden, Rüstungsbauen oder Echsenzüchten zu verschreiben. Nur einige wenige entscheiden sich von vorneherein für eine andere Ausbildung und werden Schützin, Richtschützin (für Katapulte) oder wählen Posten wie Lageristin, Signalgeberin oder Feldheilerin.

Doch selbst wenn die junge Mondrai im Heer der Allianz dient, es bleibt ihre unbedingte Pflicht, ihrem Clan zu dienen. So können immer wieder Fehden zwischen einzelnen Clans ausbrechen und die Verteidigung der Clanehre in einer solchen Fehde ist in der Tat ein Grund, vom Dienst bei der Armee freigestellt zu werden.

## Meister und Schüler

Der oben beschriebene Werdegang und die anschließende Karriere ist besonders für jene Clans typisch, die ihre stadtähnlichen Clanspaläste in der Hauptstadt der Allianz haben.

Ein ganz anderer Schlag von Kämpferinnen und Kämpfern unter den Chirà folgt einem viel älteren Weg, dem der Unterweisung zwischen Meisterin und Schüler.

Viele der alten Kriegsheldinnen und legendären Schwertkämpferinnen, die sich in ungezählten Abenteuern und Heldentaten unsterblich gemacht haben, hält es nur selten in den großen Städten der Allianz - sie ziehen in die wilden Berge und Wälder rund um das Kernland der chiranischen Zivilisation und verfolgen dort oft einsam ihr Ziel, sei dies nun höhere Erkenntnis, Gerechtigkeit, Rache oder innere Ruhe. Stößt eine solche Meisterin der Kampfkunst auf ein junges Talent, auf eine heißblütige Vertreterin ihres Standes, so mag es sein, dass diese Meisterin sie sich als Schülerin erwählt und sie in Schwerttanz und Mreccara unterweist oder - und das ist oft viel wichtiger - ihr ihre Weisheiten näherbringt. Manchmal kommen aber auch junge, wissbegierige Kriegerinnen zu den alten Meistern, um sich ihnen als Schüler anzuschließen, doch darf man nicht allzu sehr darauf hoffen, aufgenommen zu werden, legen viele Schwertkämpferinnen doch großen Wert auf eine erkennbare geistige Reife oder das Talent der jungen Chirà. Die geistige Bindung zwischen der Meisterin und ihrem Schüler ist eng und es gibt ungezählte Legenden rund um einige dieser Beziehungen.

Besonders im Hochland von Chiàn, wo der Einfluß der hauptstädtischen großen Häuser gering ist, stößt man immer wieder auf eine solche Meisterin mit ihrem Schüler.

## Das neue Zeitalter

Die Allianz hat dem östlichen Mradoshan Reichtum und Wohlstand gebracht... und Frieden. Große Kriege, bewaffnete Expeditionen zur Sragonjagd, Ausweitungen des Territoriums gegen wilde Stämme - all das gibt es nicht mehr. Und dies bekommt die Kriegerkaste zu spüren, droht sie doch überflüssig zu werden und ihren Stellenwert in der Gesellschaft zu verlieren. Die Zeit der Dämmerung scheint für die stolze Kriegerin, die Asnichara in der Rechten, das Banner ihres Clans in der Linken, gekommen zu sein. Die Auswirkungen machen sich bereits in der Form bemerkbar, das immer mehr der städtischen Clans sich wie Chrania aufführen, zu handeln und zu intrigieren beginnen. Wieder andere haben sich gänzlich zurückgezogen und führen ein Dasein in fast klösterlicher Umgebung.

Welche langfristigen Folgen diese Wandlung haben wird, ist indes noch nicht absehbar. Als eine mögliche Folge kann man die Abspaltung mehrerer Clans

von der Allianz vor einigen Jahrzehnten rund um Chiàn in der Provinz Chiang-Mey sehen: sie zogen das rebellische, freie Leben in alter Tradition im rauhen Bergland an den Ufern des Homang vor.

Dass der Ton zwischen den Kasten langsam aber sich wieder schärfer wird, nun, wo es gilt, die fetten Früchte des herandämmernden Diamantenen Zeitalters zu ernten ist der Kriegerkaste anscheinend gar nicht so unrecht. Die Unruhen in der Provinz Oranya, wo man um das neue Land und gegen die reißenden Bestien der Senke kämpft, sind ebenfalls eine willkommene Abwechslung, die einigen Clans die Gelegenheit gibt, wieder mit Echse und Lanze auszuziehen, um Heldentaten zu begehen.

## Wichtige Clans der Kriegerkaste

### Yecanta

Telara Vreman Yecanta Mondrijanjar ist derzeit die Herrscherin der Kriegerkaste. Das Haus Yecanta ist noch nicht lange an der Macht unter den Mondrai. Häufig kritisiert innerhalb der Kaste wagen es jedoch nur die wenigsten, offen Kritik an ihnen zu üben. Mittlerweile benehmen sich zahlreiche Clanmitglieder schon wie die Chrania - von ursprünglichem Kampfesgeist spürt man nur noch wenig.

Dem Haus wird auch nachgesagt, es bediene sich unehrenhafter Methoden wie Gift und Erpressung, doch wie das immer ist - nachgewiesen werden konnte nichts.

### Drakha

Die Drakha gehören zu den geheimnisvollsten Clans der Mondrai. Immer stark verumumt, schweigsam und mysteriöse Andeutungen von sich gebend, wird der Clan von anderen Häusern eher gemieden.

Die Drakha verstehen es durch Meditation und innere Ruhe schier unglaubliche körperliche Leistungen zu vollbringen. Im Kampf gelten sie als einer der fähigsten Clans und die Krieger der Drakha gehören zu den angesehensten der gesamten Allianz.

### Mriantar

Die Mriantar sind ein Clan, der fast als typisch für die Mondrai-Kaste gelten darf:

Oberstes Prinzip ist die Ehre, die auf ehrenvollem Verhalten, Familiengeschichte und glorreichen Siegen beruht. Das Auftreten ist dementsprechend meist herrisch und kriegerisch.

Der Ehrenkodex verbietet es jedoch, schwächere anzugreifen oder gar zu töten, was sie einigermaßen berechenbar macht.

### Cerrakhan

Die Cerrakhan sind wohl der berüchtigtste und gefürchtetste Clan ganz Chrestonims. Die Clanmitglieder treten grundsätzlich nur in ganz schwarzen Rüstungen auf, ihre Waffen sind mit Widerhaken verse-

hen und ihr Auftreten ist stets von Furcht und Schrecken begleitet.

Man sagt, andere Häuser wollten durchsetzen, den ganzen Clan aus ihrer Mitte zu verbannen, aber der

Respekt der anderen Häuser gegenüber den Cerrakhan überwog doch letztendlich.

## Ecibarra und Alchenam - die Arbeiter- und Bauernkaste

Mehr als zweieinhalb Millionen Chirà zählen die beiden Kasten an Mitgliedern, nimmt man die Ecibarra und die Alchenam zusammen. Und doch sind sie in der Politik der Allianz praktisch nicht wahrnehmbar. Die Tatsache, dass vier von fünf Chirà einer dieser beiden Kasten angehören und wiederum vier von fünf kulturschaffenden Wesen Chrestonims Chirà sind, bedingt, dass Leben eines Angehörigen dieser Kasten das "Durchschnittsleben" markiert, diese Kasten also das sind, was landläufig als "das Volk" bezeichnet werden kann.

Die Übersetzung "Bauernkaste" mag für die Alchenam noch zutreffend sein, doch die Kaste der Ecibarra umfasst viel mehr als das, was man als Arbeiter bezeichnet, umfasst sie in der Tat doch alles, was nicht Teil der anderen vier Kasten ist - und darunter fallen gut zwei Millionen Chirà, die beispielsweise Händler, Handwerker, kleine Beamte, Tunnelputzer oder Kut-schenfahrer sind.

Gerade diese unendlich feine Zersplitterung in die unterschiedlichsten Bereiche des Arbeitslebens sorgt schon seit Jahrhundert dafür, dass ein gemeinsam artikulierter Wille so gut wie nie zustande kam - und wenn, dann galt dies als historischer Moment. (Wie bei den Verhandlungen zur Gründung der Allianz, die zwangsläufig alle Kasten an einen Verhandlungstisch bringen mußte.) Dieses Unvermögen, politisch aktiv zu werden, ist so tief im Kastenwesen verwurzelt wie nur irgend möglich: schon Lajeya, die Gründerin des Kastenwesens und Leitfigur der chiranischen Kultur gebot seinerzeit, dass die Ecibarra und Alchenam keine Person an ihre Spitze setzen dürfe - im Gegensatz zu den drei hohen Kasten, die jeweils eine Herrscherin stellen. Statt dessen folgt das Mitglied der niederen Kaste als Individuum seiner Herrin aus den hohen Kasten oder lebt im Falle des erfolgreichen Händlers oder Handwerks ganz gut als unabhängiges Kastenmitglied, das nur die Regierung der Allianz über sich hat, ohne sich mit kasteninternen Machtstrukturen auseinandersetzen oder sich vor ihnen verantworten zu müssen.

Nun, so ganz ohne interne Machtstrukturen kommen auch die unteren Kasten nicht aus: es gibt in der Tat so etwas wie einen Ältestenrat, der all jene Chirà umfaßt, die es im Laufe ihres Lebens zu einer Ecivial

oder Alchivial gebracht haben - also sich die für die niederen Kasten höchstmögliche Würde erarbeitet haben. Dieser Titel wird genau von diesem Rat auch verliehen und geht normalerweise an langjährige Gildenmeisterinnen oder berühmte Meisterinnen ihres Handwerks. Dieser Rat wacht auch über die Einhaltung der jeweiligen kasteninternen Gesetze, und er ernennt auch die Richter, die über sie wachen. Politischen Einfluß auf die Gesamtpolitik der Allianz kann er jedoch kaum nehmen - einzige politische Bühne, die sich ihnen bietet ist die große Kastenversammlung (der Cary) Mitte des Jahres im Dom Aviajar der Allianzhauptstadt. Dort werden Äußerungen von Mitgliedern dieser Ältestenräte jedoch mehr belächelt denn angehört.

Innerhalb der Kasten existieren die einzigen politischen Strukturen in Form von Zusammenschlüssen von gleichartigen Handwerken in einer Form von Gilden und Zünften, doch erreichen diese bei weitem nicht die Machtfülle, wie man erwarten mag.

Und die beiden niederen Kasten leiden noch unter einem Problem: die Clans sind sehr, sehr klein und umfassen selten mehr als 20 Mitglieder - das mag daran liegen, dass sehr oft Clannamen mit bestimmten Berufen verbunden werden und wenn nun einmal die Tochter partout nicht Näherin werden will, sondern stattdessen Tänzerin, so geht die Trennung vom Elternhaus meist mit der Gründung eines neuen Clans einher.

### Wichtige Clans der Arbeiter- und Bauernkasten

#### Lasjema (Ecibarra)

Der Clan der Lasjema ist derzeit so ziemlich der einzige Clan aus den niederen Kasten, der den höheren Kasten irgendwie ein Begriff ist. Das mag daran liegen, dass sie es in der Tat geschafft haben, einen gewissen Reichtum anzuhäufen und ihren Clan mit einer konsequenten Heiratspolitik zusammenzuhalten und so Zugang zu fast allen wichtigen Handwerkszweigen zu bekommen.

# Die Sragon

*"Wer sie sind, die Sragon? Sie sind ein altes Volk, ein sehr altes Volk. Einst voller Größe haben sie jeden Wunsch nach Macht und ehemaliger Pracht abgelegt. Sie erbauten Tempel, lange bevor Menschen oder Unuim das Sprechen erlernten, ihre Sagen waren bereits vergessen, als die Chirà begannen, erste Schriftzeichen in die Rinde der Bäume zu kratzen.*

*Heute leben sie frei von Ehrgeiz, frei von materiellem Streben in ihrer Welt oder sie dienen den anderen Völkern als Sklaven. Doch die Sragon sind ein gutmütiges Volk, ein versunkenes Volk, das viele unterschätzen.*

*Begegne ihnen mit Ehrfurcht und Achtung, denn die haben sie wahrscheinlich mehr verdient als die größten Heerführerinnen der Allianz."*

*— die Rede des Rojhan Vatrís Akkrijel, Lehrer im Siebten Tempel der Medhora zu einem seiner Schüler, im Jahre 118 der Allianz*

Die folgenden Texte beziehen sich vor allem auf jene Sragonvölker, die in den Dschungeln an der Westküste des Metchà, der sogenannten Westwildnis, leben. In den unentdeckten Tiefen Chrestonims gibt es jedoch mit Sicherheit noch zahlreiche Sragonvölker, deren Lebensweise sich fundamental von der hier beschriebenen unterscheiden mag.

## Äußerliches

Die Sragon sind ein sehr wandlungs- und anpassungsfähiges Volk. Seien es nun die Echslinge an der Küste des Metchà, die mit ihren Kanus die flachen Meeresbuchten befahren, die Stämme, die tief im inneren des Dschungels von der Jagd leben oder die Sragon der Bergländer, dieses Volk hat viele Lebensräume erfolgreich besiedelt. Dabei ist vor allem bemerkenswert, daß sie sich auch körperlich erstaunlich schnell an ein Biotop gewöhnen: es scheint, als paßten sie sich innerhalb weniger Generationen ihrer Umgebung an. So gibt es Erzählungen von einem Stamm, der sich im Laufe der Geschichte in zwei Zweige geteilt habe; eine Hälfte führte weiterhin das Leben im Dschungel, das andere wanderte an die Küste, wo schon nach wenigen Dutzend Regenzeiten die ersten Kinder mit feinen Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen das Licht Chrestonims erblickten - eine für diesen Stamm sehr vorteilhafte Anpassung, wie sich im Laufe der Jahre herausstellte. So mag es einen nicht überraschen, daß es eine unüberschaubar große Anzahl von verschiedenen Sragonvölkern gibt, die sich alle durch irgendwelche Körpermerkmale voneinander unterscheiden: es gibt stumpfnasige und spitznasige, Sragon mit einem Rückenkamm und ohne, mit Schwimmhäuten oder langen Krallen, lange, kräftige Schwänze oder welche mit nur einem kümmerlichen Rest und viele, viele Kombinationen all dieser Elemente. Die größte Vielfalt herrscht jedoch bei der Farbe der Schuppen: von schmutzigem Braun mit Rotschimmer oder gar Vio-

lett-Tönen über ein schillerndes Blau bis hin zu sattem Grün ist alles zu finden.

Sragon-Männer unterscheiden sich im Äußeren häufig erheblich von ihren weiblichen Artgenossinnen.

Ein männlicher Sragon ist meist von bulliger, kräftiger Statur. Beine mit ausgeprägten Muskeln an den Oberschenkeln und ein in der Regel kräftiger, bisweilen stark segmentierter Schwanz ist bei fast allen Sragon-Völkern ein typisches Merkmal. Während bei den nahe der Küste lebenden Stämmen die Hüften der Männer schmal, der Rücken gerade und die Schultern breit sind, finden sich in den tieferen Dschungeln viele, die über einen breiten, stabilen Unterleib verfügen und deren Rücken leicht nach vorne gekrümmt sind. Dabei scheint die zweite Variation die ursprünglichere zu sein, denn auf alten Darstellungen in Tempelmalereien sind die meisten männlichen Sragon eher vornübergebeugt dargestellt als aufrecht schreitend. Die Küstenbewohner sind offensichtlich hin und wieder mit Menschen in Kontakt gekommen und haben mit ihnen zusammen Kinder gezeugt, die die menschliche Körperhaltung über die Zeit weitergegeben haben. Es ist allerdings anzumerken, daß der ursprüngliche Körperbau zur Jagd, dem Überleben im Dschungel und wohl auch im Kampf besser geeignet zu sein scheint, doch da die Stämme, die seit vielen Jahrhunderten ihr Auskommen mit der Fischerei bestreiten selten in Stammeskriege verwickelt waren, erwuchs ihnen aus der offensichtlich körperlich schwächeren Rückenform kein großer Nachteil.

Die Geschlechtsorgane der Echsenwesen liegen übrigens nur bei einigen ursprünglichen, tief in den Dschungeln des Westens lebenden Völkern in einer Art Schuppenfalte oder -tasche im Unterleib verborgen, so daß man, kennt man die Anatomie der Sragon nicht genau, ihr exakte Lage meist gar nicht oder bei männlichen Vertretern nur als mehr oder weniger ausgeprägte Wölbung erkennen kann. Bei den östlichen Völkern, die bereits einigen Kontakt mit Menschen hatten, sind sie jedoch offenliegend und werden demnach mehr oder weniger schamhaft verdeckt. Weibliche Sragon sind insgesamt bedeutend zierlicher gebaut. Ungefähr von gleicher Körpergröße sind ihre Beine schlank, der Schwanz etwas länger als der der Männer und stets kerzengerade gehend; so ähneln sie fast den Menschen in ihrer Silhouette. Auch die Arme sind bedeutend schlanker, wenn auch länger als bei den Männern, doch auch dies kann von Volk zu Volk unterschiedlich sein.

Beiden Geschlechtern gemein ist jedoch die Tatsache, daß zwischen Kopf und Schultern nur ein gedrängener, ziemlich dicker Hals sitzt und auch vom Gesicht her unterscheiden sich die beiden Geschlechter kaum. Der Kiefer der Männer ist meist das einzige Unterscheidungsmerkmal im Gesicht zu ihrem weiblichen Artgenossen, denn er ist oft ausgeprägter als der der Frauen. Alle Sragon verfügen über

eine lange, vorstehende Schnauze (die eine langgezogene, entgegen der Gerichte nicht gespaltene Zunge beherbergt) mit recht weit vorne, an der Oberseite liegenden, großen Nasenlöchern. Die Augen sind mit feinen Knochenbögen umrandet, die Ohren sind bei vielen Sragonvölkern praktisch nicht zu sehen, wengleich alle über ein geradezu ausgezeichnetes Gehör verfügen. Der Schädel ist also länglich und bei vielen Völkern aus dicken Knochen bestehend.

Wie bereits erwähnt kann dieser Grundkörperbau unglaublich viele Variationen aufweisen. Mal zieht sich von der Stirn über das gesamte Rückgrat bis zur Schwanzspitze ein scharfer Kamm aus senkrecht stehenden Schuppen, mal ist die Nase eher spitz und langgestreckt, mal eher stumpf und kurz. Selbst innerhalb eines Stammes kann es zu großen äußerlichen Unterschieden kommen, doch stört sich ein Sragon daran nicht und niemand würde so dumm sein, aus dem Äußeren eines Artgenossen heraus seine Volksangehörigkeit bestimmen zu wollen.

Die Haut der Sragon ist von vielen, ziemlich feinen Schuppen bedeckt, die bei Männern immer dicker ist als bei den Frauen. Einzig die Handflächen und Teile des Unterleibs sind frei von ihnen und auch im Bereich des Ohrs sind nur wenige Schuppen zu finden, die ihnen ausgezeichneten Schutz gegen Stiche und Bisse einiger Urwaldbewohner bieten und sogar gegen manche Waffe einen nicht zu unterschätzende Barriere bilden.

Sie sind jedoch durchaus hinderlich bei manch einer schnellen Bewegung, so daß man sagen muß, die Sragon sind etwas träge. Doch wird dieses Manko durch eine unglaubliche Zähigkeit ausgeglichen, die von den starken, kräftigen Muskeln herrührt, die besonders bei Männern trotz der Schuppen deutlich hervortreten. In der Tat sind die Sragon an Muskelkraft kaum zu übertreffen. Und noch in einer weiteren Disziplin sind sie die unangefochtenen Meister: im Schwimmen und Tauchen. Pfeilschnell vermögen sie durch die Fluten zu eilen, die kraftvollen Körper in schnellen Wellenlinien durch das Wasser zu treiben, wobei ihnen ihr Schwanz als hervorragendes Ruder und Antriebselement gleichzeitig dient.

Eines der hartnäckigsten Gerüchte, die einem vor allem in den Menschenstädten immer wieder zu Ohren kommen, ist die Aussage, Sragon seien Kaltblüter und ihre Kinder kämen in Eiern auf die Welt und müßten erst ausgebrütet werden. Dies stimmt in keinsten Weise.

Sragon verfügen über warmes, rotes Blut und sie bringen ihre Kinder genauso lebendgebärend zur Welt wie es die Menschen tun. Die Tatsache, daß Menschen und Sragon gemeinsam gesunde Nachkommen zeugen können, zeigt, daß sich die Sragon körperlich nicht so stark von den Menschen unterscheiden, wie es auf den ersten Blick den Anschein haben mag.

Mischlinge zwischen Menschen und Sragon sind gerade in Zentralchrestonim häufig anzutreffen. Die Übergänge sind sehr fließend und eine bestimmte, unveränderliche Erscheinungsform von Halbsragon gibt es nicht, allerdings bestimmt die Rassenzugehör-

rigkeit der Mutter das Aussehen des Kindes in verstärktem Maße: Kinder von Menschenmüttern, die mit Sragonmännern eine Verbindung eingegangen sind, tragen oft nur wenige Stellen von Schuppen auf der Haut, fallen durch einen athletischen Körperbau auf und haben oft grüne Haare. Kinder von Sragonmüttern hingegen gleichen sehr stark 'normalen' Sragon, ihr Körperbau ist jedoch aufrechter und oft feingliedriger. Kinder von Halbsragon schließlich können je nach gewähltem Partner wiederum mehr oder weniger Merkmale der jeweils anderen Rasse annehmen, so daß sich seit den Jahrhunderten des menschlich-sragonschen Kontaktes die Merkmale von Halbsragon gründlich vermischt haben und dementsprechend ihr Aussehen als sehr variantenreich zu bezeichnen ist.

Zu der Frage, welches Lebensalter Sragon denn erreichen können, ist zu sagen, dass gerade Sragon-Frauen ein für das harte Leben im Dschungel ein doch erstaunliches Alter von 60 Lebensjahren fast immer erfolgreich überschreiten, die Vertreterinnen ihrer Rasse, die in der Allianz ein sicheres Leben als Verwalterinnen und Beraterinnen führen, haben gar eine doppelt so lange Lebensspanne. Männliche Sragon strotzen in ihrer Jugend zwar vor Kraft und scheinen unverwundlich, doch neigen sie wohl zum "ausbrennen", so dass sich ein Sragon ab Mitte dreißig nach einer Priesterin umsehen sollte.

## Der Stamm

Die Sragon der Westwildnis leben in großen Stämmen zusammen, die sich wiederum zu Völkern zusammenfassen lassen.

Wie viele Stämme es genau gibt, wissen wohl nur die Sragon selbst, doch ist die Definition eines Stammes recht einfach:

Ein Stamm ist eine Lebensgemeinschaft, die in einem Dorf lebt, das rund um einen Tempel gebaut ist.

Als Tempel gelten dabei auch zerfallene Bauwerke der sragonschen Vorfahren. Heute errichten die Sragon keine großen Hallen aus Stein mehr, über und über verziert mit Schriftzeichen, Reliefs und Malereien, deshalb sind alle derartigen Gebäude, selbst wenn von ihnen nur noch die Grundmauern stehen oder ein paar wenige Säulen aus dem Unterholz des Dschungels ragen, für die Sragon ein Tempel.

Rund um diesen Tempel liegt das Dorf eines Stammes, der zwischen 100 und 500 Sragon zählen kann, doch wird erzählt, in den tiefen Dschungeln im äußersten Westen gebe es gar Stämme, die über 2.000 Echslinge stark sind und in wahren Städten zusammenlebten. Doch in der Regel sind die Dorfgemeinschaften überschaubar.

Die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Stamm spielt keine so bedeutsame Rolle, wie man glauben mag. So etwas wie Familienstolz gibt es kaum und auch Stammeskriege sind weitaus seltener, als dies viele chiranische und menschliche 'Sragon-Experten' glauben wollen. Oftmals scheint es erklärtes Ziel solcher Experten zu sein, die wilde Sragon als eine

aggressive Rasse darzustellen. Ganz ohne einen wahren Kern sind diese Unterstellungen jedoch nicht. Während Sragon untereinander äußerst friedlich sind, reagieren sie auf das Eindringen fremder Rassen oft mit Angst und lassen sich deshalb zu vorschnellen Angriffen hinreißen, was nur allzu oft als blinde Zerstörungswut ausgelegt wird.

Ein Stamm ist somit mehr eine lockere Lebensgemeinschaft, die sich in erster Linie über örtliche Lage des Tempels definiert als über Sitten oder Familienbande. Einem Sragon steht es jederzeit frei, seine Hütte bei einem Stamm abzureißen und sie beim nächsten oder übernächsten wieder zu errichten, er wird vom einen mit Geschenken verabschiedet und vom nächsten freundlich aufgenommen.

Da einige Tempelanlagen nahe beieinanderliegen und so einige Stämme sich ein relativ kleines Areal teilen müssen, kann es zu Problemen kommen, wenn es um die Jagd geht. Solch ein Gebiet zwischen zwei nahen Dörfern wird dann bisweilen von einer Jagdgruppe abgedeckt, die aus gleichen Teilen aus Jägern beider Dörfer besteht.

## Das Dorf

Die Häuser der Sragon bestehen fast immer aus Holz, hin und wieder sind aber auch die unteren Hälften oder eine Feuerstelle aus Stein. Die Hütten sind in den meisten Fällen kreisrund, aber es ist auch oft so, daß große Familien mehrere Rundhütten aneinanderbauen und Durchgänge zwischen den einzelnen Räumen lassen. Reisende sind immer wieder erstaunt, wenn sie größere solcher Siedlungen erblicken, denn dort finden sich auch zwei- oder gar dreistöckige Bauwerke, die schon fast wie menschliche Häuser anmuten. Sie sind terrassenförmig ähnlich den Stufenpyramiden erbaut, sehr stabil und geräumig.

Das Dorf wird fast immer von einer Priesterin und einem Ältestenrat geführt. Die Priesterin, die man auch als Schamanin bezeichnen könnte, wohnt immer im Tempel, sei es nun, daß sie den letzten noch intakten Raum beansprucht (denn die wenigsten Bauten sind noch intakt) oder daß sie ihre Hütte inmitten des Ruinenfeldes errichtet hat.

Das Dorf ist rund um den Tempel oder in einem Halbkreis vor dem Heiligtum errichtet, je nach Größe der Anlage und der Siedlung. Palisadenzäune sieht man nur selten, denn die Priester der Sragon haben gelernt, die gefährlichsten Tiere des Dschungels mit Schutzzaubern oder - viel einfacher und oft auch effektiver - mit dem Wissen um die Wirkung gewisser Pflanzen abzuhalten. So kann man häufig rund um das Dorf große Schalen sehen, in denen Kräuter und Blätter verbrannt werden und dabei einen mehr oder weniger angenehmen Geruch verbreiten. Es ist immer wieder erstaunlich für chiranische Naturkundige, die erleben, welche abschreckende Wirkung der Rauch und der Geruch auf Schlangen und Raubtiere aller Art haben kann.

## Gesellschaft und Familie

Die höchste Stellung im Dorf hat natürlich die Priesterin inne. Sie lebt meist etwas abseits der Dorfgemeinschaft und ihr Wort ist für den ganzen Stamm Gesetz. Auch die Priesterin darf sich einen Partner erwählen und Kinder zeugen. Ihr obliegt es auch, auserwählten Sragon des Stammes das Wissen um die Götter oder die Natur zu vermitteln. Der Priesterin zur Seite steht eine Versammlung der Ältesten des Dorfes, die meist auch Frauen sind.

Die Sragon kennen so etwas wie ein Eheleben, doch fassen sie es weiter als die Menschen oder Chirà dies tun. Eine Familie besteht nicht aus einem Elternpaar sondern aus mehreren. So leben häufig z.B. vier Männer und drei Frauen in einer Hütte zusammen und die Kinderschar wird als von allen gemeinsam gezeugt angesehen, es spielt keine Rolle, wer wem welches Kind geboren hat.

Da Sragonmänner körperlich eindeutig den Frauen überlegen, die weiblichen Sragon hingegen meist klüger als ihre männlichen Artgenossen sind, ist die Rollenverteilung relativ klar. Die Männer gehen zur Jagd, helfen beim Ausbau des Dorfes mit und schützen es vor Raubtieren, während die Frauen die Erziehung der Kinder übernehmen und auch die wichtigen Entscheidungen des Dorfes treffen.

## Völker

Ein Volk definiert sich über seine Priester. Da jeder Stamm eine Priesterin hat und jede Priesterin einem der Sieben Kulte der Sragonschen Religion anhängt, kann man die Stämme anhand ihrer Kulte in sieben große Völker zusammenfassen. So sind z.B. fast alle Sragon, die an der Küste des Metchà wohnen, Teil des Kultes, der sich um das Heiligtum des Wassers herum gebildet hat.

## Kleidung und Nahrung

Kleidung wird bei den Sragon des Westens im allgemeinen nicht getragen - ihre Schuppenhaut ist ein hervorragender Schutz vor allen Wettereinflüssen. Einzig Priesterinnen tragen ein aufwendiges Ornat, je nach Kult lange Mäntel mit Federschmuck oder gar aufwendig geflochtene Umhänge. Einige Sragon, die in den Dschungeln des Ostens zwischen den Städten leben legen leider ihre Sitte, vollkommen nackt herumzulaufen im allgemeinen nicht ab und so erregen sie manchmal eine gewisse Aufregung (und auch Erregung), wenn sie so wie die Götter sie geschaffen haben durch die Straßen ziehen.

Das Nahrungsangebot des Dschungels ist so vielfältig, daß die Sragonsche Küche reichhaltig und üppig ist. Meist wird nicht viel am Essen herumgekocht, gerade Früchte und andere pflanzliche Kost wird roh und frisch verspeist, einzig Fleisch wird immer gut durch serviert.

## Die Sragon der Städte

Das Bild des Sragon wird nur in den Städten Zentralchrestonims wie Estichà, Vorovis und Men-Achor, teilweise auch in Yedeà durch die Sragon der Westwildnis geprägt.

In Ashrabad und der Allianz herrscht ein anderes Bild vor: hier sind die Sragon oft die gerisseneren Menschen. Die Sragon gerieten schon über zwei Jahrtausende früher mit den Chirà in Kontakt als die Menschen und sie haben sich noch viel stärker in ihre Gesellschaft integriert. Viele Stellungen und Positionen in der chiranischen Gesellschaft, die den Menschen verwehrt sind, stehen ihnen offen, sei es als Hohepriester, Ministerin oder Provinzherrin. Gerade Sragonfrauen dürfen oft auf eine steile Karriere im Staatsdienst hoffen. Ihre große Intelligenz, ihr Einfallsreichtum und ihr Improvisationstalent machen sie zu wertvollen Mitarbeitern in jedem Kontor, in jedem Clanspalast und in jeder staatlichen Behörde. Zahlreiche Institute, Schulen, Museen und Theater werden von Sragon-Intendantinnen geleitet, in der Geschichte der Allianz gab es mehr Sragon-Ministerinnen als chiranische und der Beraterstab der chiranischen Herrscherinnen ist oft bis zur Hälfte von Echsenfrauen besetzt - der Umgang mit ihnen ist für Chirà um einiges selbstverständlicher als der Umgang mit Menschen.

So stehen hinter vielen Handelshäusern, so z.B. dem Haus Khaliss oder der Allianz-Versicherung reiche

Sragon-Frauen, die es durch ihren Einsatzwillen und ihren Verstand geschafft haben, das ganz große Geld zu verdienen.

Männliche Sragon haben sich als unentbehrlich für zahlreiche schwere Arbeiten erwiesen, gerade in der Landwirtschaft und bei der Errichtung von Bauten und Denkmälern haben sie sich als unverzichtbar herausgestellt, vermögen die muskulösen, festen Sragonkörper doch ungeheure Kräfte zu entfesseln. Speziell in den chiranischen Heeren gelten Sragon-Kompanien als wertvolle Einheiten, denn sie ergänzen mit ihrer Robustheit und Widerstandskraft die Schnelligkeit und Taktik der chiranischen Truppen ideal.

Allerdings sind der Großteil der Sklaven Chrestonims ebenfalls Sragon und hier trifft es die männlichen Vertreter aufgrund ihrer Robustheit besonders hart, müssen sie doch damit rechnen, als Minensklaven oder Ruderer eingesetzt zu werden, wer in den Plantagen oder in der Kanalreinigung landet, kann sich hingegen noch glücklich schätzen...

(Weitere Informationen über die Sragon, wie z.B. ihre Religion und ihre Sprache, sind im 'Chrestonischen Almanach' zu finden, der allerlei Wissenswertes über Kultur, Wissenschaft und Gesellschaft in Chrestonim enthält.)

# Die Menschen

Vor 1.500 Jahren waren sie noch ein Haufen Wilder in einem abgelegenen Gebirge. Ein Haufen Wilder sind sie im Prinzip immer noch, nur haben sie es gelernt, binnen kürzester Zeit die kulturellen Errungenschaften der Chirà zu übernehmen und für sich zu verwerten. Eine Bevölkerungsexplosion und eine rasche Ausbreitung über ganz Chrestonim haben für einen schnellen Aufstieg gesorgt. Doch anders als die Chirà sind die Menschen bei alledem nicht zusammengewachsen, sondern zersplitterten in unzählige Gruppierungen. Wo die Chirà mittlerweile fast mit einer Stimme und einem Geist handeln, haben sich die Menschen in einem einzigen Chaos verloren. Doch die Menschen in ihrem unstillbaren Machthunger und ihrer oftmals erschreckenden Erbarmungslosigkeit verfügen ebenso über einen starken inneren Trieb, der ihnen einen kometenhaften Aufstieg beschert hat. Vielleicht ist der Grund für die Hemmungslosigkeit, daß die Menschen über keine eigene Kultur verfügten, sie quasi "keine Geschichte" haben. Die Chirà haben in den Jahrtausenden ihre Lektionen gelernt, sind reifer geworden, haben dadurch aber ihren Machttrieb verloren. Die Menschen hingegen sind noch heißblütig und ein junges, stürmisches Volk.

Als bestes Beispiel dafür mag der Sklavenhandel sein: schon längst sind die Chirà nicht mehr die Herrinnen über den Handel mit Sklaven. Die Menschen der Metropole Ashrabad halten mittlerweile das Heft fest in der Hand. Wo die Chirà durch Jahrhunderte alte Sitten eingeengt sind, können die Menschen ohne Fesseln, aber leider auch ohne Skrupel und Mitleid die Ware Mensch/Sragon/Unuim handeln.

## Äußerliches

Die Menschen Chrestonims sind nicht allzu groß: selten einmal überschreiten sie Größen von 190 Clat, und genauso selten unterschreiten sie die 150 Clat und dann ist meist schon Unuim-Blut im Spiel.

Vorherrschend sind dunkle Haarfarben, vornehmend schwarz und braun, blond ist bereits eine Seltenheit und kommt fast ausschließlich bei Menschen vor, die ihre Wurzeln rund um den Metchà haben. Rothaarige hingegen werden mißtrauisch beäugt, ist die Haarfarbe doch sehr selten und in manchen Regionen das Ziel merkwürdigsten Aberglaubens. Die Hautfarbe hingegen ist rund um den Metchà gemeinhin heller als in Yedea oder den Stromstaaten, allgemein sind die Menschen aufgrund der starken Sonneneinstrahlung jedoch gut gebräunt und Hellhäutigkeit gilt bei manchen Menschen als Zeichen von Reichtum - haben diese doch anscheinend die Zeit, den Großteil des Tages im Inneren ihrer Häuser zu verbringen.

Körperlich sind sie den Sragon an Kraft und Ausdauer sicherlich unterlegen, übertreffen diese jedoch an Gewandtheit. Gegen die gewandten Chirà wirken die

meisten Menschen hingegen zwar als etwas plump und un gelenk (welches Volk erscheint gegenüber den gewandten Katzenwesen nicht so?), doch die größte Stärke der Menschen, worin sie die anderen Völker übertreffen scheint ihre Fingerfertigkeit zu sein, was sie oft Handwerksberufe ergreifen läßt - die Pranken der Sragon und die krallenbewehrten Fellhände der Chirà können da nicht recht mithalten. Einzig die wenigen Unuim beweisen hin und wieder größeres Geschick, doch fallen diese mengenmäßig nicht ins Gewicht.

Das Lebensalter der Menschen, das sie erreichen können ist natürlich stark von den Bedingungen abhängig, unter denen sie leben. Mit 50 Jahren ist ein monatliches Dankesgebet an die Lebensgöttin Mhedora angebracht, ab dem Sechzigsten sollte man sich bereits wöchentlich an Yorom, den Herrn des Todes wenden. Auch in Chrestonim neigen Frauen dazu, etwa fünf Jahre länger leben zu dürfen.

## Der jüngste Akteur auf der Bühne der Welt

Die Menschen haben zu einem Zeitpunkt den Aufstieg ihrer Rasse vollzogen, als die Chirà eine Zeit der Dunkelheit durchschritten: die Yorana-Seuche hatte das vorhergehende Goldene Zeitalter beendet und die schweren Krisen ließen die Chirà über ein Jahrtausend die Entwicklungen im Westen Mradoshans ignorieren. Die Sragonreiche indes waren schon längst vergangen und so hinderte die Menschen niemand daran, die Länder und die teilweise von den Chirà verlassenen Städte des Westens in Besitz zu nehmen. Gleichzeitig wohnte den Menschen eine tiefe innere Bewunderung für die chiranische Kultur inne: immerhin waren die Menschen von damals (um den Zeitraum 1.200 vor Gründung der Allianz) einfache Nomaden ohne Kenntnis von Schrift, Metallbearbeitung oder Landwirtschaft. Die Chirà mit ihren großen Galeeren, blinkenden Waffen, ihrer komplexen Sprache und Religion, den weitläufigen Tempel- und Palastanlagen erschienen ihnen selbst wie Götter. Nur allzu schnell begriffen sie jedoch die Techniken und Kulturleistungen und übernahmen sie nahezu ohne Abwandlung. Sprache, Kleidung, Architektur, Religion - alles übernahmen sie von den Chirà, die damals die einzige noch bestehende Hochkultur Chrestonims darstellte. Tausende von Menschen wanderten in den nächsten Jahrzehnten und Jahrhunderten von ihren nur langsam in Besitz genommenen Küstenregionen des Metchà in die Städte der Chirà und fügten sich in die dortige Gesellschaft ein.

Erst als die chiranische Macht in den dunklen Jahren zu flackern begann und sich das Volk der Chirà immer mehr aus dem Westen zurückzog, begannen die Menschen eigene Gemeinschaften unter ihresgleichen aufzubauen. Dies geschah besonders in der Gegend

des heutigen Vobra und in Yedeä. Dort entwickelte sich, nachdem sie von der chiranischen Kultur durch die Unruhen und späteren Kastenkriege fast abgeschnitten worden waren langsam so etwas wie eine eigenständige Kultur in Form von einzelnen, voneinander unabhängigen Städten. Die Konkurrenz unter diesen Städten führte jedoch alsbald zu Entfremdung innerhalb der Menschen und mündete später gar in Kriege. Nichtsdestotrotz konnten die Städte ihre Wurzeln, die in der chiranischen Kultur begründet waren, nicht verleugnen - was sie (außer Vorovis, das bald eigene Wege ging) auch nicht taten. Aus diesem Grund genießen die Chirà in Städten wie Estichà, Gilgat und Ashrabad nach wie vor großes Ansehen.

Das Wiedererstarken der Chirà in den letzten zwei Jahrhunderten durch die Gründung der Allianz äußerte sich (entgegen der Annahme manches menschlichen Gelehrten) keineswegs in Rückeroberungsplänen für den Westen Chrestonims durch die neue Macht Allianz - wenngleich diese Pläne durchaus von Erfolg gekrönt gewesen sein könnten. Statt dessen knüpfte die Allianz nunmehr starke diplomatische Bande mit den Staaten entlang des Stroms, allen voran dem aufgeblühten Ashrabad und das Interesse schien mehr dem Handel und der Wissenschaft zu gelten als der Erweiterung des politischen Einflussesbereichs.

Schnell wurde Ashrabad als Grenze des Einflussesgebietes der Allianz erkannt und es dauerte nicht lange, bis die Städte des Westens sich anschickten, nun ihre eigenen Flaggen stolz in den Wind zu recken. Am eindrucksvollsten gelang dies Yedeä - binnen weniger Jahrzehnte vermochten die Menschen im Namen einer neuen, auf den Menschen geprägten Religion, dem Eingottglauben an Hostinos (Yedeismus) sich ein Gebiet militärisch einzuverleiben, das es an Größe (wenn auch nicht an Nutzbarkeit und schon gar nicht an Bevölkerung) durchaus mit der Allianz aufnehmen konnte. Auch Vorovis verwandelte sein Hinterland in eine Bastion, die ihm nahezu Unabhängigkeit von anderen Staaten garantiert und sogar das bisher stille Estichà schickt sich seit einiger Zeit an, seinen Einflussesbereich auszudehnen.

Wohin dies letztlich führt, bleibt abzuwarten. Es zeichnen sich in Westchrestonim zunehmend Konflikte zwischen den Menschenstädten ab. Ob die Menschheit als ganzes gestärkt aus diesen Konflikten herausgeht oder aber sich selbst wieder von der Büh-

ne der Dschungelwelt tilgt, wird allein die Zukunft zeigen...

### **Menschen unter sich...**

Von Einigkeit kann keine Rede sein. Sind die Chirà zwar in ihre Kasten unterteilt, so handeln sie im Namen der Allianz und als Volk doch gemeinsam und bringen kulturell und technologisch Großartiges hervor. Den Menschen jedoch scheint ihr ausgeprägter Hang zu Individualismus und wohl auch ihre Gier dort einen Strich durch die Rechnung zu machen. Allein schon die Bevölkerungen von Men-Achor, Estichà und Vorovis folgen trotz ihrer geographischen Nähe unterschiedlichsten Ansichten, Traditionen und Lebensweisen - und sind sich dabei gegenseitig spinnefeind.

Aus diesem Grund wäre es auch müßig, hier bestimmte Sitten und Gebräuche zu nennen, würden sie doch nur für einen kleinen Teil der Menschen einer Stadt gelten...

(Entsprechende Informationen sind den Regionalinformationen zu entnehmen.)

### **... und unter anderen Völkern**

Noch immer werden die Menschen von einigen Chirà als barbarisch bezeichnet, als kulturlos, triebhaft und machthungrig, dabei jedoch bar jeden guten Stils und ohne Benimm. Diese Vorurteile werden nur sehr langsam abgebaut, allerdings fühlen sich die anderen Völker immer wieder durch das Gebaren von Städten wie Men-Achor und Vorovis in ihrer Ansicht über die großen Kahlhäuter bestätigt.

Generell muß man jedoch sagen, daß sich die Menschen beneidenswert gut in die chiranische Gesellschaft eingegliedert haben. So leben von den schätzungsweise 350.000 Menschen Mradoshans allein fast 240.000 in der Hauptstadt der Allianz und dies schon seit über Tausend Jahren, ohne daß es jemals zu größeren Problemen mit der menschlichen Bevölkerung gekommen wäre. Vergleicht man diese Gruppe mit den säbelrasselnden Menschen der westlichen Städte kommt man nur wieder zu dem Schluß, daß die Menschen eine uneinige, vielschichtige aber doch bemerkenswerte Rasse sind.

# Die Unuim

*"Ich glaube, mir ging es so wie vielen Chirà, Sragon und Menschen unserer Welt. Sie fielen uns einfach nicht auf. Wir sahen sie, sprachen mit ihnen, stießen mit Ihnen in den Tavernen an und kauften ihnen ihre Waren ab, ohne sie wirklich zu beachten. Das ist vielleicht die größte Gabe, die die Unuim von den Göttern erhalten haben: ihre unauffällige Anwesenheit. Sie lenken die Aufmerksamkeit nicht auf sich, wilde Tiere hasten an ihnen vorbei um sich auf die größeren Gefährten zu stürzen, man nimmt sie nicht wahr und doch weiß man, daß sie existieren. So konnten sie den Lauf der Jahrhunderte überstehen, ohne von der Geschichte Wunden geschlagen zu bekommen. Doch im Laufe der Zeit, die ich mit den Völkern der Unuim verbrachte, lernte ich, daß die Unuim das wahrscheinlich wunderbarste Volk dieser Welt sind. Mögen mir die Götter und die erhabenen Priester verzeihen, aber das Leben der Unuim hat mich im Innersten so tief berührt, daß mir die hochmütige Geschäftigkeit der Menschen und Chirà als schal und leer erschienen."*

— aus einem Brief von Evana Bayò Ecian, chiranische Einsiedlerin in Ravunua, 201 d.A.

Die Unuim sind das kleinste aller Völker Chrestonims - und dies im doppelten Sinne. Nicht nur körperlich untertreffen sie alle anderen Rassen an Größe, sondern auch an Anzahl: nur etwas über 20.000 Unuim leben verstreut in den Städten der Chirà und der Menschen. Und zählt man jene Unuim hinzu, die den Völkern der Sanikani und den Kindern von Unua angehören, so überschreiten sie vielleicht einmal knapp die 30.000.

Die Unuim selbst scheinen aber nicht den geringsten Wert auf Bedeutung oder Macht in der Welt Chrestonim zu streben. Ja, ihre Unauffälligkeit hat ihnen die beneidenswerte Position eingebracht, sich frei zwischen allen Fronten und Gruppierungen bewegen zu können. Sie legen sich ungern für eine bestimmte Seite oder gar eine Nation fest und standen so auch noch nie in der Schußlinie von Kriegshaufen oder Inquisition. So sind Unuim in allen Städten und Ländern Chrestonims gern gesehen, als unkomplizierte, freundliche Gesellen mit vielen Talenten.

Tatsächlich haben die Unuim, solange die Erinnerung in Wort und Schrift der Völker zurückreicht, sämtliche Klippen der Geschichte sicher umschiffen. Kein Haß und keine Mißgunst, kein Zerfall in unterschiedlichste Gruppen und Klüngel trugen sie je in ihrem Herzen, wie es die Menschen mit Inbrunst tun und keine Spaltung in Kasten, Arm und Reich, Sklaven und Herren und keine Intrigen und Machtkämpfe, wie sie unter den Chirà herrschen, haben die Unuim je heimgesucht. Man mag ihnen zugute halten, daß sie ein so kleines Volk sind, daß sie nicht die Probleme haben, die so vielköpfige und hochkomplexe Gemeinschaften wie die der Chirà prägen.

Die wenigsten wissen jedoch über sie und ihre Kultur Bescheid - und in der Tat ist es schwer, Näheres über sie herauszubekommen, trotz der den Unuim gerne unterstellten Redseligkeit.

So sind auch die hier vorgestellten Eigenschaften der Unuim lediglich kurze Schlaglichter auf ihre Kultur - vieles davon mag unzutreffend oder nur eine Halbwahrheit sein, fest steht jedoch, das dieser Abriß in hohem Maße unvollständig ist...

## Äußerliches

Unuim werden nicht allzu groß. Bei der Geburt erscheinen sie wie ein Menschenkind und in den ersten Lebensjahren findet auch ein rasantes Wachstum statt, doch kaum haben sie eine Größe zwischen 100 und 140 Clat erreicht, hören sie einfach auf zu wachsen, ja man sagt, sie werden mit zunehmendem Alter sogar wieder kleiner. Doch sind die Proportionen im Vergleich zu einem Menschen leicht verschoben: nicht nur der Kopf erscheint in Anbetracht des Körpers etwas größer, sondern auch die Füße und vor allem die Hände sind in ihrer Größe denen von Menschen recht ähnlich.

Ihre körperlichen Eigenschaften unterscheiden sich ebenfalls nicht sehr von den Menschen. (Mit denen sie übrigens problemlos Kinder zeugen können, die etwas kleiner als ein normaler Mensch sind, sich sonst jedoch in nichts von ihnen unterscheiden.) Sie scheinen jedoch geschickter zu sein als die meisten Menschen, haben sie doch einen guten Tastsinn und außerordentliches Fingerspitzengefühl bei diffizilen Bastelarbeiten. Auch wird ihre Sehkraft als generell besser beschrieben als das der Menschen, wohingegen ihr Gehör schlechter sein soll. Solcherlei Vergleiche treffen aber natürlich nur auf den Durchschnitt zu, auf beiden Seiten gibt es natürlich Ausnahmen.

Auffällig oft kommen Rottöne bei der Haarfarbe vor, das von Feuer- oder Kupferrot bis in ein dunkles Rotbraun spielen kann.

Was das Altern und das zu erreichende Lebensalter angeht, so sind die Unuim mit den Menschen vergleichbar.

## Die Völker der Unuim

Nicht wenige zeigen sich überrascht, erfahren sie, daß die Unuim selbst unter sich drei Völkerschaften unterscheiden. Doch darf man nicht glauben, es seien streng gezogene Grenzen zwischen ihnen und es herrsche Mißtrauen oder gar Feindseligkeit zwischen den Völkern. Nein, kein Volk betrachtet sich als besser oder "ursprünglicher" und kein Unuim verhält sich einem der anderen Völker gegenüber anders als er auch mit seinem eigenen Volk umginge. Kein Unuim schadet einem anderen oder verachtet ihn, hat er sich keines wirklich schlimmen Verbrechens schuldig gemacht. So herrscht zwischen den Völkern

der Unuim also stille Einigkeit und einträchtige Freundschaft.

### **Die Kinder von Unua**

Die Kinder von Unua sind das wahrscheinlich älteste aller Unuimvölker. Sie leben auf dem Ravunua, einem sich aus dem Dschungel erhebenden, trutzigen Berggrücken südlich des Metchùran, welcher bei gutem Wetter von Chiàn aus zu sehen ist. Ihre Gesellschaft ist stark von jenen geheimnisvollen Kristallen geprägt, die Macht über die geheimnisvollen Geistwesen Chrestonims auszuüben vermögen. Die Unuim verehren diese Kristalle oder Geister keineswegs als Götter (sie teilen im großen und ganzen das Glaubensbild der Chirà und verehren besonders Sanikas als "ihren" Gott), sondern sie messen ihnen große mystische und elementare Kräfte bei.

Die gefundenen Kristalle sind nicht Privatbesitz von einzelnen, sondern Allgemeingut des Dorfes. Da jedoch nicht jeder mit einem Kristall umzugehen oder gar jene Geister zu rufen weiß, gibt es eine Gruppe weiser Unuim (Männer wie Frauen), die schon als kleine Kinder mit Kristallen und Geistern bekannt gemacht werden: den Elementmeistern. Es gibt Windmeister, Glutmeister, Erdmeister, Regenmeister, Steinmeister, Seelenmeister und Blitzmeister. (In dieser Einteilung der Geisteskräfte in die klassischen Elemente zeigen sie übrigens erstaunliche Übereinstimmungen mit der Sragon-Kultur!) Die Elementmeister wohnen in der Nähe des Dorfes, das einen Kristall hat. Die Größe eines Dorfes wird an der Anzahl der Kristalle gemessen, die es hat. Das Wort "Dorf" gibt es bei den Unuim eigentlich nicht, vielmehr gibt es Ausdrücke für Siedlungen, die sich jedoch danach richten, wieviele Kristalle ein Dorf besitzt. Ein Dorf mit keinem Kristall wird "Pak" genannt. Hat ein Dorf einen Kristall (und damit einen Meister, der in der Umgebung des Dorfes oder im Dorf wohnt), so wird die Siedlung "Neynoto" genannt. Eine Siedlung mit zwei Kristallen heißt "Tupuma", mit dreien "Minalo", mit vieren "Kaytyaka", mit fünf "Voina", mit sechs Kristallen "Silna", und hat eine Siedlung schließlich sieben Kristalle und damit sieben verschiedene Meister, so ist es eine "Hiliada". Derzeit gibt es nur eine Hiliada ("Valak" mit Namen) in Ravunua, d.h. nur eine Siedlung, die sieben Meister hat. Das ist die derzeitige "Hauptstadt" der Unuim. Die Anzahl der Kristalle im Dorf und damit seine Wichtigkeit für die Kultur ist also nicht zwangsläufig mit der Einwohnerzahl gekoppelt. Wenn ein Unuim einen Kristall findet und ein Haus in die Nähe baut, so ist er mit seinem Neynoto wichtiger als ein Pak mit 300 Unuim! Ein Meister wird zu ihm geschickt werden, um die Macht des Kristalls und die der ihm inwohnenden Geister allen Einwohnern des Neynoto zur Verfügung zu stellen und anzuwenden, wenn jemand seine Macht braucht. Woher übrigens die Bezeichnung "Kinder von Unua" stammt ist unbekannt. Angeblich soll er auf eine wichtige Sagengestalt, Urmutter oder Halbgöttin zurückgehen, deren Name "Unua" lautete...

### **Die Sanikani**

Das kleinste Volk der Unuim ist das der Sanikani. Es hat wohl den ungewöhnlichsten Lebensraum aller Unuim-Völker, wohnen sie doch in einem der Tarrocsha, den geheimnisvollen Türmen aus Stahl, der sich fernab von den anderen unweit des Ravunua aus dem Dickicht des Dschungels erhebt.

Sie leben dort in einer engen Gemeinschaft und sie wohnen in den Schächten und Kammern des Stahlturms, der eigentlich aus zwei solcher Türme besteht, die oben mit einer großen Plattform verbunden sind, ansonsten aber auch zahlreiche Balkons aufweisen, manche nur wenige Schritt breit, andere von so wuchtigen Ausmaßen, dass dort gar Gärten angelegt wurden. Ein Leben dort oben wäre nicht möglich, würden sie nicht über die Technologie verfügen, die die Unuim wahrhaft weltbekannt gemacht hat: die Luftschiffe. So sind die beiden Tarrocsha also das Zentrum des unuimschen Luftschiffbauwesens.

(Detailinformationen über die Luftschiffe der Unuim sind im "Chrestonischen Almanach" zu finden.)

An dieser Stelle sei ein näherer Blick auf die Heimat der Sanikani geworfen: Auf Höhe der Plattform, im Inneren der Türme scheinen die 'Hangars' und Werkstätten der Luftschiffe zu liegen - hier müssen die Sanikani auch das große Geheimnis verbergen, womit sie die Ballons oder Zeppeline ihrer Luftschiffe füllen. Über den Hangars, am Gipfel der Türme liegt - so erzählte ein Unuim in Metijà - der Tempelbezirk der Sanikani. Am heiligsten und größten sei der Tempel des Gottes der Winde und Strömungen, Sanikas. Er umfasse die gesamte Spitze eines Turmes. Über eine schmale Treppe, die sich von der Plattform an der Außenhaut des Turmes empor windet, gelange man in die "Halle der Winde".

In der Spitze des anderen Turmes liegen noch Tempel der anderen Götter wie der der Mehdora, der Göttin des Lebens. Hier würden die Kinder der Sanikani geboren. In den Hallen der Mayeva fänden die großen Feste statt. Auch gebe es einen Tempel der Keliada, der Göttin des Handels und Handwerks. In der Spitze des zweiten Turmes liege schließlich der Tempel des Yorom - hier werden die Körper der Verstorbenen verbrannt und ihre Asche in den Winden zerstreut. Auch gebe es einen Tempel der Endrakha, doch werde sie keineswegs als Göttin des Krieges verehrt, sondern als sie verehren ihre leidenschaftlichen Attribute.

An den zahlreichen Tempeln für ein nur wenige Hundertschaften umfassendes Völkchen läßt sich bereits die tiefe Religiosität der Sanikani ableiten. Auch wenn sie keine Priester kennen, so scheint es doch so zu sein, daß sich jeder Sanikani einer Gottheit verschreibt, deren Pfad er bis an sein Lebensende folgt - Sanikas aber wird von allen gleichermaßen hoch geachtet.

Zudem scheinen sie über besonderes Wissen zu verfügen, was die Tarrocsha angeht, ja man munkelt, sie wüßten die Magie dieser Türme zu nutzen und hätten so manches Geheimnis entschlüsselt.

**Die Voiska**

Als "Voiska" werden all jene Unuim bezeichnet, die nicht zu den beiden anderen Völkern gehören. Das umfaßt im Wesentlichen alle Unuim, die außerhalb des Ravunua leben, eben alle, die mit den Chirà oder Menschen dauerhaft zusammenleben und ihrer Heimat den Rücken gekehrt haben. Viele haben sich den

Lebensweisen ihrer neuen Gesellschaft angepaßt und leben nach deren Sitten und Gesetzen.

Zu sagen ist, daß die Voiska keinesfalls von ihren Volksbrüdern verachtet werden, denn auch hier gilt: kein Unuim verachtet einen anderen! Der Zusammenhalt ist auch hier außerordentlich groß.

# Index

## A

Achorah 52  
Adelskaste *Siehe* Chrania  
Akkra 20, 21, 25, 66, 70  
Alara Jhascandell Akkrijas 6, 14  
Alchenam 20, 66, 75  
Alcidas 50  
Aljenor 70  
Allianz 20  
    Gründung 12  
    Staatsstruktur 21  
Allianzhauptstadt 21, 25, 68, 69  
    Gründung 9  
Alte Kult 9  
Alter Kult 54, 72  
Amesay 41  
Amresh Melhal 6, 14  
Aovi 22  
Arbeiterkaste *Siehe* Ecibarra  
Ashahím  
    Golf von 62  
    Stadt 62  
Ashan'drar 32  
Ashrabad 32, 35  
    Gründung 10  
    Turm von 8  
Astochà 70  
Atorac 17  
Außenborn 33

## B

Batel-Lat 17  
Bauernkaste *Siehe* Alchenam  
Bet-Narekem 43, 47  
    Gründung 11  
Blei 46  
Böse, das *Siehe* Vorovis  
Brücke 37  
Brutalität *Siehe* Vorovis

## C

Callaratà 70  
Cerrakhan 74  
Chescea 11, 54, 55  
Chiàn 12, 25  
    Gründung 10  
    Hochland von 23  
Chiang-Mey 12, 25  
Chirà 35, 54, 61, 62, 63  
    altrijian 61  
    Erschaffung 8, 9, 63  
    jhetrijian 61  
Chiskel 29  
Chrania 20, 24, 66, 67  
Chrestaron 38  
Chrestonim 5  
    Ausmaße 6  
    Geographie 16

Churaysha 23  
Clan 68, 69, 71, 74, 75  
Clanname 67  
Coyenà 50

## D

Dampfmaschinen 14, 22, 24, 68, 70  
Dom Aviajar 22, 75  
Drakha 74  
Dramana 60  
Druckmaschine 14

## E

Ecibarra 20, 66, 75  
Ejhao-Stahl 15  
Elurisches Reich 15, 51  
Elÿra 9, 49  
Ende der Welt *Siehe* Weltenende  
Entiljha 8, 25  
Estichà 15, 49, 50  
    Frühgeschichte 11  
    Gründung 12  
Etriajan 65  
Evalas 41

## F

Flammende Wand 18  
Fluß der Götter 23

## G

Gadal 44  
Garapur 28  
Geschichte 8  
Gilgat 14, 46, 47  
    Gründung 10  
Glas 46  
Golf von Ashahím *Siehe* Ashahím  
Großer Strom 22, 35, 36, 37

## H

Haccuya 41  
Harashed 44  
Hauptstadt der Allianz *Siehe*  
    Allianzhauptstadt  
Herrin der kristallblauen Tiefe 24  
Herrscherinnen  
    der Allianz 22, 69, 72, 74  
Himmelsgewölbe 6, 7, 17, 59, 60  
Himmelsrichtungen 6  
Himmelssäulen 6  
Hostinos 8, 9, 17, 48, 54, 72

## I

Innenborn 33

## J

Jade *Siehe* Jeva  
Jascara 69  
Jeva 27  
Jeyhoch 20, 66  
Jhoran 17, 18  
Jhorantarra 18, 22  
Jhoulana 29  
Jiara 23, 24  
Jiarate  
    sieben 12

## K

Kasten 20, 66  
    Gründung 9, 66  
    Versammlung 22, 75  
Kastenkriege 11  
kastenlos *Siehe* Jeyhoch  
Kastennamen 67  
Kastenpyramiden 10, 26, 68  
Kinder von Unua 61, 83  
Könige  
    Dilaon 14  
    Roneam 14, 45  
    Sebron 13  
Königreiche  
    Sragon 9, 52, 58  
    Yedea 13, 47  
Kriegerkaste *Siehe* Mondrai  
Kristallgötter 9  
Kupfer 46

## L

Lajeya 9, 61, 66  
Lasjema 75  
Lidrajà 27  
Lijan 8, 9, 72  
Lintaria 24  
Luftschiffe 18, 83

## M

Magie 21, 83  
Men-Achor 53  
Menschen 11, 72, 80  
    Erschaffung 8, 63  
Metchà 9, 57  
Metchuràn 22, 23, 37  
Metijà 23, 26  
    Gründung 10  
Metrekà 24  
Metrenvay-Kanal 24  
Miraban 32  
Monde 6  
Mondrai 20, 21, 25, 66, 72  
Mondrai-Akkra-Chrania-Allianz  
    *Siehe* Allianz  
Mra Adoshan 5

Mra-Aggar 29, 72  
Mradoshan 5  
Mriantar 74

## N

Nahaya 22  
Neuer Kult 11, 20, 51  
Nivrarac 9  
Nojiara 25

## O

Oranya 15, 24, 36

## P

Pera-Spinnen 50  
Pfad Evetos 50  
Piraterie 37, 52  
Priesterkaste *Siehe* Akkra  
Provinzen  
  der Allianz 22  
Provisor 33

## R

Rac 9, 61  
Rashama 28, 30, 36  
Rash-Magapur 28  
  Gründung 10  
Rassen *Siehe* Völker  
Ravunua 61, 83  
Rechälavis 68, 69  
Reshala 29, 34  
Revijal 70  
Rodan 43  
Roneam *Siehe* Könige

## S

Samraka 27  
Sanescya 49  
Sanikani 83

Sanikas 83  
Sanuon 13  
Schattentore 9  
S'Chor 50, 52  
Sedib 48  
Senke 24, 36  
Shagad 42  
Shamar 28, 30  
Shaxon A' 59  
Shedal 43, 44, 46  
Shettema 9, 58, 60  
Sikamra 35  
Sklaven 11  
Sklaverei 21, 35, 51, 69, 79, 80  
Sojiras 70  
Sonne 6  
Sotroch 58  
Sragon 21, 28, 35, 54, 60, 72, 76  
  alte Hochkultur 8  
  Erschaffung 8, 63  
Ssacey-Lis 9  
Sterne 6

## T

Tarrocsha 8, 38, 83  
Terror *Siehe* Vorovis  
Thomya envay 24  
Thomya sinvar 24  
Triumchirat 21  
Tugenden 73

## U

Unuim 61, 82  
  Erschaffung 8, 63

## V

Valak 62, 83  
Vanimchay 69  
Vanor 23, 53  
Vasal Intana 62  
Vensheger-Himmelslicht 59  
Versunkener Wald 38

Vertpartal 17  
Vobra 54  
Voiska 84  
Völker 63  
  Erschaffung 8, 63  
Vorovis 12, 54, 55  
  Gründung 11  
Votràvis 49, 50  
Vrothomi 22

## W

Weltenende 17, 60  
Weltenwall 18, 60  
Westwildnis 57, 59

## Y

Yanàla 58  
Yecanta 74  
Yedea 11, 43, 62  
  Geschichte 13  
Yedeismus 45, 46, 63, 81  
Yedeiten 13, 46  
Yerid 43  
Yeshalid 44  
  als Jiarat 12, 14  
Yorana-Seuche 10, 80  
Yorom 50

## Z

Zeitalter  
  diamantenes 14, 21, 24, 68, 74  
  drittes 8  
  dunkles 10  
  erstes 8  
  fünftes 9  
  goldenes 10, 20  
  vergessenes 11  
  viertes 9  
  zweites 8  
Zwischenwelt 9