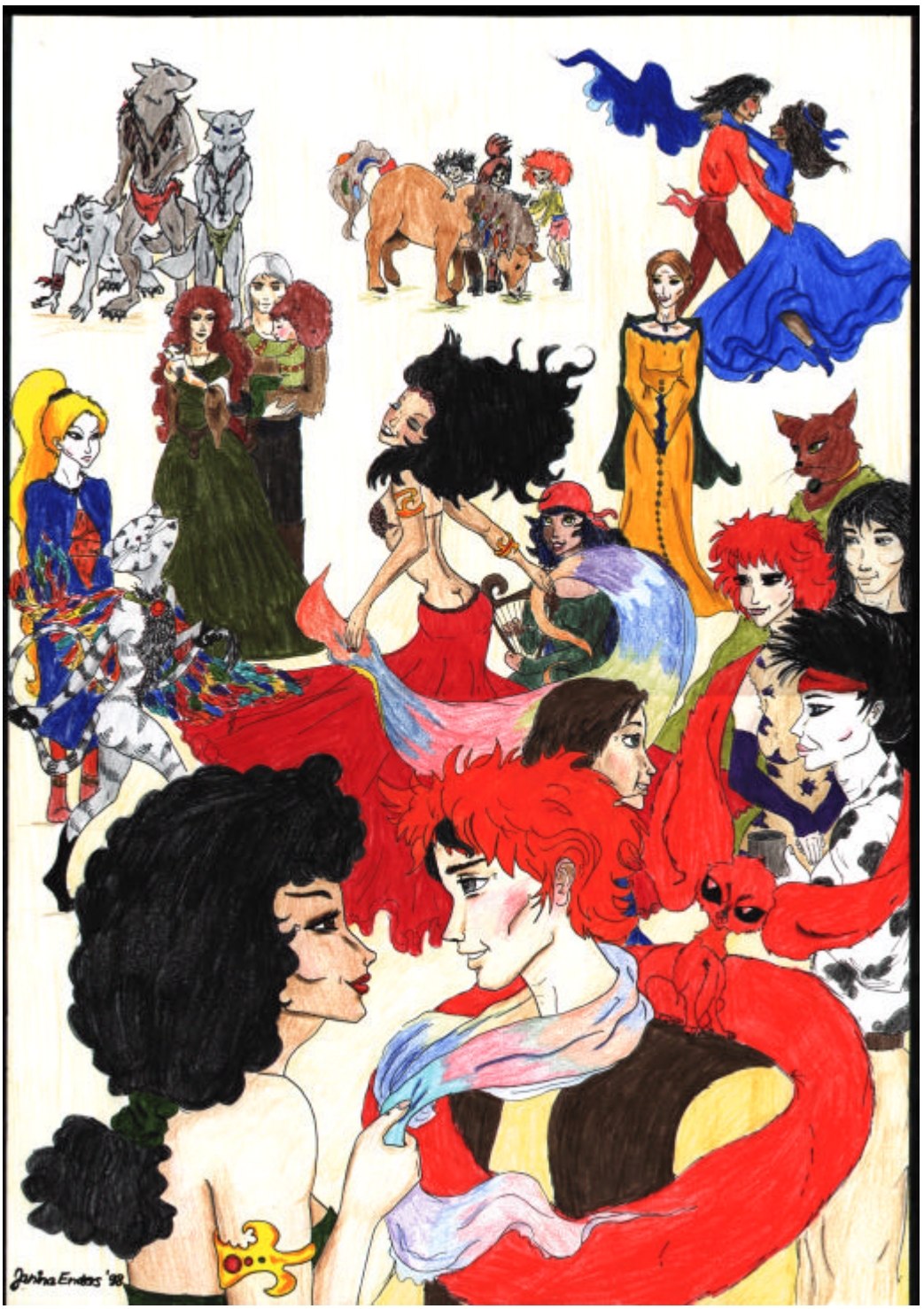
Elek-Mantow

Die gespaltene Stadt



Das (vorläufige) Buch der Spieler

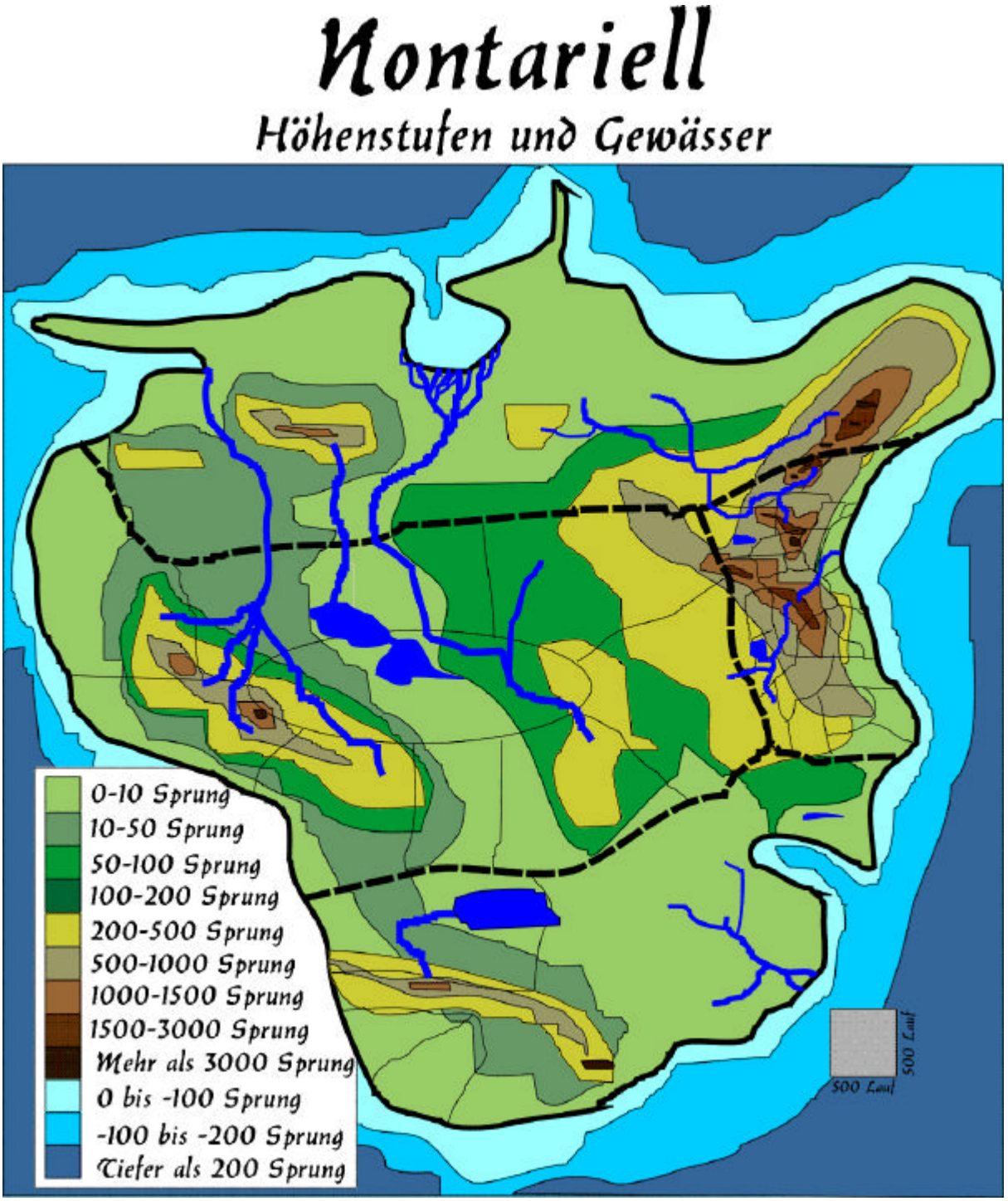
Anmerkung: Dieses Buch der Spieler ist eine ausgesprochen provisorische und gänzlich unvollständige Sammlung, die in großer Eile zusammengestellt wurde, um Spielern und Spielleitern zumindest genug Material an die Hand zu geben, um mit ihren Abenteuern in der Welt Elek-Mantows zu beginnen. Der in ihr enthaltene Hintergrund ist z. T. noch nicht entgültig überarbeitet, ist aber soweit konsistent, dass er für Elek-Mantow-Spielabende bedenkenlos benutzt werden kann.
Einen tieferen Einblick in Hintergrund und Stimmung vermitteln die Geschichten des Geschichtenprojekts Elek-Mantow: die gespaltene Stadt, welche auf über 1000 Seiten die Grundlage für das Rollenspiel bildeten und das Play-By-Mail-Spiel, in dem im Moment der detaillierte Hintergrund von den Spieler mitentwickelt wird. Beides findet sich auf der Internetseite: http://www.artige.de
Das fertige Buch der Spieler wird vorraussichtlich noch eine Weile auf sich warten lassen, aber bis dahin werden auf der Webseite fortlaufend Aktualisierungen dieses vorläufigen Buches zu finden sein.

An dieser Stelle ein großer Dank an die Mitspieler der verschiedenen Testrunden und des Play-by-Mail Spieles für ihr großes Engagement und die grandiosen Ideen, mit denen sie mich immer wieder verblüffen.

Viel Spaß in Elek-Mantow!

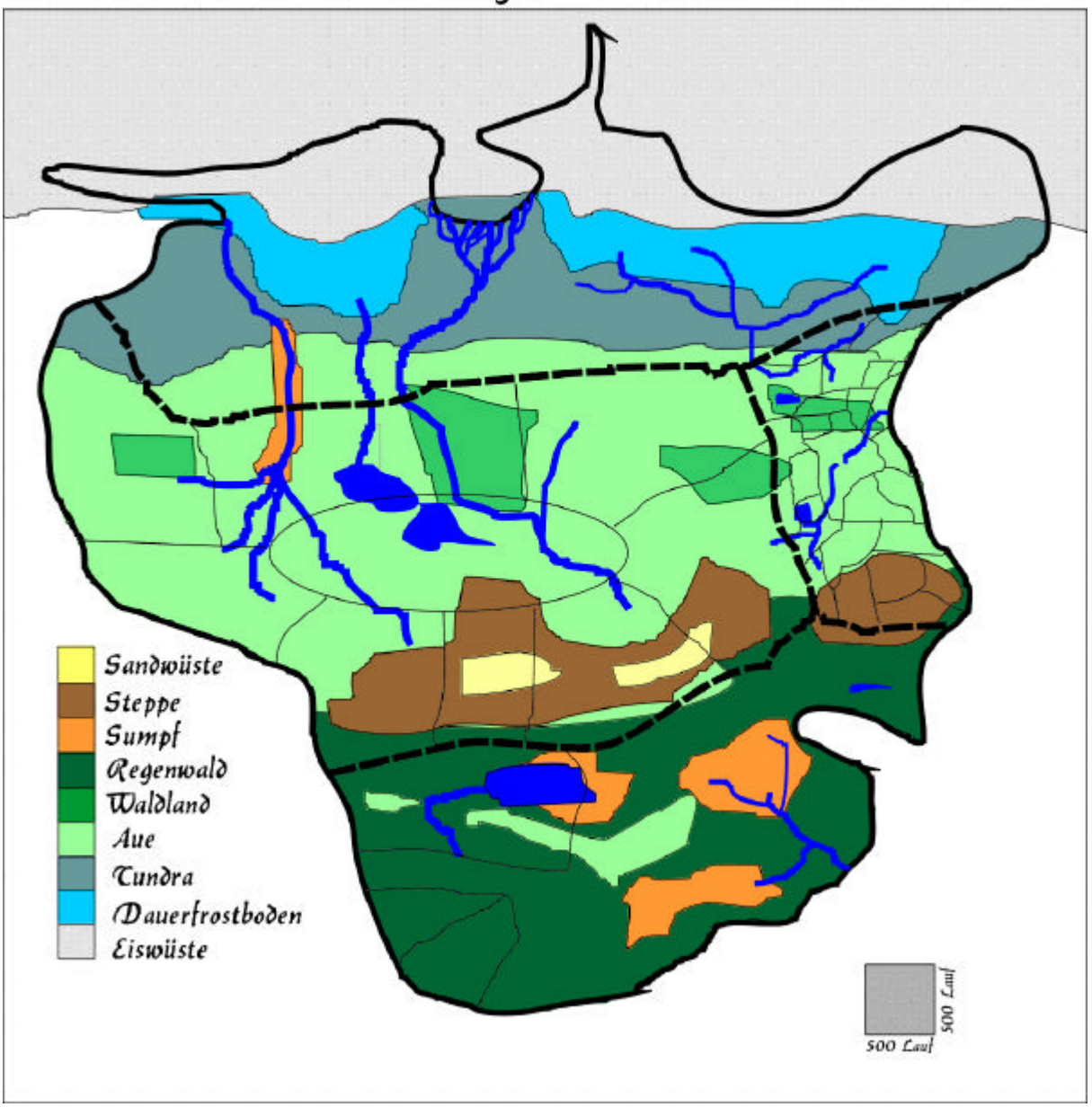
André Wiesler
Erfinder und Herausgeber von Elek-Mantow

Wo alles spielt: Nontariell



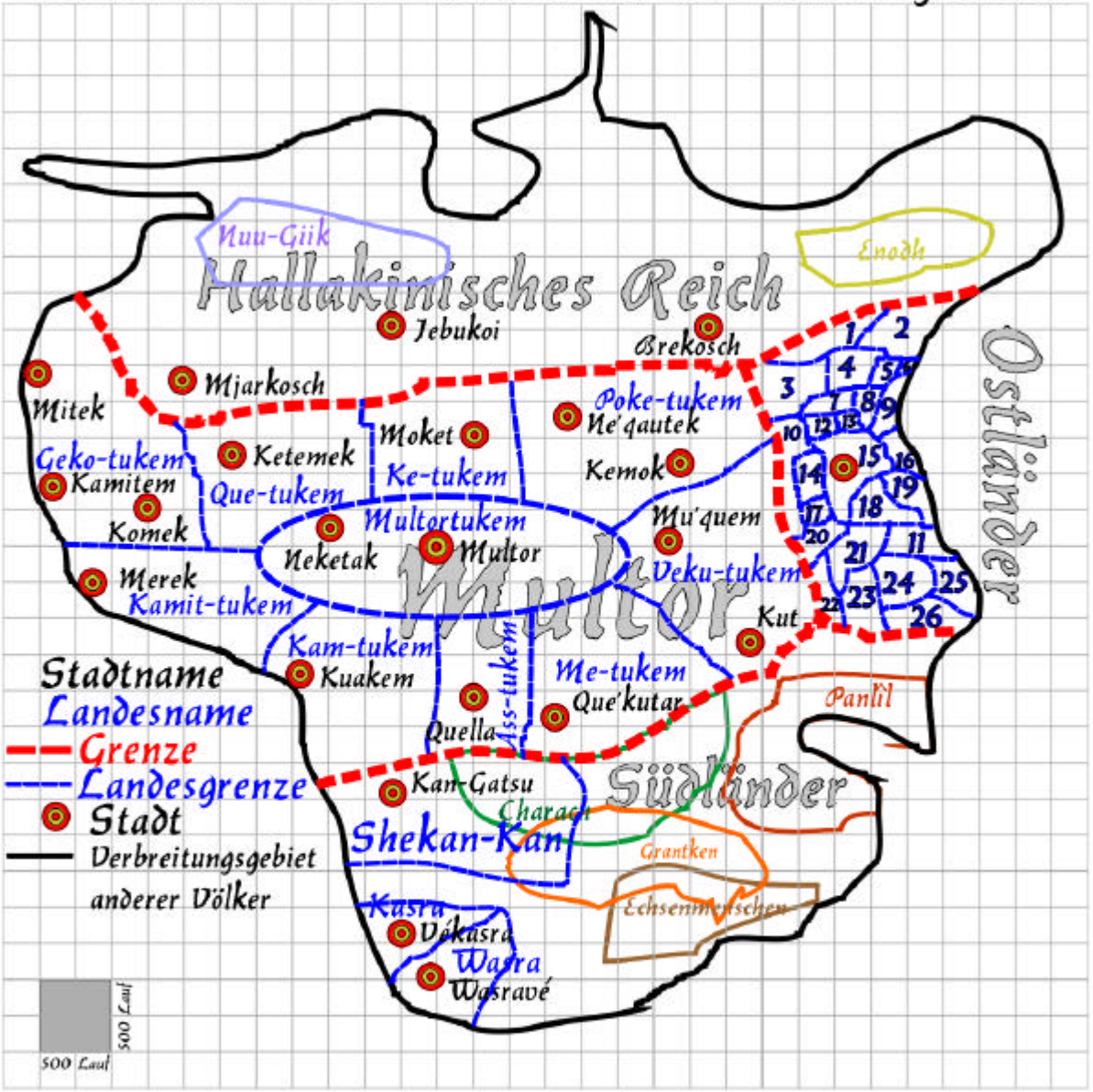
Montariell

Vegetation



Nontariell

Städte über 2000 Einwohner und Landesgrenzen



1-Windheim 2-Regthil 3-Nydall 4-Hale 5-Donji Kalemat 6-Das freie Reich Nidjut 7-Pergemitron 8-Land der Güte 9-Ferkalitz 10-Wolfshöhle 11-Vengeturem 12-Höllenpfuhl 13-Adlerhorst 14-Pergaminon 15-Elek-Mantow 16-Seelenruh 17-Das Tal der Stürme 18-Atzressadon Kil Magnatep Allistea 19-Großimperisches Reich von Helikot III. 20-Siegbar 21-Jéderant 22-Bergstiegen 23-Südtrutz 24-Jial-Shi 25-Mekede 26-Neuhafen

Maße

Zum besseren Verständnis sind jedem Maß irdische Vergleichswerte zugeteilt

Zeiteinheiten

Am Verbreitetsten ist der multorische Kalendar, der von dem Gelehrten Rondar für die Ostländer geringfügig umbenannt wurde. Jedes Volk hat auch eine eigene Zeitrechnung (siehe Beschreibungen), aber dies ist die offizielle Maßeinheit.

Neun Monate á 44 Tage, eingeteilt in vier Viertel zu je 11 Tagen. Das Jahr beginnt mit dem Erststrahl, dann kommt der Verle, Bri, Hamilé, Mittmond, Oberring, Talu, Nirtsch und das Jahr beschließt der Nontariell.
Der Tag wird unterteilt in Tag und Nacht und dann (wo man sich eine Uhr leisten kann) in je 12 Schlag (= Stunden)

Längenmaße

1 Pfeilbreite=1 cm
1 Ring=3 cm
1 Daumen=5 cm
1 Hand=10 cm
1 Pfeillänge=20 cm
1 Tritt=50 cm
1 Sprung=2 m
1 Pfeilweite=100 m
1 Lauf=1 km
1 Tagesmarsch=20 km
1 Tagesritt=100 km
1 Viertelreise= 1000 km

Gewichtsmaße

Ein Rad=200 kg
Ein Stemm=50 kg
Eine Hebe=10 kg
Ein Laib= 1,5 kg
Ein Helm= 500 Gramm
Ein Hut= 10 Gramm
Eine Spitze= 2 Gramm
Ein Hauch= 0,5 Gramm

Hohlmaße

Ein Faß= 500 Liter
Ein Zuber=200 Liter
Ein Eimer=20 Liter
Ein Krug= 2 Liter
Ein Becher= 200 ml
Ein Spritzer=20 ml
Ein Tropfen= 2 ml

Flächenmaße

Ein Kreuzdaumen: 25 qcm
Ein Kreuztritt: 2,5 qm

Ein Kreuzsprung: 4 qm
Eine Feldflach: 1 qkm
Eine Lehen: 100 qkm

Von den Hallakinen

von André Wiesler

Ihr fragt nach den Hallakinen... Ich muß euch gestehen, daß mich der Gedanke an dieses Volk aus dem Norden immer wieder mit dem anfüllt, was die Kasraliten Vêluk-Vâluk *nennen: das anziehend Abstoßende. Wem würde es auf ganz Nontariell nicht Bewunderung abnötigen, wie dieses Volk dem eisigen Land ihrer Vorväter das abtrotzt, was es zum Leben braucht. Aber auf der anderen Seite will es mir als Mann aus den Ostlanden nicht recht erscheinen, daß die Götter entschieden haben, die Hallakinischen Frauen soviel stärker zu machen als ihre Männer – stärker als nahezu jeden Mann aller Reiche. Wenn ihr wie ich den markerschütternden Kriegsschrei der Kriegerinnen über die verschneiten Ebenen hättet schallen hören, und ihre geschlossenen Reihen mit blitzenden Äxten, die Gesichter mit schwarzen und blauen Zeichen erschreckend bedeckt auf das geordnete multorische Heer hättet prallen sehen, ihr würdet meinen zwigespaltenen Geist verstehen. Nichts ähnelt mehr einer Naturgewalt als diese Kämpferinnen – sie sind stark wie der Nordwind und zäh wie das* Yekusch*, aber auch kalt wie das Eis, über das sie zeitlebens wandern. Wie bei den Weißen Wölfen verlassen die den* Kurosch*, die wandernde Gemeinschaft, die zu einer Last werden und nicht mehr ihren Teil an der Jagd und an den Aufgaben des Tages leisten können, um im ewigen Eis, im kalten Todesschlaf, ihr leben zu beenden.*

Aber ich sprach bisher nur von denen, die sich die Mjaruschkoi *nennen, die Eiswanderer. Es gibt seit einigen Jahrzehnten auch jene unter den Hallakinen, die sich vom alten Weg abgewandt haben und, dem Beispiel der Multorier folgend, Städte errichten. Sie treiben Handel und entfernen sich immer weiter vom ursprünglichen Wesen der* Mjaruschkoi*, die sie dafür mit Verachtung strafen.*

Das Äußere

Hallakinen sind von großer und kräftiger Gestalt. Kaum ein Mann unterschreitet einen Sprung weniger eine Pfeillänge (180 cm), viele erreichen einen Sprung (200 cm). Bei den Frauen liegt die untere Grenze bei einem Sprung weniger eine Hand (190 cm) und viele erreichen einen Sprung und eine Hand (210 cm). Dabei tragen sie starke und große Muskeln am Leib, die ihnen Kraft und Ausdauer verleihen.

Beiden Geschlechtern gemein ist eine helle Haut, die nicht selten sogar weiß wie der Schnee ist und sich auch in der stärksten Sonne weigert, sich dunkler zu färben.

Ihre Haare und Augen erscheinen in allen bekannten natürlichen Farben.

Die meisten Hallakinen gewanden sich in Kleidung und Rüstungen aus Leder und Pelzen, lediglich in den Städten trägt man auch Stoffe und Eisenrüstungen. Man wird kaum eine Kriegerin ohne Axt finden, die Männer tragen dagegen höchstens Kurzschwerter.

Das Volk der Hallakinen hat etwa in den letzten 50 bis 60 Jahren eine Spaltung erfahren. Der eine Teil zieht sich zum Schutz vor den Unbilden des Wetters in Städte nach multorischem Vorbild zurück, der andere Teil, von dem hier zuerst die Rede sein soll, zieht noch immer, dem alten Weg gemäß, in kleinen Verbünden durch die kargen Weiten des Nordreiches.

Die Mjaruschkoi

Die Gesellschaft

Diese Hallakinen, deren Zahl deutlich geringer ist, als die der Städter, verfolgen die alten Traditionen und leben in *Kuroschok* (wandernden Gemeinschaften), zusammengeschlossen, die jeweils aus den Mitgliedern von zwei oder drei *Melnijok* (Familien) bestehen. Gemeinsam ziehen sie vor der wandernden Schneegrenze über die weiten Ebenen des hallakinischen Reiches den großen *Yekuschok*-Herden nach. Von diesem hirschartigen, sehr großen Tier erhalten sie alles, was sie zum Leben benötigen. Sie essen sein Fleisch, fertigen aus Sehnen und Knochen ihre Jagd-Bögen, aus der Haut ihre Zelte und Kleidung und aus den größeren Knochen Gefäße und Werkzeuge. Von einem *Yekusch* bleibt bei den *Mjaruschkoi* kein Stück übrig.

Die Kinder werden in den ersten zwei bis drei Monaten nach der Geburt von den Müttern gesäugt, danach übernehmen die Männer des Stammes gemeinschaftlich die Versorgung und Erziehung der Kinder, die dann mit *Yekusch*-Milch gefüttert werden.

Die Aufgaben sind sehr klar verteilt: Die Männer haben sich um die Zubereitung der Nahrung, die Pflege der Nutzgegenstände und die Aufzucht der Kinder zu kümmern, während die Frauen sich der Jagd und des Schutzes der *Kurosch* annehmen. Sie sind es auch, welche die breiten Schlitten mit den Zelten und Kindern darauf von einem Lagerort zum nächsten ziehen.

Bei den Hallakinen gibt es zwei Arten von Bindung zwischen Mann und Frau. Entweder die beiden vereinen sich im *Mirijakosch*, dem Kindespakt, der solange hält, bis das erste Kind aus dieser Verbindung das Alter der Reife erreicht hat, nach dem es ein vollwertiges Mitglied des Gesellschaft wird, was etwa mit 14 Jahren der Fall ist.

Die zweite Bindung ist die Seelenbindung, das *Fjulkoborischna*. Sie ist nur durch den Tod einer der beiden Gebundenen zu lösen und verlangt absolute Treue, was bei dem *Mirjakosch* bei beiderseitem Einverständnis nicht zwingend ist.

Bündnisse werden meist innerhalb einer *Kurosch* geschlossen, ausgehend von den Frauen. Die Männer haben das Recht eine Verbindung abzulehnen, wenn nicht gerade ein *Mjuka-Perschik* herrscht, ein karges Jahr. Von einem solchen kargen Jahr ist immer dann die Rede, wenn durch einen Krieg oder einen strengen Winter zu viele Mitglieder einer *Kurosch* gestorben sind. In diesem Fall entscheidet die *Mjaritutka*, die Anführerin, wer mit wem einen Kindespakt zu schließen hat. Wer sich widersetzt, wird aus der *Kurosch* ausgestoßen, was den sicheren Tod bedeutet, wenn sich nicht eine andere *Kurosch* erbarmt – oder in letzter Zeit, wenn die Ausgestoßenen sich nicht in eine Stadt flüchten.

Die *Mjaritutka* wird von den ältesten Männern eines Stammes unter den *Jenioi,* den erfahrenen Kriegerinnen, ausgewählt, die nachweislich die besten Ergebnisse in der Jagd und im Krieg hatten. Sie wird für Lebenszeit bestimmt, aber jede verdiente Kriegerin hat das Recht, sie herauszufordern. Ein solcher Kampf geht immer bis zum Tod. Siegt die *Mjaritutka*, bleibt sie im Amt, gewinnt die Herausforderin, hat sie sich damit einen Platz in den Reihen für die nächste Wahl erstritten.

Einem Mädchen wird etwa mit 12 bis 14 Jahren, mit dem Einsetzen ihrer ersten Monatsblutung, das Recht eingeräumt, alleine auf eine Jagd zu gehen. Wenn sie es schafft, ein *Yekusch* zu erlegen und durch den Schnee bis zum Lager zu bringen, wird sie von einer *Jananok*, einer Unreifen, zu einer *Jeninoi* und erhält ihre erste Axt. Jungen werden zu vollwertigen Mitgliedern der *Kurosch*, sobald eine Frau sich mit

ihnen gebunden hat. Seine Pflichten ändern sich dadurch nicht, er erringt aber das Recht, bei den Versammlungen der Kriegerinnen, den *Pataschok*, anwesend zu sein.
Die eisernen Kriegsäxte der *Mjaroschkoi*, die nur die Kriegerinnen tragen dürfen, werden von *Karatschoi* (Schmiedinnen) gefertigt, die für ihre Aufgabe von Kindesbeinen an ausgebildet werden. Sie leben in einsamen Höhlen oder Hütten, nur mit ihrem Mann und ihren jüngsten Kindern. In der letzten Zeit ziehen aber immer mehr von ihnen in die Städte, wo sich die Eiswanderer ihre Waffen dann zähneknirschend abholen müssen. Es gilt als große Ehre, eine *Karatschoi* zu sein und als ein Zeichen von Standhaftigkeit, es so lange an einem Platz auszuhalten, ohne die Freiheit der Ebenen zu spüren.

Geschichte

Das Leben der *Mjaroschkoi* hat sich kaum geändert, solange ihre Sagen zurückreichen. Einschneidenste Veränderung war der Sinneswandel ihrer Volkesschwestern, nun in Städte zu ziehen.

Bildung

Die Mädchen lernen von ihren Müttern oder den anderen Kriegerinnen, die Jungen von ihrem Vater oder den anderen Männern. Dabei beschränkt man sich auf das praktische Wissen, das nötig ist, um auf der kalten Ebene überleben zu können und auf die Sagen und Gesetze der *Mjaroschkoi*, die allesamt mündlich vom *Kjolko*, dem Geschichtenerzähler weitergegeben werden. Dies ist die höchste und angesehenste Position, die ein Mann in einer *Kurosch* einnehmen kann. Darüberhinaus wird Wissen nur als unnötiger Ballast angesehen, den eine Hallakine nicht mit sich herumschleppen sollte.

Gesetze

Bei den *Mjaruschkoi* sind die Bestrafungen von sehr einfacher Natur. Verbrechen gegen die Gemeinschaft werden mit unnachgiebiger Härte bestraft. Die schlimmsten Verbrechen sind Verrat an einen Feind (mit dem Tod bestraft), Feigheit (Verbannung) und für sich behalten von Nahrung (Verstümmelung). Weniger schwere Verbrechen werden meist durch zugefügte Narben und Verachtung oder Herabstufen in der Rangfolge der *Kurosch* gesühnt.
Sobald ein Verbrechen gegen eine andere Kriegerin oder deren Eigentum (Zelt, Mann, Waffe) begangen wurde, hat diese das Recht, die Verbrecherin herauszufordern. Nach dem Kampf, der nicht oft bis zum Tode führt, sondern meist nach der ersten schweren Verletzung beendet ist, gilt das Verbrechen als gesühnt. Ja, das bedeutet, daß sie besten Kriegerinnen Verbrechen nahezu ungestraft begehen können. Aber das Zusammengehörigkeitsgefühl der *Jeninoi* verhindert übermäßige Gesetzlosigkeit.

Etikette

Die Hallakinen reden sich untereinander entweder mit ihrem Namen oder mit *Krosch* an, was in etwas soviel wie „He, Du da!“ bedeutet. Einzig *Mjaritutka* (Anführerin) und *Kjolko* (Geschichtenerzähler) werden auch als Titel benutzt.
Eine Begrüßungsgeste gibt es nicht, von einem erkennenden Zunicken einmal abgesehen. Man geht rauh aber herzlich miteinander um, und da freundliche Spötteleien und Rangeleien an der Tagesordnung sind, muß man eine *Mjaruschkoi* schon auf den Kopf zu beleidigen, um eine Reaktion zu erhalten, die dann aber leicht sehr rabiat ausfallen kann. Nacktheit wird nur bei der Säuberung und unter Verbundenen toleriert.

Handel

Was die Eiswanderer sich nicht selber beschaffen können, erlangen sie durch Tauschhandel. Dabei ist es auch keine Seltenheit, daß etwas erst „bezahlt“ wird, lange nachdem es erhalten wurde. Das Zahlungsversprechen einer *Mjaroschkoi* ist bindend und wird im plötzlichen Todesfall auf die ganze *Kurosch* erweitert.

Zeitrechnung

Fast jede *Kurosch* hat ihre eigene, sehr unbestimmte Zeitrechnung. Das Jahr ist für sie in zwei Perioden unterteilt, das *Mikoschawje*, in etwa mit „kalte Zeit“ zu übersetzen, und das *Preskoje*, was in etwa „die gute Zeit“ heißt. *Mikoschawje* geht vom Nirtsch, manchmal auch vom Talu, bis etwa zum Brî und endet mit der Geburt des ersten *Yokusch*-Kitzes.
Einzelne Jahre werden nicht gezählt, die jeweiligen *Mjaritutka* bezeichnen die Abschnitte der Vergangenheit („Es war zur Zeit von *Prosjelwa Blutklinge*, daß die *Yokuschoi*...“).

Religion

In dem Weltbild der *Mjaroschkoi* gibt es keine Götter im eigentlichen Sinne. Sie verehren den Sturm und die Kälte als würdige Gegner, die sie manchesmal auch mit Opfern zu besänftigen suchen. Sie verspüren Dankbarkeit den *Yekuschok* gegenüber, die sie mit Ehrerbietung behandeln und deren Seelen sie mit Zeichen verabschieden, die sie mit dem Blut des gejagten Wildes in den Schnee malen.
Zuständig für diese Rituale und damit das, was einem Priester am nächsten kommt, ist der Geschichtenerzähler der *Kurosch*.

Baukunst

Die Zelte der *Mjaruschkoi* bestehen aus zusammengenähten *Yokuschoi* Häuten und sind Kegelförmig. Sie werden von einigen langen Holzstangen aufrechtgehalten, die oben zusammengebunden werden und so einen Rauchabzug für das Feuer aus Holz oder getrocknetem *Yokusch*-Dung lassen. Im Inneren wird eine Plane aus *Yokusch*leder ausgebreitet und darauf werden Felle von Wölfen und Bären gelegt. Die Nahrungsmittel hängen von den Querstreben im inneren des Zeltes, die ihm festen Stand verleihen. Mit wenigen Handgriffen lassen sich die Zelte zu gespannten, leicht gewölbten Flächen verwandeln, die auf den Schnee gelegt werden, um darunter geschützt Schneestürme über sich hinwegziehen zu lassen.

Künste

Die Eiswanderer verfolgen als tatsächliches Kunstwerk nur die Musik und das Schnitzen. Die Geschichtenerzähler singen ihre Lehren in einem leicht leiernden Singsang und werden dabei auf kleinen Trommeln und mit Rasseln aus Tierbein begleitet. Sie sind es auch meist, welche alle hölzernen Gebrauchsgegenstände mit Zeichen und Fratzen verzieren. Ansonsten bleibt den Hallakinen in ihrem rauhen Leben wenig Zeit, sich der Kunst zuzuwenden.

Aus der Küche

Die Mahlzeiten der Mjaruschkoi sind einfach: Es wird alles gegessen, was ein *Yokusch* hergibt, vom Fleisch, über die Innereien inklusive Hirn bis zu den Hoden der Hirsche, die liebevoll *Kjustekoi*, kleine Bällchen genannt werden. Das Fleisch wird meist fast roh gegessen, Herz und Leber der Tiere werden gar nicht zubereitet.

Wenn das Wetter danach ist, ergänzen Früchte und Wurzeln die karge Nahrung. Getrunken wird geschmolzener Schnee und, zu besondere Anlässen, *Moktajuk*, von anderen Völkern Hallakinenfeuer genannt, ein scharfer Branntwein, der von dem Geschichtenerzähler erst in einer Yokuschblase mit seiner Körperwärme einen Monat lang gegoren wird und dann über dem Feuer solange gekocht der Dampf abgekühlt wird, bis er sogar den Hallkinen stark genug ist.

Heilkunde

Bei den *Mjaruschkoi* gibt es im Wesentlichen nur zwei Behandlungsmethoden. Ausbrennen und in Eis packen oder, wenn das nicht hilft, abhacken, ausbrennen und in Eis packen. In Ermangelung von Heilkräutern sorgt nur die gute Konstitution der Eiswanderer dafür, daß sie ein vergleichsweise hohes Alter erreichen können.
Geisteskranke werden geduldet, wenn sie von irgendeinem Nutzen sind, sonst werden sie im Schnee zurückgelassen.

Die Städter

Die Gesellschaft

Die Hallakinen, die sich in Städten zusammengefunden haben, haben weitesgehend ihre alten Strukturen abgelegt. Darum werden sie von den *Mjaroschkoi* auch als die *Ubistwoi,* die Abtrünnigen, bezeichnet. Sie selber hören lieber den Namen *Kudoschnikoi*, die Weise-gewordenen, und nennen die Eiswanderer *Kaschulnok*, Herumtreiber. Sie haben ihre Lebensweise weitestgehend den Multoriern angepaßt, obwohl sie immer wieder erbitterte Grenzschlachten mit dem kriegerischen Nachbarn schlagen. Sie üben Berufe aus, erlernen Handwerke, die ihnen früher fremd waren, meist von ausländischen Lehrern, und haben den Tauschhandel weitestgehend abgeschafft.
Vor den Städten halten sie *Yekuschok* in Pferchen, um sie zur stetigen Verfügung zu haben, eine Verhaltensweise, die ihnen die endgültige Verachtung der *Mjaroschkoi* einbringt, die Freiheit für das Recht jedes Wesens halten. Aus dem selben Grund verurteilen sie auch, daß mittlerweile in den Städten Sklaven gehalten werden. In der Freiheit der Ebenen wären diese schwächlichen Fremden ohnehin nur eine Behinderung, in der Stadt aber gelten sie als Zeichen von Reichtum und Eleganz.
Lediglich in der Kriegsführung hat sich das Wesen der Städter wenig geändert. Noch immer stürmen die Soldatinnen sie als wilder Haufen auf ihre Gegner ein.
Aus der Veränderten Struktur der Städter ergibt sich auch, daß die Männer als Händler und Verbindungsmänner zu anderen Völkern langsam an Achtung und Stand gewinnen.

Geschichte

Etwas vor 5 Jahrzehnten erst haben sich viele der *Kurosch* dazu entschlossen, ihre Wanderschaft aufzugeben und Städte nach multorischem Vorbild zu bauen. Sie erhielten tatkräftige Hilfe aus Multor, erhoffte man sich doch dort, die Hallakinen ein für allemal aus dem Weg schaffen zu können, wenn sie erst einmal in Städte gepfercht wären. Aber Multor unterschätzte die Hallakinen und vor allem das Wetter des Nordreiches. Die „kalte Nordfaust“ zerschmetterte den großangelegten Angriff der multorischen Armee im Jahre 7 vor Critschak und seither kommt es nur noch selten zu Grenzscharmützeln mit multorischen Truppen.

Bildung

Mit der Abkehr vom alten Weg haben sich natürlich auch die Dinge verändert. die man wissen muß. Es ist nicht mehr für jede *Kudoschnikoi* nötig, zu wissen, wie man ein *Yukosch* ausnimmt, denn das Fleisch kommt ja jetzt vom Schlachter. Gerade die jüngeren Städter schulen sich darum in den Künsten des städtischen Handwerks und der Handelskunde, meist unter der Führerschaft von Lehrern aus anderen Ländern.
In den finanziell gut gestellten Kreisen gilt es als notwendig, die Kinder in der Etikette des multorischen Hofes zu unterrichten.

Gesetze

Auch hier hat man sich weitgehend den multorischen Gesetzen angepaßt, denn mit der Bildung von Städten tauchten natürlich auch Probleme wie Diebstahl in gehäuftem Maße auf. Demgemäß ist natürlich auch Sklaverei rechtmäßig.

Etikette

In den Städten benutzt man noch immer *Krosch* und die Namen als Anrede, hat aber mittlerweile aus dem multorischen *Veka* (Frau) die Anrede *Vekasch* gemacht, die für Mann und Frau gleichermaßen benutzt wird und dem Namen vorangestellt wird, also z.B. *Vekasch Ilkja*.

Handel

In den Städten wird nach üblicher Weise mit den multorischen Sonnen gehandelt und in recht großem Maße, denn außer Eis und Fellen hat das Nordreich wenig zu bieten, aber die Städter gieren nach allem Neuen und ausländischen. Schon die glaubhafte Versicherung, daß ein Gut am multorischen Hof stark gefragt ist, füllt dem Händler die Taschen.

Zeitrechnung

Die Städter haben sich der multorischen Zeitrechnung angepaßt.

Religion

Die Städter stecken in einer Glaubenskrise. Die alten, naturbedingten Kräfte können und wollen sie nicht mehr anbeten, aber das Prinzip der Götter ist ihnen ebenfalls fremd. Hallakinen sind, ob Städter oder nicht, stolz von Natur aus, und ordnen sich nur schwer einem Gott unter. Viele haben sich darum eine Mischung aus beidem erschaffen, indem sie die multorischen Götter des Winters (*Firla'qua*) und des Sturmes (*Mu'qautor*) würdigen. Andere werfen sich in ihrem Willen, etwas zu haben, an das sie Hoffnung und Ehrerbietung binden können, den vielen Scharlatanen an den Hals, die im Namen erfundener oder falscher Götter predigen. So gewinnt auch Selefra, als Gott der Macht, immer mehr Einfluß in den oberen Kreisen der Städter.

Baukunst

Die Städte der Hallakinen sind größtenteils nach multorischem Vorbild gebaut, also mit kantigen, unverzierten Häusern aus Stein. Nur die spitzen Dächer mit vier gleichen Seiten erinnern ein wenig an die Zelte ihrer Vorfahren.

Künste

Die Städter versuchen sich oft an allen bekannten Künsten, aber man muß leider sagen, daß, bis auf wenige rühmliche Ausnahmen, das Volk der Hallakinen keine glorreichen Künstler hervorbringt. Einzig die Schnitzkunst hat es unter dem Einfluß der multorischen Kultur zu einer gewissen Blüte gebracht. Über die Grenzen hinaus

bekannt sind die *Kjuschkjoi*, Holz-Portraits, die immer ein Gesicht zeigen, egal, mit welcher Seite man sie nach unten stellt.

Aus der Küche

Die Städter liebäugeln mit den multorischen Gerichten, bereiten sie aber stets fast roh und aus Yokusch zu, was den Multoriern ein Graus wäre. Natürlich sind sie keine Gemüseesser, sondern bevorzugen gutes, kräftiges Fleisch. Zu besonderen Anlässen gibt es aber trotzallem *Kjustekoi*, sehr zum Bedauern der Hirsche, und auch *Moktajuk* wird gern getrunken. Da die Städter fast das ganze Jahr über Wurzeln aus Multor einkaufen können, haben sie das Wurzelbier, *Kjuschok* genannt, erfunden.

Heilkunde

In den Städten praktizieren eine Unzahl von multorischen und kasralitischen Ärzten nach dem Vorbild ihres Volkes, die ein gutes Geschäft machen, denn die Hallakinen haben sich noch nicht an die Krankheiten gewöhnt, die in einer Stadt wegen des Unrats und der Enge vorkommen und auch von den Fremden zum Teil eingeschleppt wurden.
Geisteskranke werden für niedrige Arbeiten benutzt oder als Sklaven verkauft, wenn sie arbeiten können, oder meist aus Scham von den Verwandten getötet.

Gemeinsames beider Gruppen

Nutzvieh

Die Hallakinen können nur *Yekuschok* als Nahrungsspender verwenden, weil kein anderes Tier die kalten Winter überleben würde. Aus dem selben Grund haben sie weder eigenes Reit- noch Zugvieh. Innerhalb der Stadtmauern hält man sich Schneemarder, um die allgegenwärtigen Ratten im Zaum zu halten und hier werden ab und an auch die kräftigen multorischen Pferde benutzt.

Kriegskunst

Bei den Hallakinen sammelt eine Kriegerin nur dann Ehre und Ansehen, wenn sie in erster Reihe streitet. Zurückhaltung oder Flucht, wenn nicht von der *Mjaritutka* ausgerufen, werden als Schwäche gesehen und mit Verachtung und bösem Spott geahndet. Aus diesem Grund bietet sich bei einem Angriff das fast groteske Bild, daß jede der *Janinoi* in vorderster Reihe kämpfen will und sie sich beim Sturm auf den Gegner gegenseitig zu überholen suchen. Die Jagdbögen werden bei einem Kampf nicht eingesetzt, die Hallakinen wollen „die Augen des Gegners brechen sehen“.
Taktik ist den Hallakinen nicht fremd, beschränkt sich aber auf einfachste Mittel, weil ihre Heere über keinerlei Struktur und auch über kein Botensystem verfügen.
In der Stadt bildet die Stadtwache eine gewisse Ausnahme, hat sie sich doch über die Zeit eine gewisse Disziplin aneignen müssen, um die Gesetze bewahren zu können.
Reiterei gibt es nicht, weil die Tiere ohnehin im tiefen Schnee nur von geringem Nutzen wären. Männer dürfen nur in Verteidigung ihres Hab und Guts zur Waffe greifen oder während eines *Mjuka-Perschik*.

Namen

In den *Kurosch* besitzen die Hallakinen nur einen Namen, der meist von einer früheren, mittlerweile verstorbenen Vorfahrin übernommen wird. Wenn es zwei Kriegerinnen mit dem gleichen Namen gibt, wird einfach ein Zuname angehangen.

Männer werden ebenfalls mit einem Namen angesprochen, bekommen aber nach einer Verbindung den Namen der Frau angehangen.
Weiblich: Jangrit, Melirae Todesstreich, Skasiwa, Bjoscha
Männlich: Sûl, Morkje, Koloschok, Frukjek Bjoscha

In der Stadt ist man dazu übergegangen, die Berufe der Frauen an den Namen anzuhängen, um Verwechslungen zu vermeiden. Die Männer heißen weiterhin nach ihren Frauen, haben jetzt also drei Namen. Die Hohen Kreise finden es schick, erfundene, multorisch klingende Adelsnamen hinzuzufügen.
Weiblich: Lirkja Klowjakoi (= Stadtwache), Muschkaje Rebrikowjok (= Stellmacherin), Djelta Aq´uintell jes Multor (= erfundener Adelsname, wörtlich etwa: eine Edeldame, die einmal in Multor gereist ist)
Männlich: Kutschnow Lirkja Klowjakoi, Jipschenek Muschkaje Rebrikowjok

Sprache

Das *Hallaksch* kann von der Sprachmelodie mit dem irdischen Russisch verglichen werden. Es findet sich oft die Silbe–*osch*, *-asch, -ja, oder –jo,* die mit harten Konsonanten wie p,t und k kombiniert werden. Die Mehrzahl wird häufig einfach durch ein angehängtes *–ok*, oder *–oi* deutlich gemacht, wobei eventuell vorstehende Vokale einfach ausgelassen werden. Höflichkeitsfloskeln wie *Bitte*, *Danke*, *Auf Wiedersehen, Guten Tag* und ähnliches existieren nur in den Städten als Lehnworte aus dem Multorischen.

Schrift

Die Mjaruschkoi besitzen außer einigen Zeichen, mit denen sie anderen *Kuroschoi* z.B. mitteilen, wo es sich lohnt zu jagen, oder wohin sie weitergezogen sind.
In den Städten wurde die multorische Schrift (siehe Multorier) um einige Zeichen ergänzt und andere wurden weggelassen, um so Hallaksch schreiben zu können, das nun etwa 90 Silben kennt.

Kleiner Wortschatz

Bregoscher!	Sei still!
Fjulkoborischna	Seelenverbindung
Jananok	Unreife; junges Mädchen, noch nicht im Stand der Kriegerin
Jeninoi	Erwachsene Kriegerin, die sich bewiesen hat
Karatschoi	Schmiedin
Kaschulnok	Herumtreiber, (abwertend) Eiswanderer
Kitaiski	Hallakinenfeuer (Branntwein)
Kjasch	Nein
Kjiesch	Schlecht
Kjoita	Gut
Kjolko	Geschichtenerzähler
Kjosch	Ja
Kjuschok	Wurzelbier
Kjustekoi	Hirschhoden
Klowjakoi	Stadtwache
Krosch!	Anrede (He du!)
Kudoschnik	Weise
Kudoschnikoi	Städter (aufwertend)
Kurosch	Gemeinschaft

Libjekaja	Kinderschänder
Melijok	Familie
Mirijakosch	Kindespakt
Mirokowa?	Verstanden?
Mjaritutka	Anführerin
Mjuka-Perschik	Karges Jahr
Moktajuk	„Hallakinenfeuer“, Branntwein
Negruscha!	Weg mit Dir!
Nemetski?	Was kostet das?
Nimaru	Priester, Gottesdiener (abwertend)
oschorok	Fleisch
Pataschok	Kurosch-Versammlung
pokja	Mann
pyatnitsa	Gib mir...
Rikschora	Hurensohn
Skolk	Freund
Tschokoi	Feinde
Ubistwo	Abtrünniger
Ubistwoi	Städter (abwertend)
Yekusch	Schneehirsch

Zahlwörter

Eins = Jit
Zwei = Tscho
Drei = Kjos
Vier = Kjo
Fünf = Posch
Sechs = Mosch
Sieben = Mjesch
Acht = Lukja
Neun = Mjuk

Bei der Zehnerstelle wird der Ziffernbezeichung ein *–oi* nachgestellt
10 = Jitoi
20 = Tschoi
30 = Kjosoi
40 = Kjoi
usw.

Bei der Hunderterstelle wird der Ziffernbezeichung ein *–ok* nachgestellt
100 = Jitok
200 = Tschok
300 = Kjosok
400 = Kjok
usw.

Bei der Tausenderstelle wird der Ziffernbezeichung ein *–okoi* nachgestellt
1000 = Jitokoi
2000 = Tschokoi
3000 = Kjrosokoi
usw.

Höhere Zahlwörter als 9000 gibt es im Hallaksch nicht, danach wird auf Multorische Lehnsilben zurückgegriffen, die vorangestellt werden, z.B. *Moku-* bei der der Stelle 10.000. Daraus ergibt sich:
10.000 = Mokujit
20.000 = Mokutsch9
30.000 = Mokukjos
usw.

Bindesilbe für Leerstelle: nja
Die Zahlen werden in umgekehrter Schriftreihenfolge gesprochen:
321 = Jitschokjosok
503 = Kjonjaposchok
2460 = njamoschoikjoktschokoi
14896 = moschmjukoilukjokjokoimokujit

Zusammengefaßt

Heimatgebiet: *Mjaruschkoi* im ganzen Hallakinischen Reich, Städter im südlichen Teil des Hallakinischen Reiches.
Attributsmodifikatoren:
Frauen: Stärke +3, Konstitution +2, Aussehen –3, Verstand -1
Männer: Stärke +1, Konstitution +1, Verstand -1
Größe: 180 +2W20 cm (182 – 220 cm)
Augenfarbe: beliebig
Haarfarbe: beliebig
Hautfarbe: hell bis weiß
Bevorzugte Waffen: Alle Arten von Äxten
Besonderheiten: Die Zeit zwischen zwei Frostschadenswürfen wird bei Hallakinen verdoppelt

Von den Multoriern

von André Wiesler

Die Multorier sind ein Volk der Soldaten und Streiter. Sie sind aber auch – oder gerade deswegen – ein Volk des Niedergangs und des Zerfalls. Wenn man die blitzenden Rüstungen am Hof des Akar Akabar*, des Kriegsherrn der Kriegsherren, Critschak, dem Herrscher des Multorier sieht, ist man versucht, an die Größe zu glauben, an der das Volk sich festklammert. Wer aber in die eingefallenen Wangen der Soldaten schaut und ihre Rippen unter den wollenen Unterkleidern zählt, wer seinen Blick vom Schauspiel der Heeresmacht auf die zerfallenden Häuser im ganzen Land richtet, auf die unzähligen Kriegsversehrten, die einem auf den Wegen in allen multorischen Städten begegnen, wird bemerken, daß das Reich aus dem Gleichgewicht ist.*

Oh, ich spreche nicht von Multor, der Hauptstadt. Hier natürlich nicht! Die Häuser sind groß und prunkvoll, wie in den goldenen Tagen Multoriens, die Führer der Soldaten wohlgenährt und gut gekleidet, von wohlgestalteten Sklaven umgeben und man wird vergebens auch nur einen Bettler auf den Straßen suchen – gnade dem Bedürftigen, der es wagt, das Bild Multors zu schänden.

Aber kaum einen Tagesritt vor der „Eisernen Stadt" beginnt das wahre Elend. Eine viel zu kleine Gruppe von Bauern, Leibeigenen und natürlich Sklaven, bemüht sich, auf ihren Schultern das glorreiche Heer Multors zu tragen und dessen unzählige Münder zu stopfen. Vergebens, wie ihr erraten werdet. Der Stolz der Multorier treibt sie in ihr Verderben. Wie lange noch können sie diesen unseeligen Krieg führen, wie lange sich Tag um Tag den blutigen Kampf mit den Rekschat liefern und dabei noch ihre Grenzen sichern? Ich weiß es nicht, aber ich wage zu sagen, daß ich den Fall Multors wohl noch miterleben muß.

Das Äußere

Die Haut der Multorier trägt einen dunklen Ton, von dem feuchten Holzes bis zur Nachtschwärze. Sie erreichen Größen zwischen drei Tritt und einer Pfeillänge (170 cm) bis zu drei Tritt und zwei Pfeillängen (190 cm). Die meisten unter ihnen sind von dürrer, aber zäher Gestalt. Ihre Haare zeigen jede natürliche Farbe, ihre Augen hingegen sind, bei denen, die reinen Blutes sind, nur in grüner oder blauer Färbung zu finden. Selten sieht man auch eine Mischung dieser beiden Färbungen.

Die Soldaten tragen mit Stolz zu jeder Zeit ihre Rüstungen, die mit wachsendem Rang und je nach Anlaß immer aufwendiger werden. Der einfach Soldat wird eine Lederrüstung tragen, wohingegen der Kriegsherr selten ohne kunstvollen Plattenpanzer gesehen wird.

Außerhalb des Heeres werden die verschiedensten Stoffe und Pelze getragen, je nach Reichtum der Person. Sklaven gewanden sich in grobes Leinen, Kaufleute finden Gefallen an Chendai-Seide oder schweren Brokaten.

Die Gesellschaft

Die Multorier, einst ein feingeistiges und wohlbesonnenes Volk, sind durch ihren endlosen Krieg mit den Rekschat zu einer Gesellschaft des Krieges geworden. Das Ansehen eines Multoriers hängt in direktem Maße von seiner Position im Heer Multors ab, von einigen Erbtiteln abgesehen, die aber ihrerseits wieder nur an die Familien verdienter Krieger verliehen werden.

Das Reich ist streng militärisch gegliedert, mit absolutem Gehorsam der Untergebenen ihrem Anführer gegenüber. An der Spitze des multorischen Reiches

steht der *Akar Akabar*, der Kriegsherr der Kriegsherren. Die nachfolgenden Ränge werden weiter unten bei Kriegskunst aufgeführt. Gesellschaftlich unter den Soldaten stehen die ranglosen Bürger, dann folgen in dieser Reihenfolge Bauern, Leibeigene und schließlich Sklaven. Innerhalb der Gruppe der Sklaven sind die von höherem Ansehen, die multorischen Blutes sind.
Frauen können im Heer und somit in der Gesellschaft durchaus Achtung und Position erlangen, aber nur durch kämpferische Qualitäten.
Ehen werden grundsätzlich bis zum Tod einer der Ehepartner geschlossen, aber es gilt nicht als unschicklich, nebenher Geliebte oder Lustsklaven zu besitzen, oder die zahlreichen Bordelle zu besuchen.

Geschichte

Vor hunderten von Jahren waren die Multorier ein Volk der Denker und Feingeister. Reiche Kornernten und zahlreiche Bodenschätze ermöglichten es zumindest den Städtern, es sich gut gehen zu lassen. Die Wissenschaften erblühten, und sogar die Leibeigenen waren gut genährt und zufrieden. Sklaven wurden in ihren Stand geboren oder in den wenigen Kriegen gefangen, die Multor führen mußte, um seine Grenzen zu schützen.
Mit der Machtergreifung Velscheks, dem Kahlen im Jahre 467 vor Critschak aber änderte sich die Einstellung. Man kam zu der Überzeugung, daß es Multor noch besser gehen könnte, wenn man mehr Sklaven zur Verfügung hätte, und da es als Wahrheit und für selbstverständlich angenommen wurde, daß die Multorier das perfekte und von den Göttern gesegnete Volk waren, machte man sich sofort daran, die Rekschat, die man ja sozusagen vor der Haustüre hatte, einzufangen.
Doch Velschek hatte sich die Sache zu einfach vorgestellt. Die Rekschat stellten sich als zäher und kämpferischer heraus, als man vermutet hatte, verteidigten sie doch ihr höchstes Gut: Die Freiheit. So war Velschek gezwungen, mehr seiner Krieger für die Sklavenjagd und für Bestrafungstrupps von den Grenzen abzuziehen. Das nahmen natürlich die umliegenden Ländern zum Anlaß, Übergriffe zu starten. Es wurden also mehr Soldaten benötigt. Zudem griffen die Rekschat nun ihrerseits unbefestigte multorische Siedlungen an, so daß nun Soldaten zu deren Schutz gebraucht wurden. So begann sich eine Spirale aufzuschrauben, an deren Höhepunkt Multor in den Jahren von etwa 200 bis 100 vor Critschak von Grenz- und Bürgerkriegen geschüttelt wurde und viele Ländereien verlor.
Dem setzte erst Kitesch, der Schlächter, mit seiner Machtergreifung 86 vor Critschak ein blutiges Ende. In den fast 50 Jahren, die er nach seinem Thronstreich regierte, wurde jeder Freie und Unfreie Mann in Waffen genommen und Multor eroberte viele seiner Ländereien im Handstreich zurück. Vor allem Gnadenlosigkeit und Blutdurst wurden dem multorischen Heer dabei zum Banner. Nachdem die äußeren Feinde besiegt waren, wandte man sich in den düsteren „Jahren des Brudermordes“ (etwa 20 bis 12 vor Critschak) dem „Feind im eigenen Volk“ zu. Alle, die nicht den geforderten Haß auf die Rekschat an den Tag legten, sich weigerten, für Multor und den damaligen Herrscher Motak’que, dem Großen, ihr Leben zu opfern, oder allgemein etwas gegen die Zustände im multorischen Reich sagten, wurden getötet oder in das Sklaveneisen geschlagen.
Damit war ersteinmal ängstliche Ruhe eingekehrt in Multor. Die Rekschat waren mittlerweile völlig in die Verteidigungshaltung gezwungen, die äußeren Feinde eingeschüchtert und die inneren zum Schweigen gebracht. Doch statt diese teuer erkaufte Ruhe zum Besten zu nutzen, begannen die Kriegsherren um die Macht zu streiten.

Es folgten die „Herrscherjahre“. Kirek´qua, der Rote, Mavek, der Grausame, Robak, der Vatermörder, Likema, die Eiserne, Fituk, der Blinde, Marekat, das Langbein, sie alle kamen und gingen binnen weniger Jahre, und keiner von ihnen starb eines natürlichen Todes. Sie rissen unzählige Truppen mit sich in einem Taumel der Machtgier.
Erst Critschak vereinte genug Kriegsherren hinter sich, um den Thron des *Akar Akabar* zu halten. Er entriß ihn Scherkan, seinem eigenen leiblichen Bruder, welcher der direkte Nachkomme des letzten Herrschers war, der von allen Adeligen akzeptiert worden war. Nun war dieser Scherkan aber ein Mensch, der Multor zu sehr verändern wollte. Er sprach vom Friedensschluß mit den Rekschat, von dem Ende der Sklaverei und dem wiederaufleben der alten Traditionen. Er starb noch vor der Krönung durch einen vom Adel inszenierten Mordanschlag. Critschak wollte den Thron, aber er liebte Scherkan trotzdem als seinen Bruder. Sein Strafgericht zeigte all die Grausamkeit des multorischen Volkscharakters. Ein Viertel der Hocharistokratie und Hunderte von Handlangern (echte wie scheinbare) starben unter der Folter oder dem Henkersbeil. So erhielt Critschak schon unmittelbar nach seiner Thronbesteigung den Beinamen „der Blutige" (*Kem'quar*).
Seit 17 Jahren nun regiert er mit eiserner Faust und hat Multor wieder auf einigermaßen sichere Beine gestellt. Noch immer leidet das Volk unter Hungersnöten und führt einen ebenso unnützen wie aussichtslosen Krieg gegen die Rekschat, aber man hat den Handel mit den anderen Reichen wieder aufgenommen, sogar mit den, die Sklavenhaltung ächtenden, Ostländern. Aber auch Critschak macht keine Anstalten, sich von der militärischen Struktur zu lösen.

Bildung

Natürlich wird auf die kämpferische Übung und das Wissen um Heeresbewegungen und Schlachtenordnungen der größte Wert gelegt. In jeder größeren Stadt befindet sich ein *Katerat*, ein Kriegshaus, in dem sich junge Knaben und Mädchen kostenlos in der Kriegskunst schulen lassen können.
Feingeistiges ist nunmehr nur noch ein schwaches Abglanz früherer Größe. Meist sind es die Träger von Erbtiteln oder die Dritt- oder Viertgeborenen einer Familie, die sich den Künsten und Wissenschaften zuwenden. Sie sehen sich tagtäglich den Anfeindungen ihrer Mitbürger gegenüber, denn nur ein Soldat gilt voll in Multor, und die Künste werden nur wertgeschätzt, wenn sie dem Heer dienen, wie im Falle von Kriegsliedern. Trotz allem wird ein scharfer Verstand geschätzt und gefördert, nur eben recht einseitig.

Gesetze

Die Gesetze Multors sind eine wilde Mischung aus der sorgfältigen Rechtssprechung des alten Reiches und willkürlicher Änderungen durch die verschiedenen Herrscher des Reiches danach.
Bei der Bestrafung wird zuerst die Frage aufgeworfen, ob der Verbrecher Mitglied des Heeres ist, in welchem Fall er auch von den Richtern des Heeres, den *Kruvatek* behandelt wird. Strafen für Soldaten beginnen mit Prügelstrafen und Strafdiensten, gehen über Brandmarkung und Verstümmelung, bis zu Rangverlust und schließlich Sturz in die Sklaverei. Todesstrafen werden nur bei Verbrechen gegen das Heer ausgesprochen und dann von der ganzen Einheit ausgeführt. Grundsätzlich gilt: Je höher der Rang des Soldaten, um so weniger schwerwiegend die Strafe.
Ist der Verbrecher kein Mitglied des Heeres, gibt es wieder zwei Maß, nach denen gemessen wird. Ist er Multorier oder Fremder. Bei Fremden ist man schnell mit Verstümmelungen, Folter und der Todesstrafe durch das Beil bei der Hand. Hat sich

der Fremde gegen einen Soldaten vergangen, ist ihm der Tod fast sicher. Einzig Händler und Abgesandte besitzen kleine Freiheiten.
Bei Multoriern wird die Todesstrafe nur sehr selten ausgesprochen, lieber greift man auf den Verkauf in die Sklaverei zurück, zum Teil für eine bestimmte Anzahl von Jahren. Strafen bei Leibeigenen und Sklaven werden nach Belieben von ihren Besitzern festgesetzt und ausgeführt, solange sie nicht die Mißgunst anderer Multorier damit auf sich ziehen.

Etikette

Soldaten grüßen Höherstehende, indem sie die flache rechte Hand auf die eigene Brust schlagen und den Kopf senken. Die *Kamit-Mitesch* haben daraus einen Schlag mit der Faust gemacht, um sich zu unterscheiden. Wird ein Bericht abgegeben oder eine Audienz gewährt, wird von den Untergebenen ein Kniefall erwartet, der erst endet, wenn es der Höherstehende erlaubt. Einen Höherstehenden nicht zu grüßen, wird als persönliche Beleidigung aufgefaßt.
Vertrauliche Begrüßungen innerhalb wie außerhalb des Heeres werden mit einem Aufeinanderlegen der rechten Hände ausgedrückt, wobei der Ältere immer die Hand oben hat und beide Handflächen nach unten zeigen. Will man besondere Vertraulichkeit ausdrücken, sind die Handflächen einander zugewandt, womit man sich als aber auch schnell unerwünschter Vertraulichkeit schuldig machen kann.
Nacktheit und das Liebesleben an die Öffentlichkeit zu tragen, ist allgemein verpönt, die Geburt des ersten Kindes ist aber ein Ereignis, bei dem die Freunde des Hauses am Bett der Mutter anwesend sind und vorher und nachher groß feiern.

Handel

Multor ist in regen Handel mit den meisten anderen Reichen verstrickt. Ihr Handelswesen ist so prägend, daß ihre Münzen, die sogenannten Sonnen, fast auf ganz Nontariell zur Handelswährung geworden sind. Der Handel mit Multor trägt aber auch immer die Gefahr, an einen gierigen Heeresmann zu gelangen, der die Ware „für das Heer einzieht“. Ohne Bezahlung versteht sich.
Eine Besonderheit ist auch die Verpachtung der Schiffahrt. Die Multorier vermieten das Recht, unter multorischer Flagge Handelsschiffahrt zu betreiben, was natürlich einen gewissen Schutz garantiert, sind doch die einzigen Schiffe, die Multor selber besitzt, schwere Kriegsschiffe.

Zeitrechnung

Der Nontariellweit verbreitete multorische Kalender kennt 9 Monate zu je 44 Tagen, die in vier Viertel zu je 11 Tagen eingeteilt werden. Ein multorisches Jahr hat also 396 Tage Die Namen der Monate sind: Meket (in anderen Ländern: Erststrahl), Verle, Hamilé, Metemek (in anderen Ländern: Mittmond), Talu, Nirtsch, Nontariell.
Man schreibt das Jahr 17 nach Critschak, errechnet nach dem Jahr der Krönung Critschaks.

Religion

Die Multorier verehren eine Vielzahl von Göttern, sowie deren Halb- oder Viertelgöttlichen Sprössen, die mit Menschen gezeugt wurden. Erstaunlicherweise ähneln viele der multorischen Götter in Art und Weise sehr stark den Rekschat-Göttern, nur die Namen und die Art der Verehrung sind unterschiedlich.
An der Spitze der multorischen Götter steht *Kamit*, der launische, aufbrausende und oft grausame Göttervater. Er belohnt Tapferkeit und bestraft Feigheit. Seine Gemahlin ist passenderweise die Göttin des Todes und des Leides, *Mira'qua*.

Gemeinsam haben sie unzählige Söhne und Töchter, von denen hier nur einige erwähnt sein sollen: *Petek*, Gott der Bosheit und der Gnadenlosigkeit. Er wird von vielen Soldaten verehrt und das gemeine Volk opfert ihm, um seinen Zorn abzuwenden. *Firla'qua*, die Göttin der Kälte und des Winters. *Mu'qautor*, Gott des Sturmes.
Dann gibt es natürlich diejenigen Götter, die *Kamit* aus Zorn aus den Sturmwolken formte, als sich seine Frau ihm verweigerte: *Amo'qua*, die Göttin der Schönheit, mit der er gleich darauf *Mulak* zeugte, den Gott der Verführung und der Sünde.
Riliakme, Göttin der Fruchtbarkeit und *Na'quatek,* Gott des Schicksals. Sie zeugten *Ka'quator*, den Gott der Kampfkunst und Schutzgott der Soldaten. Sein Wolkengeborener Onkel, *Mekat*, Gott des Krieges, zeugte wiederum mit *La'qua*, Göttin der Jagd und Tochter von *Mulak* und *Ni'quekar*, Göttin des Handels, den Götterboten *Fauket*.
Dazu kommen noch einige Götter, die *Mira'qua* aus den Träumen der ersten Menschen geformt hat, Götter, die *Petek* aus den Sünden derselben Menschen formte und unzählige Kinder, Enkel und Urenkel, die aus verschiedensten Verbindungen unter den Göttern hervorgegangen sind. Von den Abkömmlingen, die bei Besuchen auf der Erde von den Göttern gezeugt wurden, ganz zu schweigen.
Priester der multorischen Götter weihen sich meist einem der direkten Abkömmlinge von *Kamit* oder *Mira'qua*. Die Göttereltern werden ohnehin von jedem Multorier angebetet und ihre Enkel werden als nicht mächtig genug angesehen, um sie alleine anzubeten, sie werden sozusagen über ihre Ahnen mitverehrt. Nur wenn es einen speziellen Anlaß zur Bitte gibt, wendet man sich an den entsprechenden Untergott direkt.
Auch in die Verehrung der Götter ist das militärische Gehabe eingezogen. Von stiller Andacht oder Bescheidenheit ist, zumindest in Multor selbst, nicht viel zu sehen.

Kriegskunst

Die multorische Armee kann mit Fug und Recht als die größte ganz Nontariells angesehen werden, wird doch aus jeder Familie das erstgeborene Kind mit vollendetem 14 Lebensjahr in den Soldatenstand berufen und in eine andere Provinz beordert, um dort bis zu drei Jahre ausgebildet zu werden und danach zeitlebends als Soldat zu dienen. Nur eine schwere Kriegsverletzung oder der Tod befreien ihn aus diesem Los, Verweigerer werden hingerichtet.
Die Struktur des Heeres, oder der *Mokatar*, ist sehr strikt. An der Spitze steht der *Akar Akabar* (Kriegsherr der Kriegsherren). Ihm unterstellt sind die neun *Akar* (Kriegsherren), die jeweils wieder über neun *Mekatari* (Heeresführer) befehlen. Diesen sind jeweils neun *Kutari* (Heeresmeister) im Gehorsam, die jeweils neun *Rokari* (Kriegsdiener) befehligen. Darunter folgen, in unregelmäßiger Anzahl, *Betar* (Hauptmann), *Mitar* (Waffenherr), *Mikar* (Waffendiener), *Potar* (Streitherr), *Po'quar* (Streiter), *Pokar* (Streitdiener), und schließlich der einfache *Ko'quar* (Soldat).
Unter diesem befinden sich nur die *Petekai*, Sklaven und Verbrecher im Kriegsdienst. Gerade an diesen zeigt sich die Art und Weise der multorischen Kriegsführung besonders gut. *Petekai* werden in leicht zu fertigende Lederschürzen mit aufgenähten Metallstücken gekleidet und dem Heer als Pfeilfang, Hindernis für Berittene und als Füllmaterial für Gräben vorangeschickt. Überhaupt neigen die multorischen Befehlshabenden dazu, Menschenopfer sehr leichtfertig zu bringen, wenn es sie dem Sieg näherbringt, und die *Ko'quari* gehorchen, weil sie wissen, daß die Strafe für Feigheit in den eigenen Reihen schlimmer als der Tot wäre.
Ein anderes Beispiel für die Denkungsart der Multorier zeigt die *Kamit-Mitesch,* was in etwa soviel heißt wie „Freunde des Göttervaters". Sie besteht aus Einheiten, die

aus Rekschat-Gefangenen und Verbrechern gebildet werden, denen für fünf Jahre *Kamit-Mitesch* die Freiheit zugesichert wird, die sie dann auch tatsächlich erhalten. Die Kämpfer dieser Truppe werden hervorragend ausgebildet, werden auf das Beste versorgt und erhalten eine hohe Besoldung, mit der sie dann nach fünf Jahren ihres Weges ziehen können. Wenn sie die *Kamit-Mitesch* überleben. Sie werden überall dort eingesetzt, wo die Lage aussichtslos ist oder viele Opfer sicher sind. Dieses sichere Wissen darum, nur in Selbstmordeinsätze geschickt zu werden, verschweißt sie zu einer festen Truppe zusammen, in der man sich aber hütet, Freundschaften zu schließen. Denn es ist nie sicher, wer aus dem nächsten Kampf nicht heimkehrt.
Kamit-Mitesch ist sowohl der Rang wie auch Bezeichnung des einzelnen Kämpfers.
Ein *Kamit-Mitesch*, der seine fünf Jahre hinter sich hat, kann aber sicher sein, von einem anderen, der in der Einheit gedient hat, jederzeit Unterstützung erhalten zu können.
Neben diesen Titeln gibt es noch die sogenannten Erbtitel, oder *Gekori*, die sozusagen ehrenhalber verliehen werden und auf das erste Kind übergehen. Den militärischen Titeln wird in so einem Fall ein *Ke* vorangestellt. So kann es passieren, daß ein einfacher *Ko'quar* gleichzeitig *Kemitar,* also Waffenherr ehrenhalber, ist, was natürlich für seinen Vorgesetzten *Pokar* ein großes Dilemma ist...
Außerdem gibt es noch die sogenannten *Mekimari*, die Berater. Sie sind eine Gruppe von Männern und Frauen, die wegen ihres Wissens geschätzt werden, selber aber nicht kämpfen. Man betrachtet sie immer mit einem gewissen Mißtrauen, ist aber auf sie angewiesen, weil viele Soldaten ihre hohen Positionen durch ihre Schwertkunst erreicht haben, aber nicht das Wissen haben, um ihr gerecht zu werden. Für diesen Fall werden von den *Mekatari* die Berater ernannt und innerhalb ihrer jeweiligen Provinz verteilt.
Die Multorier kämpfen vor allem mit Schwerer Reiterei, *Petekai*, Speeschleudern und bei Belagerungen mit Katapulten.
Haben sie einmal gesiegt, ist von ihrer Disziplin jedoch nicht mehr viel zu merken. Die Soldaten plündern und brandschatzen wo sie nur können, mißbrauchen die Frauen und töten das Vieh der Besiegten.

Baukunst

Das Bauwerk der Multorier ist wie ihre Natur: kantig, trutzig und hart. Ihre Gebäude sind allesamt aus Stein, von den Ärmsten der Armen abgesehen, mit einem flachen Dach, das in der Mitte leicht erhöht ist, so daß das Regenwasser an den Wänden der Häuser herabläuft. Dadurch wirken ihre Häuser eher wie Festungen. Die Wände sind größtenteils schmucklos, von eingelassenen (Edel)Metall-Platten abgesehen, die Bilder der Götter zeigen.
Auch im Inneren haben die Multorier die Angewohnheit, alle Überflüssige wegzulassen und sich zu bescheiden. So kann man auch im reichsten Haus eine einfache, aber natürlich teure, Einrichtung aus schweren Holzmöbeln und Gußeisernem finden.
Eine Ausnahme bildet hier die Palastanlage in Multor. Wer hier ein Quartier ergattert hat, was ihn zu einem angesehenen, weil von Critschak wertgeschätzten, Mann macht, schmückt es und sich selbst so gut es seine Kasse zuläßt.

Künste

Aus Multorien kommen die unbestritten besten Metallbilder. Niemand versteht es so geschickt, Szenen auf Platten aus Metallen und Edelmetallen zu bannen, wie die multorischen *Kamuk*, die Feinschmiede. Sie bewahren das Geheimnis ihrer Kunst eifersüchtig und geben es nur an ihre Lehrlinge weiter.

Die Musik Multors wird mit Fanfaren, Trommeln und Becken erzeugt und ist mitreißend, laut und schnell. Die meisten Lieder eignen sich hervorragend dazu, bei einer Parade oder einem Heeresmarsch gespielt zu werden.
Eine eigene Gattung machen die *Kamit-Mitesch`quar*-Lieder aus. Sie sind Hohn- und Preislied zugleich, besingen die Unerschrockenheit und die Kampfeskraft der *Kamit-Mitesch*, verhöhnen sie aber gleichzeitig dafür, daß sie sich so willig einsetzen und in aussichtslose Schlachten schicken lassen. Viele der Lieder haben zum Hauptthema, daß Nushq´qai gegen Nushq´qai kämpft.
Die besinnlicheren Lieder, die häufig von der unglücklichen Liebe zwischen einem Herrn und einer Sklavin oder einem Nusq´qai und einem Multorier herrschen, oder von der Sehnsucht des Soldaten in der Ferne, werden auf der multorischen Windorgel, der *Mu'qautorek* gespielt. Die Windorgel besteht aus einem Blasebalg, der in einen Kasten mit verschiedenen Flöten gesperrt ist. Jede Flöte kann durch einen Tastendruck mit Luft versorgt werden, je nach Kraft des Drucks mit mehr oder weniger. Dazu kommen noch einige Schieber an der Seite, welche die Öffnungen der Flöten schräger oder gerader zum Luftstrom stehen lassen und somit die Tonhöhe verändern. Die Windorgel wird nur von wirklich meisterhaften Spielmännern beherrscht, die meist noch einen Gehilfen brauchen, um den Blasebalg mit Luft gefüllt zu halten. Es gibt sie in verschiedenen Größen, von der *Mu'qautore*k, die man sich umhängen kann, mit 4 Flöten, bis zur riesigen Windorgel im Palast des *Akar Akabar*, die über hundert Flöten hat und von sieben Männern gleichzeitig gespielt werden muß.

Aus der Küche

An Getränken bevorzugen die Multorier der unteren Schichten das kräftig schmeckende Rübenbier mit Namen *Mumek*, oder halten sich an Bitterbier. Die erlesenen Herren trinken gewässerten Wein oder Branntwein.
Das Grundthema der multorischen Küche beschränken sich auf zwei einfache Vorraussetzungen: „Was selten ist, und schmecke es noch so widerwärtig, ist eine Delikatesse“ und „Was immer man zubereitet, es muß lange gekocht oder gebraten werden“. Nur unter diesen Vorraussetzungen kann man wohl verstehen, warum zu unkenntlichkeit verkohlte, magere Singvögel wie die *Heckenspitze* oder der *Astakar* ein Zeichen guter Küche sind. Seltsam mag es erscheinen, daß viele hohe Soldaten sich, *Rekschakem*, mit Nüssen und Pferdefleisch gefüllten Pferdedarm, schmecken lassen. Dafür werden aber natürlich nur die Pferde gefangener oder getöteter Rekschat geschlachtet. Auch das *Kekamar*, kleine Stücke der bitteren *Vikek*-Wurzel in einer Milch-Honig-Blut-Soße, wird dem ungewarnten Besucher wohl seltsam anmuten, wird aber zum Glück nur in gehobenen Kreisen serviert.
Das einfache Volk ernährt sich größtenteil von dunkelbraun gebackenem *Ku'quar*, einem sättigenden Brot, das manchmal mit kleinen Stücken Speck oder Käse gefüllt wird, und dem überall bekannten Eintopf, dem man hier gerne, als eigene Note sozusagen, einen Schuß geronnenes Ochsenblut zufügt.

Heilkunde

Aus gegebenem Anlaß sind die Wundärzte der multorier von großem Geschick. Sie kennen viele Methoden, offene Wunden zu behandeln. Neben Verbänden mit Kräutern, welche die Wunde säubern und die Heilung unterstützen, beherrschen sie das Zusammennähen von Schnitten und das Richten und Schienen von Knochenbrüchen, die dann fast gerade wieder zusammenwachsen.
Wenn ein Glied abgenommen werden muß, überleben immerhin 6 von 10 diese Behandlung, die Todesfälle aufgrund später auftretenden Wundbrandes

miteingerechnet. Besonders viel Wert legen die multorischen Heiler bei dem Festlegen einer Behandlung auf die Färbung der Wundränder und auf den Atem des Verletzten, den sie mit großen Hörrohren ablauschen.
Verbrennungen und den meisten Krankheiten steht aber auch die multorische Heilkunde fast hilflos gegenüber. Besonders schlimm trifft sie der schwarze Tod, der immer wieder ganze Heerzüge dahinrafft.
Geisteskranke werden zu Petekai oder als Sklaven verkauft. Geht beides nicht, überläßt man sie sich selbst, bis sie getötet werden oder aus Hunger sterben.

Nutzvieh

Die multorischen Viehherden bestehen im wesentlichen aus *Kokomek*, großen, schwerfälligen Rindern mit weit ausladenden Hörner, deren Weibchen auch zum Ziehen der Pflüge benutzt werden. Außerdem gibt es große Schafherden.
Als Reittier sind in Multor vor allem die *Moke‘ quar* verbreitet, große kaltblütige Pferde, die leicht eine Schulterhöhe von fast einem Sprung (200 cm) erreichen können und sehr ausdauernd, stark, aber auch recht langsam sind.
Im Kriegsdienst befinden sich außerdem die *Katetek*, kurzfellige Hunde mit zwei Tritt (100 cm) Schulterhöhe, die, zum Schutz in einen Lederpanzer gesperrt, als Spurensucher und Bluthunde eingesetzt werden.
Bei der Kleintierjagd setzt man *Kate’quar* ein, eine multorische Feldadlersorte, auf der Wildjagd werden *Kitak*, etwas kleinere Hunde, benutzt, um den Jäger auf der Spur zu halten.

Namen

Multorier tragen meist nur einen Namen, denen aber immer ihr Titel vorangestellt wird. Eine typisch weibliche Endung wäre *`qua* oder *`quekar*, eine typisch männliche wären `quator, *-ak*, *-at*, *-et* oder *–it*.
Männlich: *Kamit-Mitesch* Kelran, *Mokatar* Moket, *Ko’quar* Mikat, *Mikar* Kataket, *Pokar* Me‘quator.
Weiblich: *Kutar* Mi’qua, *Rokar* Ke’quekar, *Peteka* Roku’quekar, *Po’quar* Loka‘qua

Sprache

Im *Multor* dominieren die Buchstaben K, M, R und T. Mehrzahl wird meist durch ein angehängtes –i ausgedrückt. Verneinung wird durch ein angehängtes *-emak* erreicht (sag mir = *Trek Amik*, sag mir nicht =*Trekemak Amik*) , Steigerung durch ein eingefügtes *–ab* oder *–ba* vor der letzten Silbe (Schmerz = *Kimak*, großer Schmerz = *Kimabak*). Personifizierungen erreicht man durch ein angefügtes *`quar* (Blut = *Kem*, der Blutige = *Kem’quar*). Ebenso wird bei Priestern verfahren, indem dem Namen ihrer Hauptgottheit in *`quar* angehangen wird.

Schrift

Multor wird in einer Silbenkeilschrift zu Ton oder Papier gebracht und besteht im Wesentlichen aus Strichen und Punkten, die in der Reihenfolge der Silben angeordnet werden. Jeder Silbe ist ein bestimmte Anordnung zugeordnet. Das Multorische kennt etwa 100 Silbenzeichen. Ein Beispiel: Aus dem Zeichen für *A* und dem für *kar* ergibt sich *Akar* (Kriegsherr), was nebenstehend zu sehen ist.

Kleiner Wortschatz

Akar	Kriegsherr (Zweithöchster Rang des Heeres)
Akar Akabar	Kriegsherr der Kriegsherren, oberster multorischer Herrscher
Amik	Ich, mir
Astakar	kleiner Singvogel
Betar	Hauptmann (Fünfthöchster Rang des Heeres)
Gekor	Träger eines Erbtitels
Hek Amik	Gib mir...
Kam	Ja
Kamit-Mitesch	Freunde des Göttervaters (Einheit aus Verbrechern und Sklaven)
Kat	Gut
Katerat	Kriegshaus, kostenlose Kampfschule
Katetek	Kriegshunde
Kate‘quar	Feldadler
Katmek	Schlecht
Kekamar	Gericht: Vivek-Wurzel in Soße
Kem	Blut
Kitak	Jagdhunde
Kokomek	Rinder
Ko`quar	Soldat (niedrigster Rang des Heeres)
Kruvatek	Heeresrichter
Ku‘quar	knusbriges Brot
Ma`quator	Freund
mek	Nein (auch Verneinung, wenn angehängt)
Mekatar	Heeresführer (Dritthöchster Rang des Heeres)
Mekimar	Berater
Mikakam	Familie
Mikar	Waffendiener (siebthöchster Rang des Heeres)
Mitar	Waffenherr (sechsthöchster Rang des Heeres)
Mokatar	Das multorische Heer
Moke‘quar	Pferde
Mumek	Rübenbier
Mu‘qautorek	Windorgel
Peteka	Heeressklave
Po’quar	Streiter (neunthöchster Rang des Heeres)
Pokar	Streitdiener (zehnthöchster Rang des Heeres)
Potar	Streitherr (achthöchster Rang des Heeres)
Rekschakem	Gericht: gefüllter Pferdedarm
Rekschat`quar	Feind
Rikemat	Stadt
Rokar	Kriegsdiener (Vierthöchster Rang des Heeres)
Trek	Sagen, erzählen
Vatek	Richter
Vek	Herr (Anrede)
Veka	Dame (Anrede)
Vika	Frau
Vivek	bittere Wurzel

Zahlwörter

Eins = Rik
Zwei = Rek
Drei = Rok
Vier = Riku
Fünf = Reku
Sechs = Roku
Sieben = Ramot
Acht = Kebit
Neun = Mobet

Bei der Zehnerstelle wird der Ziffernbezeichung ein *Ke*- vorangestellt
10 = Kerik
20 = Kerek
30 = Kerok
40 = Keriku
usw.

Bei der Hunderterstelle wird der Ziffernbezeichung ein *Mo*- vorangestellt
100 = Morik
200 = Morek
300 = Morok
400 = Moriku
usw.

Bei der Tausenderstelle wird der Ziffernbezeichung ein Mi- vorangestellt

1000= Mirik
2000 = Mirek
3000= Mirok
usw.

Bei Stellen ab 10.000 wird der Ziffernbezeichung ein *Moku*- vorangestellt
Bei Stellen ab 100.000 wird der Ziffernbezeichung ein *Mika*- vorangestellt
Bei Stellen ab 1.000.000 wird der Ziffernbezeichung ein *Mekeko*- vorangestellt

321 = Morokerikrik
503 = Morekurok
2460 = Mirekmorikukeroku
14896 = Mokurikmirikumokebitkekebitroku

Zusammengefaßt

Heimatgebiet: Das Multorische Reich
Attributsmodifikatoren: Stärke+1, Verstand +1, Willensstärke +1, Persönliche Ausstrahlung –1, Konstitution -1
Größe: 170 cm +1W20 (171 bis 191 cm)
Augenfarbe: Grün, blau oder Mischungen
Haarfarbe: beliebig
Hautfarbe: Braun bis schwarz
Bevorzugte Waffen: Alle Arten von Streitkolben, Morgensternen und Armbrüsten
Besonderheiten: -

Von den Chendai-Kan

von André Wiesler

Die Chendai-Kan sind ein Volk von großer Schicksalsergebenheit, starkem Willen und großer Höflichkeit. Sie lieben es, alle Dinge des täglichen Lebens in feste Formen und Rituale zu pressen, um so ihre wahren Gefühle zu verschleiern. Und wehe dem, der diese Rituale nicht kennt oder sich weigert, sie schleunigst zu erlernen. Zwar hat man als Migojin*, als Fremder gewisse Freiheiten, aber auch diese sind irgendwann aufgebraucht. Es gibt wohl kein anderes Volk, in dem einem mit einem entschuldigenden Lächeln das Schwert durch den Leib getrieben wird, weil es die Tradition erfordert.*

Die Chendai-Kan sind der Meinung, das Leben eines jeden Menschen sei vorbestimmt und was geschieht, geschieht, weil es so sein muß. Sie nennen dies das Mekema, *und ziehen daraus die Kraft, Schicksalsschläge mit einem Achselzucken zu ertragen. Ich habe miterlebt, wie eine ganze Stadt in Flammen aufgegangen ist, unzählige Menschen den Tod erlitten und die Hinterbliebenen sich mit einem gemurmelten „Mekema!“ gleich daran machten, die Häuser wieder aufzubauen. Als ich sie fragte, ob sie denn ihren Verlust nicht beklagten, antwortet eine gerade verwitwete Frau: „Zu weinen und zu schreien bringt meinen Mann nicht wieder,* na*? Mein Herz trauert, aber meine Hände müssen arbeiten, denn der Fluß der Ereignisse steht niemals still!“*

Oh, und der Stolz der Chendai-Kan. Sogar der Niedrigste der Niedrigen trägt ihn wie ein Banner vor sich her. Er wird getreten von seinen Herren und nimmt es hin, aber wehe dem, der seine Familie verunglimpft. Der wird keinen glücklichen Tag mehr erleben.

Das Äußere

Chandai-Kan messen selten mehr als drei Tritt und eine Pfeillänge (170 cm) und selten weniger als drei Tritt und eine Hand (160 cm). Die Haut hat einen leichten Stich ins Sandfarbene, der unterschiedlich stark sein kann. Ihr Haare sind stets glatt und schwarz und werden auch von den Männern mit stolz lang getragen. Ihre Augen sind von dunklem Braunton oder schwarz, mandelförmig und stehen leicht schräg im Gesicht, das von hohen Wangenknochen gezeichnet ist.

Die Kleidung ist gleichförmig im ganzen Volk. Die Männer tragen in der Öffentlichkeit weite, leichte Hosen, darüber ein weites Hemd. Beides wird mit einem Gürtel geschlossen und an seinem Platz gehalten. Diese Kombination wird *Kjomio* genannt. Die Frauen tragen mehrere dünne Mäntel übereinander, die sogenannten *Kasamura*, die ebenfalls von einem breiten Gürtel zusammengehalten werden. In der heiligen Abgeschiedenheit seines Heims schlüpft aber auch der Mann häufig, der Bequemlichkeit halber, in einen *Kasamura.* Allein die Qualität der Stoffe gibt Auskunft über die Stellung und den Reichtum des Trägers. Von grobem Leinen bist zu feinster Seide ist alles vorhanden. Ist der seidene *Kjomio* oder *Kasamura* zudem noch kunstvoll bestickt, steigert das seinen Wert ungemein.

Außer im Krieg und auf Reisen, wo man auf Lederstiefel zurückgreift, werden Sandalen mit Holzsohlen getragen, die *Noknok*.
Allein der Gruppe der *Somoko,* den Ehrenmännern und Frauen, ist es vorbehalten, Waffen zu tragen. Die Männer tragen das traditionelle *Tai-Kannat*, die Familienklinge, die Frauen einen langen Dolch, den *Jobuko*.

Die Gesellschaft

Das Gesellschaftssystem der Chendai-Kan fußt sehr stark auf der Bereitschaft alle Mitglieder des Volkes, die eigene Position als schicksalsgegeben und unveränderlich anzusehen. Jeder wird in eine bestimmte *Jemomeji*, Klasse, geboren und kann zeitlebends nicht aus ihr entkommen, obwohl es innerhalb der Klasse Aufstiegschancen gibt. Es gibt fünf Klassen, die allesamt an eine bestimmte Tätigkeit gebunden sind. An unterster Stelle stehen die *Makoju*, die Bauern und Viehzüchter. Dann folgen die *Kojumiko*, ihres Zeichens Diener, Handlanger und bereiter körperlicher Freuden. Über ihnen stehen gleichberechtigt die *Nimime*, die Handwerker und die *Yoguschi*, die Berater, die auch die Pflichten eines Priesters übernehmen. Die Spitze der *Jemomeji* bilden die *Somoko,* Edelleute und Krieger. Über all diesen steht die Herrscherfamilie der *Migoshi*, deren Blutlinie als göttlich angesehen wird und an deren Spitze wieder der *Shigam-Kan*, der Sonnenkönig steht. Eine Ausnahme der festen Klassenzugehörigkeit bilden nur die Meisterschmiede, die *Ikimishu*. Sie können durch den Kentan zu Somoko gemacht werden.
Frauen werden innerhalb ihrer Klasse grundsätzlich als geringer erachtet als Männer. Sie haben den Befehlen ihrer Ehegatte, Väter oder Brüder zu gehorchen. Es ist die höchste Pflicht der Frau, den Haushalt der Familie zu führen. Sie verwaltet auch das Geld, um das zu kümmern für einen Mann unter seiner Würde ist.
Ehen werden aus politischen Gründen durch die Eltern oder die nächsten Verwandten arrangiert, nicht aus Zuneigung. Verheiratete können jederzeit das Lager mit *Kojumiko* teilen, die für diese Dienste bezahlt werden. Mit jedem anderen gilt dies als Ehebruch, der zur sofortigen Scheidung und Entehrung des Ehebrechers führt.
Nur *Somoko* dürfen Grundbesitz mit den dazugehörigen *Makoju* besitzen. Alle anderen Klassen leben von Abgaben, die ihnen vom *Shigam-Kan* und seiner Familie zugestanden werden und welche die *Somoko* aufbringen müssen. Sie besitzen in ihren *Gatsu (Ländereien)* die absolute Befehlsgewalt. Eheschließungen müssen von ihnen genehmigt und Scheidungen können jederzeit ausgesprochen werden. Sie sprechen auch Recht.
Die Klasse der *Somoko* ist in sich noch einmal in drei Gruppen unterteilt. Die *Nagu-Gatsu*, Landlose, sind die Krieger, die kein eigenes Land besitzen und sich den *Ichi-Gatsu*, den Landbesitzern, anbieten müssen, um in ihre *Hyaku*, ihr Gefolge, eintreten zu dürfen. Ein *Nagu-Gatsu*, der nicht Teil einer *Hyaku* ist, sei es, weil der Anführer gestorben ist, oder weil er ausgestoßen wurde, gilt als ehrlos und verliert seinen Familiennamen. Meist rotten sich diese *Eki-Gatsu* zu Räubergruppen zusammen, die sich auch für ehrlose Überfälle, Entführungen und hinterhältige Morde gegen Bezahlung zur Verfügung stellen. Nur wenige werden wieder in eine *Hyaku* aufgenommen. Wenn das aber der Fall ist, gelten sie wieder als ehrenhaft. Die Familie eines *Somoko* hat immer den selben Titel inne, wie der *Tanshu*, das Familienoberhaupt.
Über den *Ichi-Gatsu* stehen die *Shekan-Gatsu*, die Landesherren, die wiederum von den *Migi-Gatsu*, den Provinzherren befehligt werden, von denen jeder über eine der 13 Provinzen im *Shekan-Kan*, im Land der Sonne herrschen.

Nur die *Migi-Gatsu* haben ein Anrecht auf den Titel des *Kentan*, des Führers des Reiches. Denn auch wenn jedes Wort des *Shigam-Kan* Gesetz ist, hat doch der *Kentan* den Oberbefehl über alle *Somoko* und somit die ausführende Macht in der Hand. Dazu kommt, daß der *Shigam-Kan* von den freiwilligen Spenden der *Ichi-Gatsu* abhängig ist und immer im Haus des jeweiligen *Kentan* lebt und somit in dessen Hand ist.
Die Chendai-Kan haben eine interessante Vorstellung davon, was ehrenhaft ist, und was nicht. So haben sie keine Zweifel an der Richtigkeit Geisel zu nehmen, wenn sie zuvorkommend behandelt werden, bis man sie freiläßt oder tötet. Auch das Beauftragen der ehrlosen *Eki-Gatsu* mit Meuchelmord oder Überfällen ist nicht ruchbar. Listiges vorgehen wird gewürdigt, wenn es zum Erfolg führt. So sind auch Lügen und Geheimnisse nicht unanständig, solange sie nicht entlarvt werden.
Sehr strikt wird bei den Chendai-Kan aber das Versagen bestraft. Den Auftrag seines *Chikaku*, seines Herren, nicht zufriedenstellend zu erfüllen, wird als sehr unehrenhaft angesehen. Von jemandem, der versagt hat, wird erwartet, daß er um die Erlaubnis ersucht, *Getzuyu,* also den rituellen Selbstmord zu begehen. Wenn das Versagen nicht allzu groß war, wird der *Chikaku* das Ersuchen ablehnen. Wenn er es aber für nötig erachtet, kann er jederzeit *Getzuyu* von seinen Untergebenen verlangen, ohne Angabe von Gründen. Überhaupt gilt es als selbstverständlich, daß ein *Mijaki*, ein Gefolgsmann, sein Leben gerne für seinen Herren gibt.

Geschichte

Seit, nach Vorstellung der *Chendai-Kan*, vor 974 ihrer Jahre die Sonne den ersten *Shigam-Kan* zu Erde entsandte, um sie sich Untertan zu machen, haben die *Yoguschi* die Geschichte ihres Volkes in langen Rollen niedergeschrieben. Es ist eine Chronik der Intrigen, Fehden und Kriege im eigenen Land und mit dem angrenzenden Multor.
Der letzte große Krieg fand im vor 13 Jahren statt, im Jahre *Mi* des achtundvierzigesten *Yigu* (4 nach Critschak), als 10.000 multorische Soldaten das Land der Sonne einnehmen wollten. Sie konnten gerade noch vor dem Sitz des *Shigam-Kan* unter großen Opfern und nur durch die Disziplin der Krieger, geschlagen werden. Seitdem herrscht ein gespannter Frieden zwischen den Reichen und schon ein kleines Grenzgefecht könnte, wenn es von den falschen Leuten geführt wird, fatale Folgen haben.
Der jetzige *Shigam-Kan*, Migoshi Yonju, ist gerade mal 7 Jahre alt und wird in seinen Entscheidungen sehr stark von seiner Pflege-Mutter und Tante Migoshi Kami und dem derzeitigen *Kentan*, Metimato Oroshi beeinflußt. Sein Vater starb bei einem Jagdausflug. Er wurde vor nicht ganz einem Jahr von einer Gruppe *Eki-Gatsu* angegriffen und niedergestreckt, als er im Jagdfieber seinem Falken im Galopp folgte. Es ist ein offenes Geheimnis, daß dieser Überfall von der Familie der *Ibigasho* bezahlt wurde, die sich unter Yonju eine bessere Chance ausrechnen, *Kentan* zu werden, vor allem, weil Kami auf ihrer Seite steht.

Bildung

Der Bildungsgrad der Chendai-Kan unterscheidet sich je nach Klasse. Während die *Makoju* wie alle anderen Bauern nur wenig Wissen sammeln, ist es bei allen anderen Klassen selbstverständlich, daß sie zumindest Lesen, Schreiben und Rechnen erlernen. Die *Somoko* werden natürlich von Verwandten oder bezahlten Meistern im Kampf geschult, erlernen aber auch mindestens eines der Kunsthandwerke als Ausgleich, um die innere Waage im Gleichgewicht zu halten. Das Verfassen von

kurzen Gedichten mit einer vorgeschriebenen Anzahl von Silben, sogenannten *Hidari*, ist ebenso angesehen, wie das Malen oder die Musik.

Gesetze

Es gibt keine geschriebenen Gesetze. Verbrechen, Strafmaß und Art der Strafe werden willkürlich von dem jeweils herrschenden *Somoko* festgelegt und können sich von mal zu mal stark unterscheiden. Es wird kein Anstoß daran genommen, daß Verwandte oder bedeutende Persönlichkeiten weniger hart bestraft werden. Der Tod in verschiedensten Formen ist eine häufige Strafe, aber auch Prügel und Brandmarkung werden oft verwandt. Ansonsten werden meist Geld- oder Güterstrafen angewandt.

Etikette

Bei den Chendai-Kan gilt vor allem die öffentliche Zurschaustellung von Gefühlen als peinlich. Ein solches Schauspiel menschlicher Gefühle bleibt dem Vollrausch im eigenen Haus oder als Gast bei Freunden vorbehalten, in dem der Betrunkene völlige Narrenfreiheit besitzt. Fast nichts was er tut oder sagt, hat für ihn Folgen. Gerade deshalb aber befindet sich immer mindestens ein *Kojumiko* in der Nähe, um das Schlimmste zu verhindern.
Nacktheit ist bei gegebenem Anlaß (Notdurft, die in aller Öffentlichkeit verrichtet, Bad, Kleiderwechsel) kein Grund zur Scham. Der Körper wird nur als Hülle für den Geist gesehen. Grundlos nackt durch die Straßen zu laufen, ist aber dem Ansehen ebenfalls nicht zuträglich. Auch die körperliche Zweisamkeit wird, obwohl mit allen Mitteln der Kunst genossen, nur als Tribut an die fleischliche Hülle gesehen und darum ungezwungen behandelt. Es bleibt jedem selbst überlassen, mit welchem Geschlecht oder gar mit welcher Art Wesen er sie betreibt, und nichts wird als anrüchig angesehen.
Davon abgesehen aber gibt es kaum einen Bereich des Lebens, für den es nicht strenge Regeln gibt. Allein die Begrüßung, die ohne jeden Körperkontakt erfolgt, ist eine für Außenstehende undurchschaubare Kunst. Es kommt auf Position und Ansehen, Geschlecht und Alter des Begrüßenden und des Begrüßten an, wie tief sich jeder der beiden verneigt und wie lange er diese Verbeugung hält. Daß ein *Makoju* sich dem *Shigam-Kan* nur auf dem Bauch liegend nähern darf und sich während der ganzen Zeit eines Gesprächs nicht erheben darf, ist einleuchtend. Warum sich aber der eine *Yoguschi* niedriger vor dem anderen verneigt, obwohl sie in allem gleich erscheinen, ist fast unerklärbar, für die Chendai-Kan aber eine Selbstverständlichkeit.
In Gesprächen und Handlungen herrscht äußerste Höflichkeit und Floskelhaftigkeit. Bis die zu Gebote stehenden Begrüßungen, bevor man zum eigentlichen Grund des Gespräches kommen kann, zwischen zwei *Yoguschi* vollendet sind, kann die Sonne schon ein gutes Stück gewandert sein. Ein Beispiel: Das Angebot, etwas *Shi* zu sich zu nehmen (vielgetrunkener Kräutersud), muß dreimal abgelehnt werden, bevor es angenommen werden darf. Selbst wenn es nicht angenommen wird, darf der Gast erwarten, eine Tasse wie beiläufig vor sich gestellt zu finden.
Da bei den Chendai-Kan die Worte also oft nicht wirklich das bedeuten, was sie besagen, hilft man sich mittels der Körpersprache, Gesichtsausdruck und gewisser Gegenstände. Die weiblichen *Makoju* z.B. erlernen sehr früh bestimmte Fingerhaltungen, mit denen sie von Trauer bis freudiger Zustimmung alles ausdrücken können. Ungeduld oder rauher Ton sind der sicherste Weg, in der Achtung eines Chendai-Kan zu sinken und einem *Sokomo* gegenüber ein gutes Mittel, mit einem *Tai-Kannat* den Kopf abgetrennt zu bekommen.

Die Anrede unterscheidet sich je nachdem, ob das Gegenüber über oder unter dem Sprechenden steht, welches Geschlecht beide haben und ob der Anlaß formell oder ungezwungen ist. Eine kleine Auswahl folgt in Wortschatz.

Handel

Als Währung benutzen die *Chendai-Kan* untereinander flache Holzplatten, die sogenannten *Disoku*, die mit dem Zeichen des sie ausgebenden *Sokomo* versehen sind. Darauf ist eine bestimmte Einheit von *Myu* verzeichnet. Ein *Myu* entspricht dem Wert der Menge *Ginku*, dem verbreitetsten Getreide in *Shekan-Kan* und für die Armen oft einzige Nahrung neben Fisch, die ein Bauer im Jahr zum Überleben benötigt. Je nach Erntelage kann ein *Myu* etwas zwischen einer Bronze- und einer Silbersonne wert sein.
Der Handel mit Ausländern wird über kleine, flache Scheiben aus Bronze, mit einem Loch in der Mitte abgewickelt, die *Goy* genannt werden. Sie werden von den Chendai-Kan immer zu jeweils 100 auf Schnüre aufgezogen. Daher kommt das geflügelte Wort unter Händlern, „eine gute Schnur“ verdient zu haben. Ein *Goy* entspricht in etwa dem Wert von zwanzig bis dreißig Eisensonnen, eine kleinere Währung gibt es nicht.
Haupthandelsgut sind gutes Eisenerz (das bester wird im Lande behalten) und Seide, die aus den Fäden der *Ten-Ken*, der Feuerraupe, gewoben wird.
Obwohl ihr Land am Meer liegt, haben sind außer kleinen Flößen keine Schiffahrt entwickelt, weil ihnen als Sonnenvolk das Meer unheimlich ist. Aus dem gleichen Grund können die wenigsten Chendai-Kan schwimmen.

Zeitrechnung

Die Chendai-Kan teilen das Jahr in drei Teile zu 130 Tagen ein, die sie *Shuu*, dunkle Zeit, *Sheshen*, Felderzeit und *She-Kan*, Sonnenzeit nennen, und hat somit 390 Tage.
Im Jahr 17 nach Critschak fällt der Beginn ihres Jahres auf den 14. Verle.
Die Jahre werden in *Yigu*, Kreisen zu je 20 Jahren, eingeteilt, wobei die einzelnen Jahre immer mit den Silben der heiligen, dem *Shigam-Kan* geweihten Silbenreihe bezeichnet: Mi, Sho, She, Shu, Sha, Ya, Ye, Ju, Je, Ji, Shuu, Go, Ge, Gam, Ne, Na, No, Nu, Ja, Jo. Die *Yigu* werden einfach gezählt. Im Moment befindet man sich im Jahr *Gam* des achtundvierzigsten *Yigu*.
Weil bei 390 Tagen im Jahr die Jahreszeiten irgendwann nicht mehr zu ihren Namen passen, fällt in jedem zwanzigsten Jahr die Felderzeit einfach aus, und *Shuu* geht direkt in *She-Kan* über.

Religion

Die Sonne wird als oberstes, lebenspendendes und -nehmendes Wesen verehrt. Es gilt als sicher, daß eine kleine Flamme ihres Feuers in jedem Chendai-Kan brennt, die *Arimasu-Kan* genannt wird. Je näher die Blutlinie an der der Herrscherfamilie ist. Das Feuer des *Shigam-Kan* und seiner Familie wird als so stark erachtet, daß sie als Vertreter der Sonne auf Erden gottgleichen Stand einnehmen.
Ansonsten steht für die Chendai-Kan die Wahrhaftigkeit der *Ten* außer Frage, übernatürlicher Wesen wie Geister (*Jami*), Wechselwesen (*Shitai*) und Dämonen aus den unterschiedlichsten Höllen (*Mojiku*) fest, die man mit Ritualen vertreiben oder besänftigen kann. *Ten* finden sich in jedem Haus, herrschen über Straßen und Felder, und ein verärgerter *Ten* bedeutet Pech für die dortigen Menschen.
Die *Arimasu-Kan* der Toten nähren für eine bestimmte Weile das Dasein eines *Ten*, bevor sie zurück in die Sonne gleiten dürfen und je reiner das Feuer war, um so

kürzer ist diese Zeit. Man kann die eigene Flamme reinigen, indem man sein *Ten* im Gleichgewicht hält.
Alle Vorkommnisse gelten als vorbestimmt und werden als *Mekema*, Schicksal, bezeichnet. Trotzdem muß man die volle Verantwortung für sie übernehmen.

Kriegskunst

Das Recht ein Schwert zu tragen ist den Männern der *Sokomo* Klasse vorbehalten. Dabei handelt es sich zumeist um das meisterlich geschmiedete *Tai-Kannat*, ein leicht gebogenes, einseitig geschliffenes Langschwert, das sowohl mit einer als auch mit zwei Händen geführt werden kann. Die Chendai-Kan glauben, daß ein Meisterschmied ein *Ten* in einer solchen Klinge gefangen hat. Neu geschmiedete *Tai-Kannat* werden stets vom ältesten Mann innerhalb der Familie verliehen und bestehende vom Vater auf den Sohn vererbt. Ein gutes *Tai-Kannat* gilt als höchstes Geschenk, das ein *Somoko* einem anderen machen kann. Ein *Somoko* wird eine Familienklinge eher zerstören, als sie einem Fremden zu überlassen.
Viele verstehen sich auch sehr gut auf die Handhabung des Langbogens, für den sie im Laufe der Zeit einige besondere Pfeile entwickelt haben. Da gibt es die Signalpfeile, deren Spitze eine Pfeife trägt, die während des Fluges einen lauten Ton von sich gibt oder die Seilschneider, an deren Spitze eine halbmondförmige Klinge steckt. Brandpfeile sind genauso verbreitet wie *Shibutsu*, Pfeile, die eine klebrige Spitze und einen farbigen Schaft haben, und dazu dienen, den getroffenen *Somoko* für einen bestimmten Gegner auf der eigenen Seite zu reservieren. Niemand sonst darf gegen ihn kämpfen, bis sich die beiden Gegner miteinander gemessen haben.
Nur im Kriegsfall ist es anderen Klassen erlaubt, eine Waffe in die Hand zu nehmen. Alle Klassen, außer den *Yeguschi*, müssen dem Ruf des über ihnen stehenden *Somoko* gehorchen und für ihn streiten – egal, was das für ihr eigenes Leben bedeutet, also z.B. Ernten auf dem Feld verfaulen oder ähnliches.
In einem solchen Fall tragen Nicht-*Somoko* meist lange Spieße mit breiter Schneide oder Gerätschaften wie Dreschflegel und Sensen. Sie rüsten sich mit Matten aus zusammengebundenen Holzstöcken und tragen Holzhelme. Für einen *Somoko* gilt das Tragen einer Rüstung als feige.
Eine Schlacht beginnt mit einem Pfeilhagel von beiden Seiten, bis die Heere sich auf einige Sprung genähert haben, dann geht sie in den Zweikampf im wahrsten Sinne über, denn kein ehrenvoller *Somoko* wird sich in den Kampf zweier anderer einmischen, es sei denn, er will einen Höhergestellten retten. Er wartet, bis der Kampf vorbei ist und fordert den Gewinner dann, wenn er feindlich ist, oder löst den Streiter der eigenen Seite sozusagen ab.
Zusätzlich haben sie auch den Kampf mit den bloßen Händen zu einer Kunst entwickelt, die ungleich wirkungsvoller als Hiebe mit der Faust und Tritte ist. Sie nennen sie *Kan-Jubi*, Flammenfluß. Mit schnellen, gezielten Schlägen mit Händen und Ellenbogen oder Tritten mit der Ferse, sowie einigen kompliziert anmutenden Griffen, schaffen es die Meister dieser Kunst, ihren Gegner im Nu zu Boden zu schicken.

Baukunst

Die Gebäude der Chendai-Kan sind aus sehr dünnem Holz gebaut, das auf Holzrahmen aufgezogen ist. Das aus kleinen, gefärbten Holzschindeln geschichtete Dach ruht auf dem Rahmen des Hauses. Sie sind sehr leicht zu beschädigen, aber durch die einfache Bauart auch wieder ebensoleicht zu reparieren. Allein ein Feuer ist fatal, weshalb zum Kochen und heizen *Mijuken*, eiserne, mit Kohle gefüllte Becken benutzt werden, die in einem Bottich mit Wasser stehen. Die wenigen

Festungen sind aber nichtsdestoweniger aus Stein errichtet und können sich an Größe und Pracht leicht mit kleinen multorischen Städten messen.
Es gibt keine Stühle oder Bänke, man sitzt an niedrigen Tischen auf Kissen am Boden, die abends weggeräumt werden, um den Schlafmatten aus mehreren Lagen getrockeneten Grases und Wolle Platz zu machen, den *Kashuyu*.

Künste

Neben wunderschönen, mit sanften Tönen gemalten Bildern zeichnen sich die Chendai-Kan vor allem durch ihre Feinschnitzerei aus. So fertigen sie aus Tierbein verzierte Kugeln, in denen wieder eine verzierte Kugel ist, darin eine weitere und so fort. Meister schaffen es, bis zu 10 solcher Kugeln ineinander zu fertigen. Das bemerkenswert ist, daß die Kugel niemals geöffnet wird, sondern die Innere durch die Verzierungen der äußeren hindurchbearbeitet wird. Eine solche *Kyushu* zu fertigen, dauert zwischen einem und 20 Jahren, je nach Güte und Anzahl der Kugeln, und ist dann ein Vermögen wert. Für eine vergleichsweise einfache, dreifaltige *Kyushu* zahlt man auf den Märkten in Multor leicht seine 100 Goldsonnen.
Die Musik der Chendai-Kan klingt anderen Völkern oft schräg. Sie wird auf einer dreiseitigen, mannsgroßen Laute, der *Shujen* und auf kleinen Becken, den *Kjushen* gespielt und von leierndem, weinerlichen, in Tonhöhe und Lautstärke sehr schwankendem Gesang begleitet, dessen Worte keinen Sinn haben müssen, sondern nur angenehm ineinanderfließen sollen. Meister ihres Faches verstehen es, das Plätschern von Wasser und das Säuseln des Windes in ihr Spiel einzubauen, was aber wohl nur Chendai-Kan zu würdigen wissen.

Aus der Küche

Die Mahlzeiten eines Chendai-Kan sind sehr einfach, von dem einmal im Jahr stattfindenden Familienessen einmal abgesehen, bei dem gevöllt wird, bis keiner sich mehr regen kann. An Feiertagen und an jedem einundzwanzigsten Tag wird gefastet, um den Willen zu stählen. An anderen Tagen nimmt man Wasser oder *Shi* zu Mahlzeit, niemals aber *Shike*, den aus Ginku gewonnenen, leichten Wein. Dieser bleibt den Gelegenheiten vorbehalten, bei denen man sich mit Gästen dem Vollrausch hingibt, um den aufgestauten Gefühlen freien Lauf zu lassen. Für einen an harte Getränke gewohnten Fremden ist es ausgesprochen mühselig, sich mit dem leichten Wein zu betrinken, die Chendai-Kan aber wirft er schnell um.
Das Essen ist meist eine Mischung aus fast rohem Gemüse, *Ginku*, der, wenn möglich, in Meerwasser oder sonst in reinem Wasser gekocht wurde und fast rohem Fisch. Das alles wird mit warmen Soßen aus Honig, Meerwasser und Gewürzen verfeinert, die bei der untersten Klasse aber oft aus Kostengründen wegfallen. Ein Chendai-Kan würde nie etwas zu sich nehmen, was nicht direkt oder indirekt (über den Umweg eines Topfes) durch den kurzen Kontakt mit einer Flamme geheiligt wurde, denn dadurch verunreinigt er sein *Arimasu-Kan*.

Heilkunde

Die Wund- und Krankheitsbehandlung gilt bei den Chendai-Kan als Handwerk. Heiler (*Mijosho*) entstammen damit immer der Klasse der *Nimime*. Sie sind wahre Meister auf ihrem Gebiet. Viele Krankheiten, auch der Innereien, können sie allein am Schlag des Herzens, den sie am Handgelenk messen, und der Färbung der Zunge erkennen. Ihre Behandlung besteht darin, dem Kranken eine Mischung aus Bewegungsübungen (*Ji-Shi*), verschiedene Sorten von *Shi* und Opfer an die *Ten* zu verordnen. Bei bestimmten Krankheiten wenden sie eine Kunst an, die sie *Memisho* nennen, heilende Hände. Sie drücken und reiben den Körper des Kranken an

Punkten, von denen sie denken, daß sie mit den Innereien verbunden sind und verschaffen ihm so tatsächlich Linderung.
Die Wundheilkunde ist nicht ganz so weit entwickelt, aber dennoch beachtlich. Wunden können genäht und gesäubert werden, Knochenbrüche geschient. Amputationen werden nicht durchgeführt, denn es gilt als Verletzung der Ehre, einem Menschen Teile abzuschneiden, die nicht wieder nachwachsen. Dem Patienten wird in so einem Fall die Möglichkeit zum *Getzuyu* geboten.
Besonders versiert sind die *Mijosho* im behandeln von Verbrennungen. Sie haben ein Öl entwickelt, daß die Haut sauber und geschmeidig hält, trotz der Brandwunden, und so zur Heilung stark beiträgt. Sogar wenn ein Drittel des Körpers verbrannt ist, kann dieses Öl den Verletzten in der Hälfte aller Fälle retten. Das Öl vermindert auch die Brandnarbenbildung sehr stark.
Geisteskranke werden nicht behandelt, gelten aber als von einem *Ten* besessen und ihnen muß somit auf jeden Fall ein Opfer gebracht werden. So leben die Verwirrten in *Shekan-Kan* besser als mancher *Makoju*.

Nutzvieh

Neben den friedlichen *Shimisu*, kurzhornigen, filzhaarigen Rindviechern, die zum Pflügen der Felder, als Reittiere und als Lasttiere gleichermaßen eingesetzt werden, nutzen die Chendai-Kan, mehr zum Vergnügen, die Sonnenfalken oder *Moshi-Kan* zur Kleintierjagd.
Nicht direkt Nutzvieh, aber ein Zeichen von Reichtum sind die *Gajikuma*, kleine, silbrig (Weibchen) und golden (Männchen) glänzende Käfer, die in der Natur sehr selten sind und deren Zucht eine Wissenschaft für sich ist. Werden zwei gleichfarbige Käfer zusammengesetzt, beginnen sie sofort einen Kampf auf Leben und Tod, auf dessen Ausgang in hohen Häusern gerne gewettet wird.

Namen

Der Familienname wird bei Namen stets dem Vornamen vorangestellt. Ein Name wie *Yodoshi Kazuja* trüge demnach der Mann Kazuja, aus der Familie der Yodoshi.
Namen der dreizehn Migi-Gatsu Familien: Migoshi, Ibigasho, Taranago, Minamato, Shomyo, Gyoshi, Taira, Kyomori, Dayjo, Shuzaki, Donoshi, Kazuja, Tokiwa
Männlich: Chikara, Toshi, Kiso, Yodoshi, Fudo, Taro, Tadamori, Yukitaka
Weiblich: Kami, Imai, Suruga, Uji, Ohana, Yuki, Shitej, Nije

Sprache

Das *Lingam-Kan* kennt keine geschlechtsbedingten Endungen. In Fällen, in denen es wichtig ist, gibt es einfach zwei oder drei eigene Worte. *Yoshu* wird für die Zukunft, *Yishu* für die Vergangenheit vorgesetzt. Ein Grunzen wird als höfliches: „Danke, ich habe verstanden!“ angenommen.

Schrift

Die Schrift der Chendai-Kan ist sehr kompliziert und verbindet kleine, vereinfachte Bilder mit Begriffen und Eindrücken. Ein einfach gezeichnetes Haus wie das nebenstehende, kann je nach Zusammenhang und Position für die Worte Heim, Burg oder Unterschlupf, aber auch für Familie, Sicherheit, Gefangenschaft oder Vorräte stehen.

Das *Ligam-Kan* kennt etwa 2000 Zeichen, von denen aber nur etwa 500 regelmäßig gebraucht werden. Sie werden mit einem Pinsel und

einer aus den Innereien des *Kjujku* (ein Fisch) gewonnen Tinte auf Pergament oder Papier gemalt.

Kleiner Wortschatz

Arimasu-Kan	Seele
Beyoji	Entschuldigung
Chikaku	Bezeichnung für einen Herrn
Disoku	Holzplatten, die für eine bestimmte Menge Myu stehen
Do	Ja
Gajikuma	Kampfkäfer
Eki-Gatsu	Nagu-Gatsu ohne Hyaku
Gatsu	Landereien
Geji desu	Gib mir...
Getzuyu	ritueller Selbstmord
Ginku	meistgenutztes Getreide
Goy	Münze
Gushu	Schlecht
Hidari	Gedichte mit fester Silbenanzahl
Hyaku	Gefolge eines Somoko
Ichi-Gatsu	Landbesitzende Somoko
Ikimishu	Meisterschmied
Jami	Geister
Jemomeji	Klasse
Ji	Nein
Ji-Shi	heilende Bewegungen
Jobuko	langer Dolch
Juji (desu)	(Sei) still!
Kan-Jubi	Flammenfluß, waffenlose Kampfart
Kasamura	Kleid, mantelförmig
Kashuju	Schlafmatten
Kay	(angehängt) Steigerung, sehr
Kendai	Sammelbegriff für alle waffentragenden Männer
Kenduji	Mann
Kentan	Oberster Herresherr
Kjomio	Hemd und Hosenkombination
Kjujku	Fischsorte, aus der Tinte gewonnen wird
Kojumiko	Diener, Handlanger, Lustspender
Kyushu	Fein verzierte, eineinanderuhende Kugeln
Makoju	Bauern und Viehzüchter
Mekema	Schicksal
Memisho	heilende Hände
Migi-Gatsu	Oberste Somoko, Provinzherren
Migojin	Fremder (immer leicht abwertend)
Mijaki	Gefolgsmann
Mjosho	Heiler
Mojiku	Dämonen
Moshi-Kan	Sonnenfalke
Mujiken	Feuerbecken
Myu	Jahresverbrauch eines Mannes an Ginku
Nagu-Gatsu	Somoko ohne Land
Nami	Frau

Nimime	Handwerker
Noknok	Holzsandalen
Onegaishi	Meister, Lehrer (auch als Anrede)
Oshi	Gut
She-Kan	Sonnenzeit, Jahreszeit
Shekan-Gatsu	Landesherren, Somoko zwischen Ichi-Gatsu und Migi-Gatsu
Shekan-Kan	Land der Sonne, Eigenbezeichnung des Chendai-Kan Reiches.
Sheshen	Felderzeit, Jahreszeit
Shi	Kräutersud, Tee
Shibutsu	Pfeile mit klebriger Spitze
Shigam-Kan	Sonnenkönig
Shike	Ginku-Wein
Shimisu	Rinder
Shitai	Wechselwesen
Shuu	dunkle Zeit, Jahreszeit
Somoko	Krieger
Tai-Kannat	Langschwert, Familienklinge
Ten	übernatürliche Wesen
Ten-Ken	Seidenraupe
Yigu	Zeitabschnitt, der 20 Chendai-Kan Jahre umfaßt
Yoguschi	Berater und Priester

Anreden

Die Anreden werden an den Personennamen des Angesprochenen, falls bekannt, angehangen, oder an die Allgemeinbezeichnung.

Allgemeinbezeichnung für Männer = Kenduji
Allgemeinbezeichnung für Frauen = Nami
Allgemeinbezeichnung für Kinder = Igo
Allgemeinbezeichnung für Alte = Sanju
Allgemeinbezeichnung für Lehrer = Onegaishi
Mann an Mann niedrigeren Ranges = keine oder Suji
Mann an Mann gleichen Ranges = Sen
Mann an Mann höheren Ranges = Saya
Mann an Frau gleichen oder niedrigeren Ranges = keine oder Seji
Mann an Frau höheren Ranges = Nenya
Frau an Frau niedrigeren Ranges = keine oder Nenji
Frau an Frau gleichen Ranges = Nanju
Frau an Frau höheren Ranges = Nenya
Frau an Mann niedrigeren Ranges = keine oder Neji
Frau an Mann gleichen oder höheren Ranges = Naya
Freundschaftliche Anrede = Suja
Verniedlichung, Kosenamen = Shen (meist wird der Name abgekürzt: Yodoschi = Yodoshen)

Zahlwörter

Eins = ichi
Zwei = ni
Drei = ju
Vier = gi

Fünf = yon
Sechs = nan
Sieben = gin
Acht = igo
Neun = yun

Bei der Zehnerstelle wird der Ziffernbezeichung ein *shu-* nachgestellt
10 = ichi shu
20 = ni shu
30 = ju shu
40 = gi shu
usw.

Bei der Hunderterstelle wird der Ziffernbezeichung ein *gyu-* nachgestellt
100 = ichi gyu
200 = ni gyu
300 = ju gyu
400 = gi gyu
usw.

Bei der Tausenderstelle wird der Ziffernbezeichung ein *sen-* nachgestellt

1000= ichi sen
2000 = ni sen
3000= ju sen
usw.

Bei Stellen ab 10.000 wird der Ziffernbezeichung ein *su-* nachgestellt
Bei Stellen ab 100.000 wird der Ziffernbezeichung ein *eji-* nachgestellt
Bei Stellen ab 1.000.000 wird der Ziffernbezeichung ein *ugi-* nachgestellt

321 = ju gyu ni shu ichi
503 = yon gyu ju
2460 = ni sen gi gyu nan shu
14896 = ichi su gi sen igo gyu yun shu nan

Zusammengefaßt

Heimatgebiet: Das Land Shekan-Kan im Nordwesten der Südländern
Attributsmodifikatoren: Willensstärke +1
Größe: 155 cm +W20 (156-175 cm)
Augenfarbe: schwarz oder dunkel-braun
Haarfarbe: schwarz
Hautfarbe: Sandfarben
Bevorzugte Waffen: Tai-Kannat, Langbogen
Besonderheiten: Wenn der Charakter in *Kan-Jubi*, der waffenlosen Kampfart der Chendai-Kan, geschult ist, kann er sich entscheiden statt Prellschaden stumpfen Schaden zu verursachen. Dazu muß er einen Malus von 2 auf seinen Wurf hinnehmen. Außerdem kann er bereits ab einem reinen Wert von 10 statt 14 eine zusätzliche Handlung durchführen, wenn die optionale Regel: *mehrfache Handlungen* verwandt wird.

Von den Panlîl

von André Wiesler und Janina Enders

Die Panlîl... ein fürwahr seltsames Volk, und ich zögere schon, sie als Volk zu bezeichnen. Nur wenn Ihr selbst bereits ein solches Wesen gesehen habt, mögt ihr ermessen, was für ein Schrecken in mich fuhr, bei meiner ersten Begegnung. Und wenn Ihr noch nie eine Panlîl mit den eigenen Augen saht, so vermute ich, werdet ihr mir meine Rede als Lüge vorhalten. Aber bei allen guten Göttern, ich schwöre es euch: Die Panlîl sind riesige Katzen, die auf zwei Beinen gehen. Und doch, obwohl sie tierisch wirken und in allen Belangen Katzen zu sein scheinen, so haben ihnen die Götter in einer Laune doch den Geist eines Menschen gegeben. Ihr werdet den Kopf schütteln über mich alten Narr, aber es ist, wie es ist: Jene Katzenwesen sprechen in ihrer eigenen, seltsamen Sprache und manch eine hat es schon geschafft, Multor oder Mantowin zu erlernen – mit seltsamen Klang zwar, aber dennoch verständlich. Ja, lacht nur, ihr Ungläubigen, aber wenn das zweibeinige Tier vor Euch steht und euch aus geschlitzten Augen unergründlich anstarrt, als könnte es Euch bis auf den Grund der Seele sehen, dann wird Euch das Lachen vergehen. Doch trotz ihres schrecklichen Äußeren sind sie von Innerer Ruhe und Friedseeligkeit, denn ihr Glaube gebietet es ihnen – so sagen ihre Münder. Aber für mich flüstern ihre Krallen ein anderes Lied...

Das Äußere

Die Beschreibung der Panlîl muß aus verständlichen Gründen etwas ausführlicher ausfallen. Sie sind von menschlichem Körperbau, also mit zwei Armen, zwei Beinen und einem Kopf. Ihr ganzer Körper ist jedoch von einem dichten Fell bedeckt, das je nach Familie kurz oder (nur bei Frauen) lang sein kann. Es kommt in allen Farben vor, die auch Katzenfell besitzen kann (auch getigert) und ist nur bei wenigen Panlîl völlig einfarbig.

Ihr Kopf ähnelt in seiner Form stark dem einer Katze, weshalb ihre Mimik fast unmöglich zu lesen ist. Sie verfügen jedoch über einen menschenähnlichen Kehlkopf, der es ihnen ermöglicht, die menschliche Sprache nachzuahmen. Die sechs Zitzen der Frau und das Geschlechtsteil des Mannes sind außer nach der Geburt eines Kindes oder bei der Fortpflanzung unter dem Fell verborgen. Ihre Hände haben fünf Finger, aber wo beim Menschen Fingernägel liegen, haben die Panlîl fünf messerscharfe Krallen, die sie beliebig ein und ausfahren können. Die Füße sind menschenähnlich, enden aber in fünf eingliedrige, verdickte Zehen, in denen ebenfalls Krallen stecken, und haben eine schwarze, pfotenartige Sohle.

Ein Schwanz entspringt über ihrem Po, der zwischen zwei und drei Tritt lang ist (100-150 cm). Sie können ihn gezielt hin und her bewegen, ihn aber nicht soweit kontrollieren, daß die ihn als Werkzeug einsetzen können.

Sie erreichen Größen zwischen drei Tritt und einer Hand (160 cm) und einem Sprung (200 cm), wobei die Kater das größere Geschlecht sind.

Ihre Augen können grüner, blauer, brauner oder gelber Farbe sein. Ihre Pupille ist normalerweise rund, zieht sich aber bei plötzlichem Lichteinfall zu einem senkrechten Schlitz zusammen.
Panlîl wachsen schneller heran als Menschen. Mit 3 sind sie dem Kleinkinderalter entwachsen, mit 7 beginnen sie geschlechtsreif zu werden. Mit 8 bis 10 Jahren sind sie voll ausgewachsen. Eine Schwangere Panlîl schenkt nach 4 Monaten ein bis sechs Kindern das Leben. Kinder aus Verbindungen zwischen Menschen und Panlîl sind möglich, leiden aber unter einer hohen Sterberate.
Da sie Fell besitzen, tragen die Panlîl nur Kleidung, wenn sie in kältere Gefilde kommen. Es sind dann meist Umhänge aus Federn oder zusammengenähten Kleintierfellen, die sie möglichst wenig in ihrer Bewegung behindern. Schmuck aus den Edelmetallen, welche die Panlîl abzubauen gelernt haben, tragen sie jedoch ausgesprochen gern und häufig.

Die Gesellschaft

Die Panlîl sind ein Volk, in dem die Frauen das Sagen haben, was unmittelbar mit ihrer Religion zusammenhängt (siehe auch dort). Die Priesterinnen stehen an der Spitze der Gesellschaft. Sie sitzen zu Gericht, teilen Land zu und verwalten die Kasse der Gemeinschaft. Ansonsten sehen sich die Panlîl gerne alle als gleich an. Besonders geachtet werden die Fischer, die den Mut besitzen, aufs Meer hinaus zu fahren und den schmackhaften Fisch zu fangen, obwohl die Panlîl das Wasser allgemein und das Meer im besonderen verabscheuen und fürchten.
Doch die Panlîl brauchen den Fisch als Nahrungsmittel, denn die Kleintierzuchten von Hasen, Vögeln und Nagetieren werfen nicht genug ab, um alle zu ernähren. Durch ihren menschenähnlichen Körper sind sie zwar in der Lage, Getreide und Pflanzen zu sich zu nehmen, empfinden sie aber als sehr unschmackhaft, weshalb nur in Hungerjahren Brot und Gemüse auf einigen Feldern vor den Siedlungen angebaut wird. Das Essen wird im Tempel gesammelt und von den Priesterinnen bei der Morgenversammlung zugeteilt. Als erstes bekommen die Fischer, danach in der Reihenfolge der „Reinheit der Seele“. Wer also nach der Meinung der Priesterinnen den Geboten Ashkenobistar nicht gut genug gehorcht (oder es sich mit ihnen verscherzt hat), bekommt weniger oder gar nichts zu essen und ist darauf angewiesen, sich im Wald etwas zu fangen oder von anderen milde Gaben zu erhalten – was wieder deren Glaube in Ashkenobistar beweist. Dennoch kennen die Panlîl den Besitz des Einzelnen, der auch nicht angetastet werden sollte.
Notwendige Arbeiten – Häuserbau oder Feldarbeit – werden stets vom ganzen Dorf durchgeführt. Ansonsten geht jede Panlîl ihrem gewählten Beruf nach.
Die Panlîl verbinden sich nicht fest mit einem Lebenspartner. Wird aus einer körperlichen Vereinigung ein Kind geboren, so hat der Vater keine Verpflichtungen, aber auch keine Rechte. Stattdessen finden sich zwei oder mehr Panlîl zusammen, die eine enge Freundschaft verbindet. Bei dieser kann, muß aber keine körperliche Komponente teilhaben, denn das Geschlecht der Freunde hat keine große Bedeutung. Diese Freundschaften halten, einmal geschlossen, meist ein Leben lang. Aber nicht alle Panlîl schließen überhaupt eine solch enge Beziehung.
Eine der Aufgaben der Männer ist es, Gebiete mit Duftmarken abzustecken und deren Einhaltung durch die anderen Dörfer zu gewährleisten – durch Beobachtung, nicht durch Gewalt!

Geschichte

Vor nicht weniger als eintausend Jahren war das Volk der Panlîl noch sehr wild und rauh. Man jagte Wild, fing es und quälte es langsam zu Tode, bevor man es roh verspeiste. Unter Wild fielen damals auch die wenigen Menschen, die sich in das Gebiet der Panlîl verirrten. Obwohl die Panlîl eigentlich Einzelgänger waren, hatte man sich mittlerweile schon, weil es praktischer war, in Dorfgemeinschaften zusammengefunden. Die Rangordnung wurde unter ausgekämpft, was nicht wenige Panlîl, Männer wie Frauen, den Tod brachte. Dann aber hat eine Panlîl aus der Familie der Langhaarigen, so will es die Sage, als ihr Magen schmerzte, Beeren geschluckt, um sich zu entleeren. Die Beeren aber versetzten sie in einen Zustand erweiterten Geistes und ihr begegnete Ashkenobistar. Sie sammelte diese Beeren und reichte sie an ihre Schwestern weiter. Die, die wie sie von langem Haar waren, sahen unter ihrer Anleitung ebenfalls die Göttin. Die Kurzhaarigen aber verspürten nur ein Schwindelgefühl. So ergab es sich, das die Langhaarigen zu den Priesterinnen wurden und Ashkenobistars Gesetze an das Volk der Panlîl weitergaben. Und sie wurden freudig aufgenommen, denn zum einen war das Wunder der Beeren Beweis genug, zum anderen sehnten sich viele Panlîl danach, nicht immer kämpfen zu müssen.
So bezwangen die Panlîl im Laufe von Jahrhunderten ihr wildes Wesen, das aber noch immer in ihnen schlummert. Im Frieden unter Ashkenobistar und ohne Störenfriede von Außen konnte sich das Wissen und die Kultur der Panlîl so weit entwickeln, wie sie heute gediehen sind.
In den letzten Jahren aber drängt es die Priesterinnen danach, den Glauben Ashkenobistars über Nontariell zu verbreiten, und so trifft man immer nun immer häufiger Panlîl auch außerhalb ihres kleinen Waldreiches an.

Bildung

Alle Panlîl werden in den Geboten Ashkenobistars geschult. Zu diesem Zweck hat sich jedes Kind vom 3 bis zum 5 Lebensjahr täglich in den Tempel zu begeben. Danach gehen sie in die Lehre, um einen Beruf zu erlernen. Langhaarige, von denen es nur wenige gibt, werden auf jeden Fall Priesterinnen, die schreiben, lesen und rechnen lernen, natürlich die Gebote Ashkenobistars auswendig lernen und auch in den Künsten gelehrt werden.
Aber auch jede andere Panlîl kann sich, wenn sie von den Priesterinnen als würdig erachtet wird, in diesen Dingen lehren lassen.

Gesetze

Das oberste Gesetz der Panlîl ist die Friedfertigkeit. Wer dagegen verstößt, wird von den Priesterinnen gerichtet. Ansonsten ist alles erlaubt, was keiner anderen Panlîl (männlich wie weiblich) direkt oder indirekt schadet. Die Strafen reichen vom Entzug des Essens bis zu Bußaufgaben, die Demut und Friedfertigkeit lehren sollen. Ein Beispiel sind Schlafentzug, Fasten oder harte körperliche Arbeit. Ist die Strafe abgeleistet, gilt die Panlîl wieder als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft. Gewaltsame Strafen sind den Panlîl fremd, es gibt keine Hinrichtungen oder Prügelstrafe.

Etikette

Nacktheit ist kein Stein des Anstoßes bei den Panlîl, da sie ja alle Fell tragen. Auch der öffentliche Beischlaf ist nicht ruchbar. Allein Gewalttätigkeiten sind verpönt.

Handel

Bisher haben die Panlîl, vor allem wegen ihrer von Menschen isolierten Lage im Süden, wenig Handel betrieben. So langsam finden sich aber Händler, die den weiten, gefährlichen Weg auf sich nehmen und die das Vertrauen der Priesterinnen erworben haben. Sie machen gutes Geschäft, denn für die Panlîl hat das Gold und das Silber, das sie abbauen, nur geringen Wert, auch wenn sie dessen Kaufkraft langsam einzuschätzen lernen. Geld gibt es im Land der Panlîl bisher nicht, obwohl manche die Goldsonnen als sehr schmückend – im wahrsten Sinne des Wortes – verstehen.
Ihr größtes Handelsgut neben ihren Edelmetallen ist ihr Papier. Durch eine ausgeklügelte Wasserungstechnik ist es den Panlîl gelungen, sehr feines, fast durchsichtiges Pergament herzustellen, das sich in den wenigen Jahren seit seinem entdecken schnell in den Herrscherhäusern ganz Nontariells verbreitet hat.

Zeitrechnung

Es ist das Jahr 1000 nach der Offenbarung. Ein Panlîl-Jahr ist in 13 Monate zu 30 Tagen eingeteilt, die wieder in 6 Teile zu 5 Tagen eingeteilt werden. Die Zahl der Tage deckt sich also mit dem multorischen Jahr.

Religion

Die Panlîl glauben allesamt an die friedliebende Göttin Ashkenobistar, die zu ihnen durch die langhaarigen Priesterinnen spricht. Nur sie sind es, die mit Hilfe der heiligen Beeren mit ihr in Kontakt treten können.
Die Gebote Ashkenobistar sind einfach: Kein Wesen soll einem anderen Leid zufügen, jedem Wesen ist es angetragen, Hilfe zu leisten, wo es kann, und keiner soll sich besser fühlen als der andere. Diese Gebote mußten natürlich in gewissem Rahmen dem wirklichen Leben angepaßt werden, denn Panlîl brauche Fleisch und Fisch zum überleben. So ist es erlaubt, Wild zu fangen, aber man muß ihm einen schnellen, möglichst schmerzlosen Tod verschaffen. Aus dem gleichen Grund werden die Fische nicht am Strand liegen gelassen, bis sie erstickt sind, sondern pflichtbewußt von den Fischern mit schweren Knüppeln totgeschlagen.
Die Gläubigen haben sich mittlerweile in drei Gruppen aufgespalten. Die streng Gläubigen, die mit den Priesterinnen strikt nach den Geboten Ashkenobistars leben, absolute Friedfertigkeit bis zur Selbstaufgabe predigen, und sie in Form eines Panlîl-Auges in einer Sonne anbeten, denn Ashkenobistar sieht die Gläubigen immer.
Dann sind da die gemäßigten Gläubigen, die ihrer Göttin die Form einer Panlîl mit einem allessehenden Auge in der Brust gegeben haben, denn Ashkenobistar sieht mit dem Herzen und verzeiht. Diese Panlîl verteidigen sich, wenn sie angegriffen sind und stellen die Entscheidungen der Priesterinnen auch mal ein Frage.
Schließlich gibt es die im verborgenen wirkenden Abtrünnigen, die sich von den Lehren Ashkenobistar ab- und wieder ihrem wilden Naturell zugewendet haben. Sie treffen sich zu heimlichen, wilden Hatzjagden, die in einem Blutbad enden. Nicht selten sind Menschen das Ziel ihrer Aggression. Es gibt verschiedene Schriften, deren Verfasser nicht bekannt ist, welche die Abkehr von der Göttin fordern. Als Zeichen der Verschwörer gilt ein blutendes Panlîlauge.

Kriegskunst

Die Panlîl benutzen Dolche nur als Werkzeuge, wenn überhaupt. Muß eine Panlîl sich tatsächlich mal verteidigen, so wird sie einen Stab, einen Dolch oder ihre Krallen dazu benutzen. Es kann aber passieren, das die gewaltsame Natur der Panlîl hervorbricht. Dann wird das Opfer langsam zu Tode gequält werden.

Baukunst

Die Häuser der Panlîl sind aus Strohmatten und Holz errichtet und haben ein rundes Dach und einen runden Grundriß. In der Mitte brennt ein Feuer. Allein der Tempel der Ashkenobistar, um den sich die anderen Häuser des Dorfes kreisförmig anordnen, wird aus Naturstein gefügt. Die Panlîl schlafen und sitzen auf Kissen, die aus Fell gefertigt und mit Gras gefüllt werden. Die täglichen Arbeiten werden auf niedrigen Tischen verrichtet.

Die Bergwerke, aus denen die Panlîl ihre Edelmetalle holen, sind enge Stollen (zwischen zwei und drei Tritt), die mit Brettern abgestützt werden und selten weiter als 100 Sprung (200 Meter) in den steinigen Grund hineinreichen.

Künste

Die meisten Panlîl können mehr oder weniger gut bildlich zeichnen, da sie auf diese Weise Nachrichten austauschen (siehe Schrift). Eine Besonderheit der Malerei ist, daß die Farben der Bilder vorher mit bestimmten Düften versetzt werden. Bei einem Portrait z.B. wird den Farben das Duftsekret des oder der Gemalten hinzugefügt, so daß das Bild nicht nur aussieht, sondern auch riecht wie der portraitierte. Bei einer Landschaft könnten beispielsweise Gras-, Holz- und Erdgeruch zugemischt werden. Die Duftstoffe werden mit einer öligen Paste gesammelt, die sehr schnell den Geruch eines Stoffes annimmt, mit dem sie einige Zeit in Berührung war. Dieser Teil des Bildes verfliegt schon nach wenigen Monaten und läßt das Kunstwerk als zweitklassig zurück. Für einen Menschen wird ein solches Bild im besten Fall stinken, oder der Geruch ist zu fein, als das er ihn überhaupt bemerkt.

Die Musik der Panlîl ist ganz und gar keine Katzenmusik. Da die Priesterinnen sie oft benutzen, um der Göttin näherzukommen, ist sie sehr sanft, fließend und beruhigend. Sie wird auf einer sechsseitigen Streichlaute gespielt und mit einem Holzrohr begleitet, in dem kleine Steine leise hin- und her rascheln.

Die einzigen Statuen, welche die Panlîl fertigen, zeigen die Symbole Ashkenobistars und werden als Glücksbringer und als Gebetshilfe geschätzt.

Aus der Küche

Den größten Teil ihrer Nahrung, der aus Vögeln, Ratten, Mardern und unzähligen anderen Kleintieren besteht, verspeisen die Panlîl roh. Traditionell werden Knochen, Fell oder Federn mitgegessen und später, etwas abseits, wieder hochgewürgt, aber heutzutage wird das Fleisch auch häufiger vom Knochen abgenagt und das Fleisch mit der rauhen Zunge von der Haut gelegt. Wenn das Fleisch mal nicht reicht, wird auf zu einem Brei zerkochtes Getreide zurückgegriffen, das die Panlîl aber wenig schmackhaft finden. Von Milch sind die Panlîl sehr begeistert und haben darum mittlerweile in den meisten Dörfern Rinder, die sie melken.

Außerdem lieben die Panlîl Gebäck, vor allem die *Shekoastern*, Kekse, die aus Wasser, Getreide, gemahlenen Bohnen des *Shorrurr*-Strauch und den *Sheko,* den heiligen Beeren gemacht werden. Sie schmecken sehr süß und haben eine leicht berauschende Wirkung.

Heilkunde

Die Panlîl-Heiler können den Ausdünstungen eines Kranken viel entnehmen. Sie behandeln Krankheiten mit Salben und gedrehten Pillen aus Kräutern und verschiedenen Planzen- und Tierölen.

Wunden säubern sie mit ihrem eigenen Speichel, den sie auftragen. Wenn nicht gerade die Heilerin an einer Krankheit leidet, hilft das auch meist. Knochenbrüche

kennt das Volk der Panlîl wegen ihrer biegsamen Knochen nur selten, kann sie aber trotzdem richten und schienen.
Für Geisteskrankheit gibt es kein Wort in der Sprach der Panlîl. Wenn die Störung nicht gefährlich für andere ist, bleibt der Kranke ein Mitglied der Gemeinschaft, den Ashkenobistar spricht Gleichheit. Ansonsten wird er im Tempel unter Verschluß gehalten und von den Dienerinnen der Priesterinnen mitversorgt.

Nutzvieh

Die Panlîl züchten eine große Menge Kleinvieh in dafür ausgehobenen Gruben, die gegen die wilden Tiere des Urwaldes verteidigt werden. Seit einiger Zeit züchten sie auch in geringen Zahlen Ziegen und z.T. Kühe, wegen ihrer Milch. Reittiere oder Lasttiere kennen die Panlîl nicht.

Namen

Bei den Name der Panlîl stellt sich das gleiche Problem wie bei ihrer Sprache. Ihre Schnurr-, Fauch, Knurr- und Jaullaute sind für Menschen kaum auszusprechen und noch weniger lassen sie sich aufschreiben. Deshalb wählen sich die meisten Panlîl, die Umgang mit Menschen haben, einen beliebigen menschlichen Namen aus. Dabei ist es ihnen egal, aus welchem Volk er ursprünglich stammt, Hauptsache, sie empfinden ihn vom Klangbild angenehm.
Männlich: Koban, Verevek, Toshido
Weiblich: Judith, Shivaree, Mijima

Sprache

Das Shirrur, wie die Sprache der Panlîl von den Menschen genannt wird, ist eine Verbindung aus verschiedensten, tierartigen Lauten, die für Menschen fast unmöglich ist nachzuahmen. Selbst wenn ein Mensch es schafft, sich einigermaßen verständlich auszudrücken, fehlen ihm drei wichtige Dinge: Die aufgestellten Ohren, Schnurrhaare und der Schwanz. Über die Haltung dieser Körperteile vermitteln die Panlîl nämlich die unterschwellige Ebene ihrer Sprache, etwa so, wie die Menschen ihre Betonung benutzen. Wenn ein Mensch also auf Shirrur sagt: „Geh weg!“ so wird die Panlîl nicht erkennen können, mit wieviel Nachdruck er das sagt. Aus dem gleichen Grund erscheint es einem ungeübten Beobachter, der sich nicht eingehend mit der Körpersprache der Panlîl beschäftigt hat, als unmöglich, die Mimik einer solchen zu lesen. Ihre Worte erscheinen ihm, egal in welcher Sprache, von der Betonung seltsam gleichförmig und etwas leiernd und erhalten nur durch ihre Gestik eine eigene Gewichtung, die der bedauernswerte Gesprächspartner wohl nicht wird lesen können. Aus dem gleichen Grund ist der stiere Blick der Panlîl so irritierend, denn ihr Gesicht zeigt keinen erkennbaren Ausdruck, wie es Menschengesichter tun.
Der Name Ashkenobistar ist entstanden, als die ersten kasralitischen Forscher vor etwa 100 Jahren ein Panlîl-Dorf entdeckten. Die Bezeichnung, welche die Panlîl offensichtlich ihrer Göttin gaben, hörte sich für sie so ähnlich an wie „Asch*knurr*scharrr“. Daraus wurde im Laufe ihrer Rückreise dann Ashkenobistar und dieser Name hat sich unter den Menschen bis heute bewahrt.

Schrift

Da das Shirrur so sehr auf die sprechende Person ausgerichtet ist, gibt es keine Schrift im eigentlichen Sinne. Die Panlîl teilen sich alles, was sie nicht persönlich oder durch einen Boten überbringen können, in Form von Zeichnungen mit. Eine Panlîl, die sich mit einer anderen zu Mittag auf dem Marktplatz treffen will, wird darum eine Zeichnung anfertigen, die in etwa so aussieht:

Als Besonderheit kommt dazu, daß auch Gerüche für Bedeutungen mitverwandt werden. Statt einer Unterschrift mischt die Schreibende z.B. der Tinte etwas Flüssigkeit aus einer ihrer Geruchsdrüsen bei. So weiß die Angeschriebene gleich, von wem der Brief ist. Außerdem wird zur Verneinung ein scharfer Duft zugefügt.
Ein Mensch, der obige Zeichnung hat, würde darauf nur zwei Panlîl auf einem Platz sehen. Eine Panlîl würde aber riechen können, wer den Brief geschrieben hat und würde auch den leichten, scharfen Geruch wahrnehmen, der ihr bedeutet, am Mittag *nicht* auf den Marktplatz zu kommen.

Kleiner Wortschatz

Das *Shirrur* eignet sich wie erwähnt nicht zur Niederschrift, aber es gibt einige allgemein von Menschen verwandte Worte für Dinge und Umstände, meist religiöser Natur, die hier aufgelistet werden sollen.

Shobar	Steinregenrohr (Musikinstrument)
Ashke	Sechsseitige Streichlaute
Shekoasteren	Kekse, die mit der heiligen Beere gebacken werden
Sheko	Die heilige Beere
Shorrurr	Strauch, der süße Bohnen trägt

Zusammengefaßt

Heimatgebiet: Ihr Land an der Ostküste der Südländer
Attributsmodifikatoren: Wahrnehmung+2, Geschick+3, Aussehen –3, Stärke-1
Größe: 160 cm+2W20 (160-200 cm)
Augenfarbe: grün, blau, braun, gelb
Fellfarbe: alle natürlichen Farben, häufig getigert oder gefleckt
Hautfarbe: unter dem Fell weiß
Bevorzugte Waffen: Stab, alle Dolche
Besonderheiten: Schwanz von 100-150 cm Länge. Können mit ihren Krallen *Spitzen Schaden* gleich ihrem normalen *Kampf ohne Waffen*-Schaden verursachen. Fallschaden dürfen sie zwei Zeilen zu ihren Gunsten verändern. Nachtsicht wie die *Besondere Fähigkeit*.

Von den Charach

von André Wiesler und Janina Enders

Wenn ihr mich fragt: Schafe in Wolfsfellen, das sind die Charach! Zweifellos neigt ihr Anblick niemanden dazu, mir zuzustimmen, aber diese seltsamen Wesen sind nicht die geistlosen Tiere, zu denen die Multorier sie machen wollen. Ich habe selber lange mit einem von ihnen gesprochen, in jener unseglichen Zeit, in der ich im Kerker einsaß. Sicherlich, zuerst erscheint es einem seltsam, Laute menschlicher Sprache aus der rauhen Kehle dieser Kreaturen zu vernehmen – halb Wolf, halb Mensch erscheinen sie – aber mit der Zeit legte sich meine Furcht. Ich gebe zu, sein Angebot, das bißchen Brot mit mir zu teilen, tat das übrige. Aber aus dem Gespräch erwuchs meine Meinung, die ich auch heute, entgegen allen Unkenrufen, weiter vertrete: Die Charach sind weder Tiere – würden sie sonst erlernt haben, Waffen zu gebrauchen - noch sind sie gewaltätiger als die Menschen. Eher im Gegenteil. Wo der Mensch aus Gier nach Macht und aus Spaß am Kampf tötet, streckt der Charach nur Feinde nieder oder Wild, das er zum Leben braucht. Aber wehe dem, der sich einen Charach zum Feind macht. Fänge sind Fänge, und die Charach wissen sie vortrefflich zu nutzen.

Das Äußere

Die Charach erscheinen wie eine Mischung aus Mensch und Wolf. Der Kopf ist weitesgehend wölfisch, das Maul jedoch nicht ganz so vorstehend und die Form alles in allem etwas runder, um auf den menschenähnlichen Oberkörper zu passen. Die Mimik eines Charach ist am ehesten mit der eines Hundes oder eines Wolfes zu vergleichen.

Der ganze Körper ist von dichtem, rauhen Fell bedeckt, das Färbungen von weiß über verschiedene Grau- und Braunfärbungen bis zu Schwarz aufweisen kann. Am Hals weisen viele Charach eine Art Mähne auf, in die häufig dünne Zöpfen geflochten werden.

Sie erreichen Größen von um einen Sprung. Ihre Hände und Füße sind geformt wie menschliche, sind jedoch oben behaart und die Innenflächen sind in runde Flächen mit rauher, schwarzer Haut eingeteilt. Krallen besitzen sie keine.

Charach besitzen einen zwei bis drei Tritt (100-150 cm) langen Schwanz, der sich in aufregenden Situationen auch schon mal ihrer Kontrolle entzieht. Die Augen sind grau, braun, grün, gelb oder blau und stets von einer Farbe. Kleidung kennen die Charach in der Wildnis nicht.

Sie lieben es jedoch, sich zu Festen mit Schmuck der verschiedensten Art zu schmücken, also mit Knochen, Holzperlen, Zähnen, Krallen usw., die sie aber natürlich bei der Jagd nicht tragen.

An Waffen sieht man bei Charach oft Knochenspeere oder Holzspeere und Steinmesser. Zu besonderen Gelegenheiten, wie dem Fest der Jägerweihe, malen die Charach auch ihr Fell mit farbenfrohen Farben an, die sie aus Pflanzen und Beeren gewinnen. Die Farbe Rot ist jedoch dem Krieg vorbehalten, einem rot angemalten Charach sollte man also lieber aus dem Weg gehen.

Mit 10 Jahren sind Charach erwachsen, eine Charach schenkt nach 3 Monaten Tragezeit zwei bis fünf Kindern das Leben, Zwillinge und Drillinge sind häufig. Kinder aus Verbindungen mit Menschen sind möglich, werden aber oft mit kahlen Stellen am Leib oder deformiert geboren.
Die Zitzen der Frau und das Geschlechtsteil des Mannes sind fast völlig unter dichtem, schützendem Fell verborgen.

Die Gesellschaft

Charach finden sich zu kleinen Gruppen aus zwei bis drei Familien zusammen, deren Anführer stets am ersten Tag ohne Regen nach den Regenfällen bestimmt wird. Dies geschieht durch Zweikämpfe unter den Jägern, jeweils bis zum ersten Blut. Der Gewinner darf gegen den nächsten kämpfen, bis nur noch zwei, dann schon recht übel zugerichtete, Jäger übrig sind und den Anführertitel unter sich ausmachen. Auf diese Weise ist auch gleichzeitig eine feste Rangfolge festgelegt, der sich alle unterzuordnen haben. Nur sehr junge Kinder haben die Narrenfreiheit, zu tun und zu lassen, was sie wollen, solange es sie nicht selbst gefährdet. Sobald aber ein gewisses Alter erreicht wird, wird jeder Ungehorsam mit einem gezielten Schlag oder einem leichten Biß geahndet. Lernen durch Schmerzen.
Der Anführer hat die Aufgabe, zu entscheiden, wann die Gruppe weiterzieht, wann welches Tier gejagt wird. Er ruft auch den Krieg gegen menschliche Eindringlinge aus und muß mit dem Anführer einer anderen Charach-Gruppe kämpfen, um zu entscheiden, wer bleiben darf, wenn sich das Jagdgebiet überschneidet.
Mit dem Erreichen des zehnten Lebensjahres – dem Beginn des Erwachsenenalters bei den Charach – muß der Charach, unabhängig von seinem Geschlecht, beweisen, daß er würdig ist, ein Jäger zu werden. Zu diesem Zweck bestimmt der Anführer eine Tiersorte, die der zukünftige Jäger binnen zehn Sonnenaufgängen gejagt und ins Dorf zurückgebracht haben muß. Es ist offensichtlich, daß diese Aufgabe leicht oder schwer gemacht werden kann, und je seltener das Tier, um so größer das Ansehen des Jägers.
Verbindungen werden immer gemäß dem Rang geschlossen. Die Jägerin, die zuletzt ausgeschieden ist, ist mit dem Anführer zusammen (bei einer Anführerin natürlich umgekehrt). Die übrigen Charach haben umso mehr Auswahl, je eher sie ausgeschieden sind, denn sie können aus allen Wählen, die zur gleichen Zeit wie sie ausgeschieden sind und somit den gleichen Rang innehaben.

Geschichte

Die Charach lebten so lang sie sich erinnern können, in der ewigen Jagd. Sie zogen in ihren dichten Urwäldern umher, lebten mit und von der Natur und waren es zufrieden. Aber dann begegnete 14 vor Critschak die erste Familie einer multorischen Expedition, die sie als Tiere ansahen, ihre freundschaftlichen Geschenke, die sie vorsichtig überreichten, nicht annahmen und statt dessen alle Männer töteten und fast alle Kinder und Frauen verschleppten. Damit begann eine Zeit des Schreckens für diese Charach – in Ketten als Haustier an den Thron hochstehender Multorier geschmiedet oder als Gegner für Kämpfe mit verurteilten Gefangenen.
Erst als bald ein Dutzend Familien auf diese Weise in das ganze multorische Reich und wenig später sogar darüber hinaus verschleppt worden waren, hatte sich die Kunde vom „haarlosen Tier“ bei den Charach herumgesprochen und sie riefen zum Krieg. Erst jetzt, als auf einen gefangenen Charach fünf getötete Multorier kamen, stieg ihr Preis auf den Sklavenmärkten so sehr, daß keiner sie mehr kaufte und die Charach in den Wäldern wieder zu ihrem alten Leben zurückfanden.

Aber für die verschleppten war es bereits zu spät: Die wenigen, die entkamen oder freigelassen wurden, fanden sich entweder zu herumstreunenden Gruppen zusammen, die stehlen und Überfälle durchführen, um zu überleben, oder versuchten sich der menschlichen Gesellschaft anzupassen, was nur sehr selten gelang. Auch wenn die Charach es schafften, das Wesen und die Sprache der Menschen zu verstehen, wurden sie doch nirgendwo wirklich akzeptiert. Zu allem Überfluß übt auch der Wein und andere berauschende Getränke einen großen Reiz auf sie aus, macht sie aber gleichzeitig wild und unberechenbar.

Bildung

Die Kinder lernen von ihren Eltern das Jagen und die alten Wege, die Geister zu beruhigen. In jeder Gruppe gibt es mindestens einen, der Multor von einem Älteren lernen muß, um eventuelle Eindringlinge warnen zu können.
Nach dem Kontakt mit Wesen aus „dem leeren Land“ sind einige Charach auch neugierig geworden und machen sich auf den Weg, das nackte Tier auszukundschaften.
Dabei sind die Charach nicht dumm. Wenn man sich Zeit nimmt, es ihnen zu erklären, können sie alles lernen, was auch Menschen erlernen können – es dauert nur wegen der Einfachheit ihrer Denkungsart etwas länger.

Gesetze

Durch die feste Rangordnung, die auch den Anteile an den Mahlzeiten bestimmt, gibt es bei den Charach keine Verbrechen im eigentlichen Sinne. Zwistigkeiten zwischen zwei Jägern werden ausgekämpft. Wenn ein Jäger die durch die Kämpfe festgesetze Rangfolge nicht hinnimmt, wird er von der ganzen Gruppe gezüchtigt. Hilft auch das nicht, wird er ausgestoßen und muß sich eine neue Gruppe suchen, die ihn aufnimmt. Kein leichtes Unterfangen.

Etikette

Ein Charach kann machen, was er will, solange er sich den Anweisungen Höhergestellter unterwirft, die aber so etwas wie Machtgier nicht kennen und nur in seltenen Fällen von ihrem Befehlsrecht Gebrauch machen. Die einzige Aussnahme besteht darin, absichtlich den Schlafplatz des Gruppe zu verschmutzen.
Die Charach drücken Heiterkeit durch ein bellendes Lachen aus, aber nur, wenn etwas wirklich lustig ist. Ein Charach wird nie aus Höflichkeit Lachen oder lächeln (was sehr furchterregend wirkt) und sehr irritiert sein, wenn andere dies tun. Aber die Charach sind trotzdem ein sehr fröhliches Volk, das sich sehr lange in kindlicher Unschuld über Kleinigkeiten freuen kann.
Man sollte einem Charach jedoch nie lange in die Augen starren, denn das wird als Zeichen des Ungehorsams angesehen und fordert einen Kampf bis zum ersten Blut heraus, um die Rangfolge zu klären. Sprachliche Beleidigungen (falls sie verstanden werden) prallen an Charach jedoch ab, denn sie sind der Meinung, das nackte Tier kann sagen, was es will, die Wahrheit wird es niemals kennen.
Die Charach zeichnen sich Reisenden gegenüber, die einen friedlichen Eindruck machen, trotz ihren schlechten Erfahrungen in der Vergangenheit, durch groe Gastfreundschaft aus. Allerdings erwarten sie, ihren Bräuchen gemäß, kleine Geschenke dafür.

Handel

Die Charach jagen für sich, das was sie brauchen. Sie finden Nahrung im Wald und fertigen ihre Waffen und Werkzeuge aus den Gaben der Natur. Dennoch ist ihnen

das Prinzip des Handels nicht fremd, tauschen sie doch innerhalb der Gruppe Dinge miteinander. Auch mit Gästen tauschen sie oft Dinge, um Schmuck oder Dolche aus Metall zu erhalten, auf die sie dann sehr stolz sind und sie lange Zeit jedem zeigen, ob er sie sehen will, oder nicht.

Zeitrechnung

Die Charach zählen nur höchstens zehn Tage am Stück, wenn die Jägerprüfung ansteht. Ansonsten sind sie dem Fluß der Zeit gleichgültig. Die Regenzeit kommt, wann sie kommt und endet, wenn sie endet. Mehr Zeitmaß brauchen sie nicht.

Religion

Den Charach ist das Prinzip eines Gottes fremd. Sie beten niemanden an im eigentlichen Sinne. Sie glauben jedoch, das alles auf der Welt, ob Tier, Pflanze, Mensch, Charach oder Ding, einen bewußten Teil besitzt, der sehr ungehalten ist, wenn seine Höhle oder Hülle zerstört wird. Darum beherrschen die Charach einfache Handlungsmaßnahmen, die im Wesentlichen darauf hinauslaufen, sich bei dem geschädigten Ding zu entschuldigen und einen Teil der Hülle wieder an den Wald zurückzugeben, damit auch andere Bewohner des Urwaldes etwas davon haben. Dafür benötigt ein Charach keine festen Rituale. Tatsächlich genügt es seiner Meinung nach, ein einfache Bitte um Verzeihung zu äußern und zu erklären, warum seine Tat dennoch nötig war. Dieselbe Vorgehensweise benutzen sie auch untereinander und begreifen so nicht, wie jemand Rachegedanken hegen kann.

Kriegskunst

Die Charach sind ein Volk, das seine Waffen hauptsächlich zur Jagd einsetzt. Sie benutzen aus Stein geschlagene Dolche, und Spitzen für ihre Holzspeere und Pfeilspitzen aus dem gleichen Material. Außerdem greifen sie auf Bolas aus großen Nussschalen und Lianen zurück. Eine Besonderheit mancher Familien ist der Knochenspeer. Große und kleine Splitter von den Knochen gejagter Tiere werden mit einer Masse aus Baumharz und der Erde von Termitenhügeln zu einer spitzen Stange zusammengeleimt. Wenn der Speer ein Wildtier (oder einen Multorier) getroffen hat, zersplittert er und die Splitter schneiden die Wunde weiter auf, so daß die Jäger der Blutfährte leicht folgen können. Mitleid ist den Charach eher fremd, denn sie müssen ja essen, aber sie würden nie ein Wesen aus Spaß quälen.
Im Krieg nehmen sie die berauschende Yenga-Beere ein, die sie blutgierig, aggressiv und kampfstärker werden läßt.
Kämpfe untereinander werden meist mit Zähnen und Fäusten ausgetragen, in seltenen Fällen mit Steindolchen.

Baukunst

Das einzige, was Charach bauen, ist ein Regenschutz in den wirklich nassen Regenzeit und Lager aus Ästen und Blättern. Ansonsten hausen sie in der schlecht Wetter Zeit in Höhlen und ansonsten unter freiem Himmel, wohin immer sie gerade das Wild in ihrem einigermaßen festgesteckten Gebiet treibt.

Künste

Die Charach beherrschen außer einem heulenden, weit klingenden Gesang und der Fell- oder Haarfärberei keine Künste. Sie tanzen aber zu fast jeder freudigen Gelegenheit einen wilden Reigen, bei dem sie bellend und heulend im Kreis springen. Dieser Tanz dauert an, bis die Tänzer entkräftet zu Boden fallen.

Aus der Küche

Die Charach nehmen das Fleisch und das Blut des gejagten Wildes roh zu sich. Zur Ergänzung verspeisen sie Beeren und Früchte und verschmähen auch Larven, Spinnen, Käfer und Schlangen nicht – letztere gelten sogar als Leckerbissen.

Heilkunde

Die Charach lecken über Wunden, um sie zu säubern, nutzen aber auch einige der Heilkräuter ihrer Heimat, um größere Wunden zu heilen. Den meisten Krankheiten stehen sie hilflos gegenüber. Sie führen sie darauf zurück, daß ein Geist in den Charach gefahren ist und versuchen ihn durch Bitten und Drohen dazu zu bewegen, den Körper des Kranken zu verlassen.

Nutzvieh

Die Charach bedienen sich der Tiere des Waldes, haben aber kein Tier gezähmt oder züchten sie.

Namen

Die Namen der Charach sind fast unaussprechlich für menschliche Zungen. Viele der Charach in städtischen Gegenden haben von ihren Sklavenhaltern Spottnamen erhalten, die sie der Einfachheithalber auch später behalten, oder sie nehmen Vereinfachungen ihres wahren Namens an, um den Menschen zu helfen.
Männlich: Gruhl, Grur, Shat
Weiblich: Jual, Wauf

Sprache

Die Charach sprechen miteinander in einem Gemisch aus knurrenden, bellenden, heulenden und jaulenden Tönen. Das allein macht das *Chruch* für menschliche Zungen sehr schwer. Dazu kommen aber noch die Inhalte, die über die Stellung der Ohren, dem Blecken der Zähne und der Lefzen und der Bewegung und Haltung des Schwanzes übermittelt werden. Wenn die Mimik der Charach auch in gewissen Dingen, wie dem Lachen, den Menschen ähnelt, sind viele andere Dinge gänzlich unterschiedlich. Das alles macht es für einen Menschen unmöglich, Chruch wie ein Charach zu sprechen. Im Gegenzug dazu kann ein Charach zwar menschliche Sprachen erlernen, sie aber niemals ohne einen schweren Dialekt sprechen.

Schrift

Die männlichen Charach markieren die Grenzen des Reviers der Gruppe mit Duftmarken. Über eine Schrift oder Zeichen verfügen sie nicht.

Kleiner Wortschatz

Aus oben genannten Gründen ist es schwierig, die Worte des Chruch aufzuschreiben und auf Formulierungen wie „*hebt Schwanz, bellt einmal*“ wollten wird verzichten.
Interessant ist es nur, anzumerken, daß die Charach nur Begriffe für die Zahlen bis zehn kennen, darüber hinaus benutzen sie ein Wort, das in etwa *Viele* bedeutet.

Zusammengefaßt

Heimatgebiet: Alle Südländer, an der Grenze nach Multor nicht mehr so häufig
Attributsmodifikatoren: Stärke+1; Geschick+2; Konstitution+1; Wahrnehmung+4; Aussehen-5; Verstand-2
Größe: 180 cm+2W20 (182-220 cm)

Augenfarbe: grün, blau, gelb, grau, braun
Fellfarbe: weiß über braun bis schwarz
Hautfarbe: unter dem Fell weiß
Bevorzugte Waffen: Speer, Bola

Von den Rekschat

Von Michael Wilming

Das Volk der Freiwilden, wie sie sich selber nennen, ist ein Volk der Jäger und Sammler. Sie sind das größte Reitervolk in ganz Nontariell und ihre kleinen wendigen Pferde sind als belastbar und schnell bekannt geworden. Niemals würden Sie für längere Zeit in einer Stadt weilen, denn sie lieben es mit den Herden der Tarimbas zu ziehen. Auf diese großen Graslandbewohner mit ihrem zotteligem Fell und den mehrfach gewundenen Hörnern baut sich auch das ganze Leben der Rekschats auf. Der Lauf der Jahreszeiten und das Angebot an Futter bestimmt wann und wohin die Tarimbas weiterziehen, und die Freiwilden werden ihnen folgen. Die Zeltstädte in denen sie wohnen sind innerhalb weniger Schlag abgebaut und auf die Karren und Lastponies aufgeladen. Und so könnten sie unbeschwert weiterziehen mit der Herde in die weiten des Graslandes. Aber das Leben der Rekschats ist nicht ohne Gefahr, denn in dem Land in dem sie leben, gibt es ein weiteres Volk, welches Ansprüche erhebt. Und nicht nur Ansprüche auf das Land und die Herden, sondern auch auf die Rekschats selbst. Die Multorier versuchen immer wieder Rekschats gefangen zu nehmen und zu ihren Sklaven zu machen. Was vor einigen hundert Jahren noch kleinere Scharmützel waren, wo die Opfer auf beiden Seiten gleich hoch waren, hat sich nach und nach zu einem handfesten Krieg gewandelt. Denn wer einem Rekschat die Freiheit nimmt ist in den Augen aller Rekschats ein Todfeind, der bekämpft werden muß. Würde es einmal zu einer Auseinandersetzung Heer gegen Heer kommen, würden die Rekschats wahrscheinlich innerhalb kürzester Zeit unterliegen. Das Kriegerhandwerk ist ihnen nicht ins Blut gelegt. Doch die Freiwilden kämpfen auf andere Weise. Mit kleinen Stoßtrupps versetzen sie den Heeren Multors immer wieder empfindliche Schläge. Einzig die Satemrek, die heiligen Männer oder Medizinmänner der Rekschats, haben immer ein paar besonders im Kriegshandwerk begabte Frauen und Männer um sich.

Das Äußere

Die Haut der Rekschats hat einen rötlichen Ton, der manchmal auch in eine rotbraune Farbe übergeht. Meist ist die Haut durch das Leben in der Wildnis wettergegerbt und hart. Erstaunlicherweise gibt unter diesem Volk eine ungewöhnlich hohe Zahl an Virádoy die durch ihre weiße Haut und ihre rote Augen stark herausstechen. Die Rekschats werden seltener größer als drei Tritt und eine Pfeillänge (170 cm). Sie haben einen zähen Körper, der sehnig und geschmeidig, aber nicht muskolös erscheint. Meist haben sie rötlich-braune Haare, seltener auch schwarze Haare, die ins bläuliche schimmern. Die Virádoys haben immer weiße Haare. Die Augenfarbe ist meist dunkelbraun oder schwarz. Seltener auch hellbraun oder sogar blau. Ihre Kleidung ist ihrem Leben angepaßt. Sie besteht meistens aus einer Lederhose die bis knapp über das Knie reicht und sehr eng anliegt. Ihre Oberbekleidung ist weiter geschnitten und besteht ebenfalls aus Leder. Charakteristisch ist der weite Reisemantel aus Leder der eigentlich immer, mit Ausnahme der Jagd und an extrem heißen Tagen, getragen wird. Diese Mantel weist eine Unzahl von Taschen auf, in denen die Rekschats Ihren gesamten Besitz mit sich herum tragen. Stoffkleidung ist eher selten, meistens sind es Beutestücke, welche die Rekschats von den Multoriern haben. Die Lederkleidung ist immer dunkel gefärbt und gibt so eine vorzügliche Tarnung innerhalb ihrer Jagdgebiete ab. Nur die Satemrek tragen das helle weiße Leder des Tarimbakalbes.

Die Gesellschaft

Die Rekschats leben in einer Gesellschaft der vollkommenen Gleichberechtigung. Man kann bei ihnen sowohl die kämpferische Frau in Kriegsbemalung, wie auch den Mann bei der Führung des Haushaltes beobachten. Frauen und Männer reiten immer zusammen und ergänzen sich in ihren Fähigkeiten. Die Freiwilden würden es auch niemals verstehen, warum ein Mensch, ob Mann oder Frau, mehr wert sein soll als ein anderer. Die einzige Obrigkeit, mit Ausnahme der Götter, die sie anerkennen, sind die zwei Rektalets und der Satemrek eines Marltes. Der eine Rektalet führt die Jäger in den Krieg und zur Jagd. Meistens handelt es sich hier um einen erfahrenen Jäger. Manchmal gibt es aber auch besonders junge Rektalets, die nur durch die Tötung eines besonders gefährlichen Gegners (ob Multorier oder Tier ist hier egal) in dieses Amt gekommen sind. Auf der anderen Seite stehen die Rektalets die für die Führung des Lagers zuständig sind. Sie organisieren den ganzen Lagerablauf, wie z. B. das Sammeln von Wurzeln und Beeren, das Verarbeiten der gefangen Tiere, wie auch das Planen des Weiterzuges des Marltes, wenn die Jagdgebiete ausgeschöpft sind. Diese beiden Ämter innerhalb eines Marltes sind eine sehr ehrenvolle Aufgabe, die nichts mit Macht zu tun hat. Nicht selten lehnen selbst die besten Männer und Frauen diese Ämter ab, weil sie sich als nicht geeignet fühlen. Wenn sich ein Inhaber dieser Ämter später als nicht geeignet herausstellt, wird er vom Marlt wieder von seinem Amt enthoben. Dies ist allerdings keine Schande, da alle Rekschats wissen, wie schwierig so ein Amt ist. Eine Ausnahmestellung bilden die Satemreks. Wie weiter oben erwähnt, gibt es recht viele Virádoys unter den Rekschats. Diese sind öfter als der normale Rekschat mit der Gabe der Magie gesegnet, und sind so die Heiler des Volkes. Sie sind für die Götterwelt zuständig und für die rituellen Dinge im Leben der Rekschats. Sie geben die Kunst der Tänze und der Musik und die Geschichten an die neuen Mitglieder der Marlat weiter. Außerdem führen sie auch die Zeremonien im Totenkult durch. Diesen Totenkult näher zu beschreiben würde hier allerdings zuviel Raum in Anspruch nehmen, da er von Marlt zu Marlt verschieden ist. Als Beispiele seien hier nur zwei genannt. Im hohen Norden bei dem Marlt der Likator, die im Grenzgebiet zwischen Hallakinien und Multor leben, werden die Toten auf ein hölzernes Podest gelegt. Dieses Podest wird dann entzündet. Im Süden nahe der Grenze zu Shekan'kan lebt der Marlt der Kariten. Hier werden die Toten im Wald aufgebahrt. Einen Lauf um diesen Platz ist das Gebiet dann für 1 Jahr sadec und darf nur für eine weitere Totenfeier betreten werden. Das Ritual der Eheschließung hingegen gleicht sich bei fast allen Marlten. Hier werden die beiden Anwärter gemeinsam vor das große Lagerfeuer geführt. Dann werden die Eltern, die Marltesältesten und die beiden Rektalets vom Satemrek gefragt, ob sie meinen, daß diese beiden es wert seien, miteinander verbunden zu werden. Wenn diese Antwort mit ja ausfällt, geht der Satemrek zu den beiden, und sie müssen aus seinem Gewand beide ein Stück Stoff herausreißen. Mit diesen beiden Stoffetzen geht der Satemrek zu dem neuen Zelt der beiden und knotet es an die mittlere Zeltstange und erklärt die Zeremonie für beendet. Danach wird dann im ganzen Marlt groß gefeiert. Scheidungen sind zwar selten, kommen aber dennoch vor. Wenn einer der beiden Getrauten meint, diese Beziehung lösen zu müssen, teilt er das dem Satemrek mit. Dieser löst in einer Zeremonie die beiden Stoffetzen voneinander und verbrennt sie dann. Derjenige der die Scheidung wollte muß dann das Zelt verlassen und sich ein neues bauen. Er ist allerdings noch solange für seine Kinder verantwortlich, solange sie im Familienverbund leben, bzw. bis der Ehepartner eine neue Verbindung eingeht. Sehr wichtig in der Gesellschaft der Rekschats ist die Liebe zu den Tieren, im speziellen zu den Pferden. Tiere werden nur zur Auffüllung der Vorräte gejagt. Eine Jagd aus reinem Vergnügen existiert nicht. Zu ihren Pferden haben die

Rekschats ein besonderes Verhältnis. Sie sind mehr Freund, als untergebenes Tier. Niemals würde ein Rekschat sein Pferd zu etwas zwingen. Als besonders Verachtungswürdig betrachten die Rekschats, die Multorische Sitte Pferdefleisch und -darm zu essen.

Geschichte

Es sind schon viele hundert Jahre her, daß die Rekschats unbeschwert durch die Steppen ziehen konnten und nicht Angst haben mußten in Kampfhandlungen verwickelt zu werden. In dieser Zeit lebten Multorier und Rekschats noch friedlich miteinander und trieben regen Handel. Gelegentlich kam es sogar zu einer Verbindung zwischen einem Multorier und einem Rekschat. Die Nachfahren dieser Verbindung kann man immer noch an ihren Augen erkennen, die nicht die Volkstypischen Farben tragen. Natürlich sollte man niemals einen Rekschat oder gar einen Multorier darauf ansprechen, sonst kann es leicht geschehen, daß man mit einem Schwert zwischen den Rippen am Boden liegt. Die Freundschaft zwischen den Völkern endete als Velschek der Kahle den Thron Multors eroberte. Er wollte das Multorische Reich noch weiter erblühen lassen. Dazu brauchte er Sklaven, und die nahm er sich bei den Rekschats. Anfänglich war der Verlust bei den Rekschats sehr hoch, und sie erkannten schnell, daß sie die direkte Konfrontation mit Multor nicht gewinnen konnten. So nahmen sie den Kampf aus dem Hinterhalt auf. Sie überfielen kleine unbefestigte Weiler und kleine Warenzüge. Damit konnten sie den Handel und die Ernährung Multors erschweren und in manchen Jahren sogar fast zum Erliegen bringen. Als sie erkannten, daß die Grenzen Multors durch den Krieg fast schutzlos waren, schickten die Rekschats Boten in alle Welt und ließen sie darüber erzählen. Multor wurde dann auch noch von außen bedroht und angegriffen. Daß diese Botschafter sich als Fehler herausstellen sollten, wurde den Rekschats aber erst ein paar hundert Jahre später bewußt, als durch den nun herrschenden immerwährenden Kriegszustand Bauern zu Soldaten wurden und Sklaven deren Aufgaben übernehmen sollten - nun wurden sie erst recht gejagt.

Bildung

Die Ausbildung der Rekschats wird zuerst von der eigenen Familie und später von den Rektalets übernommen. Eine Ausnahme bilden nur Virádoy-Kinder, die als von den Satems oder Göttern gesegnet betrachtet werden und nach Beendigung der Stillphase sofort zu einem Satemrek kommen. Die wenigsten Rekschats beherrschen das Lesen und Schreiben, meistens sind es nur die Satemrek. Die Schrift der Freiwilden ist dem Multorischen nicht unähnlich, und besteht auch hauptsächlich aus Keilen und Kreisen.

Gesetze

Die Rekschats kennen keine geschriebenen Gesetze. Es gibt nur eine Regel, nämlich niemals etwas gegen den Marlt zu tun. Sollte dieses einmal geschehen (sehr sehr selten), sind die Strafen recht rigoros, meistens werden die Übeltäter für eine bestimmte Zeit aus dem Marlt ausgeschlossen. Bei sehr schweren Ver-brechen, kann es auch zu einem endgültigem Ausschluß vom Marlt kommen.

Etikette

Die Rekschats untereinander begrüßen sich entweder mit einem Bruderkuß auf die Wangen oder aber mit einem Handschlag, wobei aber die Hand den Unterarm des anderen umfaßt. Älteren gegenüber beugen die Rekschats den Kopf und nehmen ihn erst dann wieder hoch, wenn der Andere ihn anhebt. Nicht-Rekschats werden

ähnlich begrüßt. Hier wird der Kopf in der Verneigung allerdings ein wenig schief gehalten, was bedeutet, daß der Rekschat sein Gegenüber nicht ernst nimmt. Sehr selten begrüßen Rekschats auch Nicht-Rekschats mit einer geraden Kopfbeugung. Diese Ehre wird allerdings nur sehr wenigen geschenkt. Noch seltener kommt es vor, daß der Rekschat dem Nicht-Rekschat den Bruderkuß anbietet. Der Empfänger des Kusses kann sich jetzt sicher sein, einen Freund zu haben, der auch in den schlimmsten Gefahren zu ihm steht. Die Satemreks begrüßen die Marltesmitglieder üblicherweise mit einem Kuß auf die Stirn.

Handel

Die Freiwilden handeln nur sehr selten, meistens versuchen sie für die erbeuteten Felle Metall einzutauschen, das die Schmiede dann zu den gefürchteten Rascht verarbeiten.

Zeitrechnung

Die Rekschats kennen keine Zeitrechnung. Sie teilen das Jahr nur in die Jahreszeiten ein und vergangene Zeiten werden nur als vor vielen Sommern bezeichnet.

Religion

Die Freiwilden haben wohl größte Anzahl an Göttern in ganz Nontariell. Es gibt an die 1000 Götter die von allen Rekschats anerkannt werden und jeder Marlt hat mindestens noch mal so viele, die nur innerhalb des Marltes bekannt sind. Die Götter ähneln stark den multorischen Göttern, wobei sich aber Namen und Riten unterscheiden. Die wichtigsten Götter sind Sarit, Gott der Tapferkeit, der Jagd und des wilden Rittes. An seiner Seite steht Tirata, die Göttin der Leidenschaft, des Leides und des Todes. Gemeinsam haben sie unzählige Söhne und Töchter, die für alle Aspekte des Lebens und des Todes da sind. Aber selbst Bäume werden von den Rekschats angebetet, da sie alle eine Mastar (unsterbliche Seele) in sich tragen. Denn die Rekschats glauben nicht nur an die überirdische Macht der Götter, sondern auch, daß die Götter ihre eigenen Vorfahren sind, die man mit Respekt behandeln sollte. Erwähnt werden sollte hier auch noch der Brenner, der außerhalb von Multor wohl bekannteste Rekschatgott. Er ist der Gott der Qual und des ewigen Feuers.

Kriegskunst

Die Rekschats haben keine Ahnung von strategischer Kriegführung. Entweder sie greifen an oder nicht. In den letzten Jahren jedoch, haben sie sich auf die Taktik des Hinterhaltes verlegt und versuchen mit kleinen Angriffen die Moral der Multorier zu untergraben

Baukunst

Da die Freiwilden nicht in Städten leben, haben sie auch keine Bauwerke geschaffen. Sie leben in einfachen, aus Leder hergestellten, 8-eckigen Spitzzelten, die genug Platz für eine 10-köpfige Familie haben.

Künste

Die Kunst der Rekschats beinhaltet vor allen Dingen die Musik. Sie reicht von lautstarken rhythmischen Trommeln, bis hin zu leisen sanften Flötenspiel. Außerdem haben sie die Schmuckherstellung zu einer Meisterschaft gebracht.

Aus der Küche

Die Küche der Rekschats ist weitgehend den Jahreszeiten angepaßt. Gibt es im Frühjahr und Sommer noch hauptsächlich Fleisch, wird es zu den kälteren Tagen immer weniger. Dann werden Wurzeln und Beeren gesammelt, die verarbeitet werden. Allerdings haben sie die Kunst der Haltbarmachung zu einer wahren Meisterschaft gebracht. So kann man also im ganzen Jahr geräuchertes oder gedörrtes Fleisch, sowie eingelegte Früchte und Wurzeln essen. Die tierischen Innereien werden nicht verzehrt, sondern an die zahlreichen Hunde und Falken verfüttert, oder als Opfergaben an die wilden Tiere verbrannt bzw. an natürliche Kultstätten gebracht. Nur Sehnen werden zu Fäden oder Bogensehnen und Knochen zu Messern und Nadeln verarbeitet. Die Rekschats essen ihre Nahrung gerne gut durchgekocht oder gebraten, mit den Vorlieben der Multorier für verbranntes Fleisch können sie aber nichts anfangen.

Heilkunde

Aus ersichtlichen Gründen ist die Heilkunde sehr gut entwickelt. Der ewige Kampf mit den Multoriern fordert immer wieder seine Opfer, und auch die Jagd ist nicht ungefährlich. Die Freiwilden haben sich ein großes Wissen über Heilkräuter zugelegt, welches meist von den Satemrek weitergegeben wird.

Namen

Rekschats tragen nur einen Namen, dem dann aber der Marltes oder Marlatnname angehängt wird. Männliche Namen enden oft mit einem o oder einem on, wohingegen weibliche Namen häufig mit der Silbe an oder ane enden. Häufig sind die Namen aus verschiedenen Bedeutungen zusammengesetzt. Tarlion bedeutet z. B. Tarl = Schatten und die Endsilbe ion = Sohn. Also Schattensohn. Es ist durchaus nicht unüblich, daß ein Rekschat während seines Lebens einige Male seinen Namen ändert. Jeder hat die freie Wahl und wenn er meint, aufgrund eines Ereignisses, ein anderer Name passe besser zu ihm, so kann er ihn problemlos ändern. Männlich: Askendon, Tarlion, Beskorio, Weiblich: Sariane, Ferian, Koriane,

Sprache

Die Sprache der Rekschats ist regional unterschiedlich, abhänging davon welche Nachbarn sie haben. Allen Mundarten gemein ist aber, daß sie eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Multorischem haben. Auch hier sind die Buchstaben K, M, R und T sehr häufig zu finden. Im Gegensatz zum Multorischen ist bei den Rekschats jedoch die Aussprache um einiges weicher und fließender.

Schrift

Die Schrift der Freiwilden (bzw. der Satemreks) ist größtenteils von den Multoriern übernommen, wobei sich die Zeichenfolge etwas unterscheidet.

Kleiner Wortschatz

Adars - Ja
Tarl - Schatten
Rek - Mensch, Freund, Wilde
Ion - Sohn
Ian - Tochter
Schat - Freiheit oder angehängt frei
Mastar - (unsterbliche) Seele
Mata - Ich, mir
Muta - Du
Nadars - Nein

Satemrek - Seelenfreund, (Heiler oder Priester)
Vaka - je nach Aussprache: schwarzer Mann (Frau), Feind oder Mörder
Tarimba - Große Büffelartige Steppen- und Graslandbewohner
Rektalet - Marltesführer eines RekschatMarlts, je nach Aussprache des 'a', weiß man welcher gemeint ist. Langgezogenes 'a' bedeutet Lagermensch (Verantwortlicher für das Lager und die Versorgung), kurzes 'a' bedeutet Blutmensch (Führer im Krieg und auf der Jagd)
Virádoy - Ein aus dem Kasralitischen übernommenes Wort für die Rekschats, die ihr ganzes Leben weiße Haut und Haare und rote Augen haben. Wird sehr selten verwandt.
Sadec - Verboten oder Schutz
Marlt - Stamm (wird aus vielen einzelnen Marlaten gebildet)
Marlat - Sippe

Zahlwörter
Es existieren bei den Rekschats nur die Wörter Kat für einzeln, nekat für 2 und nokat für viele. Sollen noch größere Mengen beschrieben werden, wird das Wort nonekat für unendlich viele benutzt. Diese rechnerische Schwäche macht den Rekschats im Kriegsfall immer wieder Probleme, da sie nie genau wissen wie viele Kämpfer ihnen entgegenstehen werden. Aus diesem Grund werden in letzter Zeit immer öfter die Zahlwörter aus dem Multorischen oder aus dem Ostländischen benutzt.

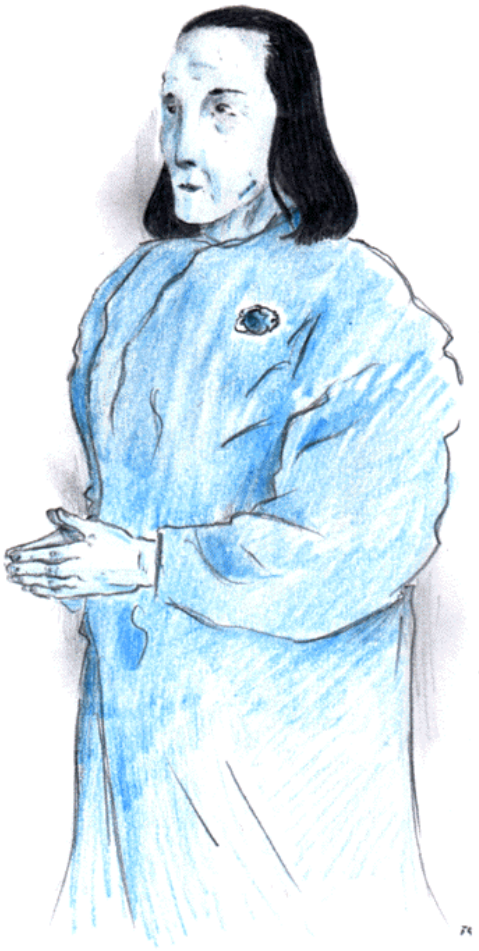
Zusammengefaßt
Heimatgebiet: Das Multorische Reich und zum Teil die angrenzenden Reiche
Attributsmodifikatoren: Geschick +2, Stärke -1
Größe: 1,50 m + 1W20 + 1W10
Augenfarbe: dunkelbraun oder grau, seltener hellbraun oder sogar blau
Haarfarbe: rötlich braun, manchmal schwarz ins bläuliche schimmernd
Hautfarbe: von hellbraun bis dunkelbraun
Bevorzugte Waffen: Rascht, Kurzbogen,
Besonderheiten: Rekschat können bei Reitproben das Ergebnis Patzer ignorieren.

Die Kasraliten und Waslaraner

von Thorsten Schaak

Die Bewohner von Kasra – und, was das angeht, auch die von Wasra – haben seit langen Zeiten die größten Denker Nontariells hervorgebracht. Sie sind groß von Gestalt und Geist, und ihre Art zu leben, erlaubt es ihnen, diese geistige Größe zu nutzen. Aber wenn ihr mich fragt: Was ist das für eine Leben? Von morgens bis spät in die Nacht nur zu grübeln, zu forschen und zu planen? Ohne Ausgleich in den Freuden des Lebens? Und sicher habt auch Ihr schon einmal zwei Kasraliten miteinander reden hören? Sie besitzen Worte für Dinge, von denen ich nicht einmal wußte, daß es sie gibt. Meiner Seel, sie haben Worte für Dinge, die es nicht gibt! Ich glaube, jeder Kasralit ist auf eine eigenartige, ehrfurchtgebietende Art verrückt, aber da ihre Gedanken und Erfindungen schon so viel Nutzen für alle Völker Nontariells brachten, läßt man es ihnen durchgehen.

Das Äußere



Kasraliten sind sehr großgewachsten. Ihre Größe beginnt bei einem Sprung (200 cm) und auch ein Sprung und zwei Pfeillängen (240 cm) sind bekannt. Kleinere Kasraliten sind nur im gemeinen Volk und unter den Bauern vertreten. Dabei sind sie aber nicht bedeutend kräftiger, weshalb sie auf andere Völker oft schlacksig und grotesk in die Länge gezogen wirken. Ihre Haut trägt einen unterschiedlich stark ausgebrägten Blau-Schimmer, der aber nie mehr als ein Schimmer ist. In der stärksten Ausprägung nimmt er etwa den Ton eines Fischbauches an. Ihre Augen scheinen in den Farben des Regenbogens zu schillern, je nachdem, wie das Licht ist, das sich in ihnen spiegelt. Ihre Haare sind von unterschiedlichster Färbung, nur schwarz ist nicht darunter. Abgesehen von einer einen Monat längeren Schwangerschaft gibt es keine Unterschiede zur menschlichen Fortpflanzung. Kasraliten sind allerdings relativ unempfindlich gegen eine Vielzahl von Giften, wodurch sie sich im Urwald relativ ungezwungen bewegen können. Die meisten Kasraliten hüllen sich in lange Roben aus Stoff, die mit einem Gürtel zusammengehalten werden. Je höher der Stand des Trägers, um so besser der

Stoff der Robe. Abgesehen von einer Brosche an der Schulter, die ihre Position angibt, tragen sie keinen Schmuck.

Die Gesellschaft

Kasraliten sind im Grunde ihres Wesens Einzelgänger. Sie sind das fortschrittlichste Volk Nontariells und wissen das auch. Junge Kasraliten wirken daher auf Fremde stets etwas arrogant und besserwisserisch, während sie im Alter immer mehr in ihrer Forschung aufgehen und dann meistens mürrisch, ja man kann sagen etwas seltsam, werden. Die Ehe (der Verélûk) wird in Kasra zwischen einem Mann und zwei Frauen und in Wasra von Zwei Männern und einer Frau geschlossen, nach dem Vorbild der Götter. Geführt wird das Land von einem Herrscher, dem Relûk, dessen Titel stets an seinen ältesten Sohn weitergeht. Ihm zur Seite mit unüberwindbaren Einspruchsrecht steht der Várelûk, der Rat der Weisen. Seine 3*3 Sitze werden zu gleichen Teilen vom Relûk verliehen, an den Meistbietenden verkauft und von den Ralêk, den Edelleuten, aus ihren Reihen gewählt. Die Edelleute sind es auch, die den Kasraliten den Ruf des gelehrten Volkes beschert haben, denn das arbeitende, gemeine Volk ist natürlich nicht in der Lage, neben der Feld- und Stadtarbeit zu forschen, oder bedeutende Überlegungen anzustellen. Darum ist die Gesellschaft in die Ralêk und die Rálek, das Volk, geteilt, wobei die ersten denken und die zweiten arbeiten, um das ganze Volk zu ernähren. Die Titel der Edelleute sind Erbtitel, die vom Herrscher aber nach Gutdünken (mit Zustimmung des Várelûk) der Familie entzogen werden können und mit denen sich nur der älteste Abkömmling des Hauses, nach seiner Ausbildung, schmücken darf. Jüngere Kinder sind zwar meistens durch Zuwendungen besser gestellt, haben aber kein Anrecht auf Titel und leben daher als Bürger unter den Rálek, meistens als Armeeoffiziere, Schiffskapitäne, Forscher, Lehrer oder Kaufleute. Die Frauen unterstützen in der Regel ihre Männer, was ihnen auch gut gelingt, das sie die gleiche Bildung genossen haben. Das einzige, was ihnen von vornerein verwehrt ist, ist der Eintritt in die Armee.

Geschichte

Wasra und Kasra waren bis vor etwa einhundert Jahren ein großes, fruchtbares Reich. Dann aber stellte ein bedeutender Priester die These auf, daß Nofra, die Göttin des Krieges, alten Aufzeichnungen zufolge tatsächlich Nofron, der Gott des Krieges sei. Das Land spaltete sich in zwei Lager, zuerst auf der Ebene der Edelleute in Form von Streitgesprächen, später dann aber auch im Volk, wo der Glaubensstreit mit den Fäusten ausgetragen wurde. Die Kämpfe wurden heftiger und kurz bevor das Land in einen Bürgerkrieg gestürzt wurde, entschied sich der Rat, das Land zu teilen. Die Anhänger der neuen Lehre leben nun in Wasra, während die alten Lehren in Kasra gepflegt werden.

Bildung

Alle Kinder müssen mit 6 Jahren in eine Schule. Rálek Kinder gehen meistens täglich in eine öffentliche Schule bis zum elften Lebensjahr, wobei sie hauptsächlich Lesen, Schreiben und Rechnen lernen. Um später den Anforderungen als Bauer, Handwerker oder Händler gerecht zu werden, stehen auch Kräuterkunde, Lebewesenwissen und Gesteinslehre auf dem Lehrplan. Danach folgt dann meistens eine mehrjährige Lehrzeit auf dem elterlichen Bauernhof, bei einem Handwerksmeister oder einem Kaufmann. Die Kinder der Ralêk kommen mit 6 Jahren in ein Internat, wo sie bis zum sechzehnten Lebensjahr bleiben. Außer einem umfangreicheren und fortgeschrittenen Wissen in den normalen Fächern lernen sie

dort auch Methoden des Kampfes und die schönen Künste, wie Dichtkunst, Schauspielerei und Musizieren. Wobei an den Jungen-Internaten meistens mehr auf Kampf und Sport und an den Mädchen-Internaten mehr auf Musik und Tanz Wert gelegt wird. Danach folgt meistens eine weitere Ausbildung in einer weiterführenden Schule, wie die "Hohe Kräuterkunde zu Najun" oder in der Armee.

Gesetze

Edelleute werden je nach Höhe ihres Titels entweder vom Várelûk oder sogar vom Relûk selbst gerichtet. Die Rálek und das schließt auch die titellosen Ralêk mit ein, werden vom örtlichen Richter, den es in jeder Stadt gibt, verurteilt. Wobei die Ralêk aufgrund ihrer Abstammung, oder einem Einmischen ihrer Titel tragenden Verwandten, meistens glimpflicher davonkommen. Bei der Urteilsfindung wird sich in beiden Fällen auf das Caûsam Agêré berufen, eine mehrbändige Sammlung von Gesetzen und Beispiel-Urteilen. Die Strafen reichen vom Zahlen einer Geldstrafe, über öffentliches Bloßstellen und Prügeln, bis hin zum Tod durch das Henkersbeil. Wobei Todesurteile relativ selten sind und hauptsächlich Mörder und Landesverräter treffen. Betrüger werden nackt ausgezogen, mit Honig bestrichen und im Urwald auf einen Termitenhügel geworfen. Angehörige der Armee werden von einem Militärgericht verurteilt, das sich aus hohen Offizieren zusammensetzt.

Etikette

Nacktheit von Kasraliten in der Öffentlicheit ist verpönt, bei Fremden stört man sich nicht dran. Ralêk muß man auf der Straße ausweichen, einen Würdenträger durch eine kurze Verbeugung und ein vernehmliches "Gûmoy Mohir" bei einem Mann, oder ein "Gûmoy Mafady" bei einer Frau, zu begrüßen, ist im allgemeinen anzuraten. Armeeangehörige grüßen Höherstende mit einem Heben der rechten Hand zum Kopf, wobei die Handfläche nach vorne zeigt und mit einem Gûmoy Hir, bzw Mafady. Bekannte unter den Ralêk grüßt man normalerweise mit einem Nicken und einem Gûmoy Hir, bzw Fady, wobei der jeweilige Vorname angehängt wird, also zum Beispiel: "Gûmoy Fady Yessika". Bei einem Rálek läßt man das Hir oder Fady weg. Freunde grüßen sich überschwenglich mit Schulterklopfen, oder Umarmungen und dem Benutzen von Spitznamen. Bei Gerichtsverfahren oder Audienzen wartet man mit gesenkten Kopf, bis man das erstemal angesprochen wird. Junge Kasraliten sind vor der Verélûk schonmal öfter Besucher in Bordellen, nach der Schließung der Ehe gelten die Besuche oder gar das unterhalten eines ,oder einer, Geliebten als unschicklich und werden geheimgehalten.

Handel

Kasralitische Produkte sind in ganz Nontariell aufgrund ihrer hohen Qualität gefragt. Bekannt sind vor allem mechanische Geräte wie Luftorgeln oder Uhren, außerdem ist der Ujunische Stahl ohne Zweifel der beste auf der Welt. Ein großer Handelsposten sind außerdem Hölzer, Nahrungsmittel und Tinkturen und Tränke aller Art. Der Handel mit Kasra läuft fast vollständig über den Seehandel, da nur die Küstenstraße nach Shekan-Kan gut ausgebaut und ohne Schwierigkeiten befahrbar ist. Größter Hafen ist hier Vunkissá, da der größte Teil der kasralitischen Küste zu seicht für große Segelschiffe ist. Für die küstennahe Schiffahrt werden daher meisten flache, breite Schiffe und Galeeren benutzt. Kasralitische Schiffe sind dabei insoweit besonders, das jedes entworfen worden ist, um neue Techniken und Entwürfe zu testen. Keines gleicht daher einem anderen.

Zeitrechnung

Das Kasralitische Jahr umfaßt 12 Monate, die in die 3 Jahreszeiten Sommer, Regen und Winter unterteilt werden. Jeder Monat von 33 Tagen hat dabei 3 Wochen zu je 11 Tagen. Die Zählung der Jahre beginnt mit der Teilung Kasras in Kasra und Wasra, so daß im Moment das Jahr 116 n.N. (nach Nofra, bzw nach Nofron) ist.

Religion

Die Kasraliten glauben an einen Zusammenschluß dreier Götter. Nofra, welche die Göttin des Kampfs ist, Radon, den Gott der Künste und schließlich Kasru, die Göttin der Fruchtbarkeit. Immer am 11.Tag jeder Woche geht jeder Kasralit ohne Ausnahme in den Tempel, um zu beten. Das öffentliche Leben ruht an diesem Tag. Dabei wählt man den Tempel nach Anliegen aus, Bauern wenden sich zum Beispiel an Kasru, um für eine gute Ernte zu beten, oder beten in einem Nofra Tempel, um sie zu bitten, ihnen gegen die Insekten Vögel zu schicken. Die Priester von Radon leben in Askese, um ihren Geist rein zu halten und so seine Eingebungen besser erkennen zu können.

Kriegskunst

Die Taktiken der Armee sind wie alles in Kasra sorgfältig erforscht und bewertet worden. Angehende Offiziere müssen sich durch Dutzende von Büchern arbeiten, in denen steht, in welcher Lage, welche Taktik angebracht ist. Da es im Urwald wenig Sinn macht, gibt es keine Reiterei, einzig die Offiziere reiten auf ihren Béltûa vor ihren Soldaten her. Alle Angehörigen der Armee tragen eine rote Tunika aus Buschwolle, leichte Lederstiefel, sowie einen Harnisch und einen vorne offenen Helm aus Ujunischen Stahl. Farbige Trodeln an den Schultern zeigen den Rang an, bei den Offizieren hat der Helm einen Nasenschutz und eine Quaste. Bei sehr hohen Offizieren ist außerdem der Harnisch durch Ätz- und Einlegearbeiten verziert. Als Waffen werden der Kurzbogen und eine besondere Form von Speer, der Pïltá, verwendet. Dieser hat bei einer Länge von einem Sprung (2 m) an beiden Enden eine schmale Klinge von ungefähr einer Pfeillänge (20cm). Er wird im Nahkampf beidhändig benutzt, kann aber auch sehr treffsicher geworfen werden. Jedes Banner der Kasralitischen Armee (250 Mann) hat eine 50 Mann starke Versorgungsgruppe, die mit großen Äxten bewaffnet sind und kochen, jagen oder bei Bedarf Sachen wie Brücken, Flösse, oder Spieße herstellen. Gefechte gegen die Wasraner werden meistens vorher vereinbart und finden dann an einem bestimmten Platz mit einer vorher festgelegten Anzahl von Soldaten statt. Eine Marine im eigentlichen Sinne existiert nicht, es gibt 10 Galeeren, die von jeweils 120 Sklaven gerudert werden und an der Küste patroullieren, dazu kommt noch eine Anzahl von flachen Kähnen, die die 2 Banner, die in Tôjak stationiert sind, normalerweise an die jeweiligen Kampfplätze mit den Wasraliten bringen. Im Falle einer Invasion würden sie dann im Rücken der fremden Streitmacht abgesetzt.

Baukunst

Da die Kasraliten ganz Nontariell als Forscher bereisen, gibt es keinen einheitlichen Baustil mehr. Man kann durchaus in einer Stadt ein an Multor erinnerndes Haus und in Forschungslagern Panlîl'sche Rundbauten finden. Aufgrund der Lage des Landes bestehen die Häuser größtenteils aus Lehmziegeln und/oder Holz. Öffentliche Gebäude werden aus Naturstein gebaut, der einmal im Jahr im großen Merthyr-Zug aus dem Gebirge im Norden geholt wird. Als kasralitischen Baustil an sich, kann man eigentlich zwei verschiedene Gebäudearten ausmachen.
Wer es sich leisten kann lebt in einem Haus, das innen meistens aus einem rechteckigen Bau aus Lehmziegeln besteht, wobei man diesen aber von außen,

aufgrund der verschwenderisch angebrachten Verzierungen, nicht mehr erkennen kann. Da gibt es Türmchen, Erkerchen und kleine Statuen, hierzulande Gargúin genannt, aus allerlei Gesteinsarten. Die Dachkanten verschönern Miniaturzinnen in allen denkbaren Formen, auf denen bunte Fähnchen trübe in der feuchten Luft wehen. Platten aus dünnen Marmor werden kunstvoll auf den Ziegeluntergrund angebracht und mit Friesen, Reliefs und Gravuren verziert. Mächtige ovale Holztore gewähren Einlass in die getäfelten Räume und es gibt mindestens eine Bibliothek.
Nicht ganz so reiche Kasraliten wählen einen eher praktischen Baustil. Ihre Häuser sind eingeschossig , weitläufig und ruhen ungefähr einen halben Meter über dem Erdboden auf Pfählen, wobei eine breite Treppe vorne Zugang bietet. Die Frontwand ist zurückgesetzt, so daß ein überdachter Raum entsteht, die sogenannte Vèdá, die nach vorne durch ein hüfthohes Holzgitter abgegrenzt ist, auf der Besitzer und Besucher abends sitzen, essen, trinken und über alles mögliche diskutieren. Die Fenster haben zwei Läden, einen aus einem kunstvoll hergestellten Holzgitter, das die meisten Tiere draußen läßt und die Luft trotzdem rein und einen Laden aus schweren Holzbrettern, der das Innere während der Regenzeit schützt.

Künste

Musik wird hauptsächlich auf mechanischen Geräten wie der Luftorgel gespielt, oder von Gruppen von Musikern auf verschieden großen Lauten und Flöten. Eine solche Gruppe besteht mindestens aus drei Leuten oder dem vielfachen von 3, also 6, 9, etc. Jeder spielt dabei eine eigene seltsame Tonfolge, die sich dann erst zusammen mit den anderen zu einer Melodie zusammenfügt. Gesang ist als Kunst unbekannt und wird nur in Wiegen-, sowie Trinkliedern verwendet und hört sich merkwürdig leiernd und krächzend an. Kampflieder werden auf Luftflöten gespielt, dabei spielt man mehrere Flöten gleichzeitig, die von einem unter den Arm geklemmten Lederbeutel mit Luft versorgt werden. Gemälde leiden unter der hohen Luftfeuchtigkeit und sind eher selten, wenn, sind es meistens Portraits eines Ralêk Vorfahren. Figuren aus Holz oder Stein sind weit verbreitet und kunstvoll gearbeitet. Bemerkenswert sind die Stickereien, die die Frauen in ihrer Freizeit auf die luftigen Stoffe aus Buschwolle anbringen.

Aus der Küche

Gegessen wird eigentlich alles übliche und das dann auch noch zusammen. Der zu jeder Mahlzeit reichlich gereichte Reis wird zum Beispiel mit einer warmen Soße aus Honig und Fruchtsaft übergossen und dann mit gegrillten und scharf gewürzten Fleisch genossen. Es gibt keine Gänge und Reihenfolge der Speisen, sondern alles wird auf einmal auf den Tisch gebracht. Da stehen dann Kuchen neben Schüsseln mit Fleisch und Fisch und Soßen mit allen Geschmacksrichtungen, von süß bis sauer. Eingelegte Früchte und auch Brot aus Reismehl, sowie die gekochten Koffel-Knollen dürfen nicht fehlen. Dazu wird reichlich der aus einer einheimischen Pflanze gewonnene Blütenwein getrunken, der mild im Geschmack, aber ziemlich stark ist. Besonders bei jungen Ralêk ist es in Mode gekommen, während des mittäglichen Regengußes auf der Vèdá zu sitzen und den von Shenkan-Kan übernommenen Shi zu trinken und dabei Plätzchen zu essen. Die fanatischten Forscher unter den Kasraliten und das sind beileibe nicht wenige, sowie die Radon Priester, geben sich hingegen der Askese hin. Meistens leben sie alleine von Brot, dünnem Eintopf , Wasser und einem kleinen Becher Blütenwein zum Einschlafen.

Heilkunde

Die kasralitische Heilkunst ist, wie alle Wissenschaften im Land, weit fortgeschritten. In jeder Ortschaft findet man mindestens einen Medicus, der sein Handwerk mehrere Jahre an einer "Hohe Lehre vom Körper und dessen Leyden" Schule gelernt hat. Kleinere Krankheiten und Operationen, sowie Amputationen können von ihm geheilt bzw durchgeführt werden und führen mit Hilfe der zahlreichen Tränke und Tinkturen der Kräuterkundler selten zum Tode. Offene und schwärende Wunden, die in dem feucht-warmen Klima öfters vorkommen und normalerweise zur Amputation des betroffenen Körperteiles führen, werden mit einer speziellen Madensorte behandelt und verheilen sonderbarerweise sehr gut. Bei Seuchen werden die Kranken in spezielle Seuchenhäuser gebracht, von denen mindestens eines vor den Toren einer jeden Stadt zu finden ist. Ansonsten werden in diesen Häusern, die die Kasraliten Lanypés nennen, die ärmeren Einwohner und Sklaven gegen geringes Entgelt, oder sogar umsonst, behandelt. Für Geisteskranke gibt es dort außerdem eigene Räume, in denen sie eingesperrt, mit dem nötigsten versorgt und untersucht werden.

Nutzvieh

Weit verbreitet sind die Otsú-Rinder, dessen Bullen zum Ziehen von Pflügen und Fuhrwerken benutzt werden und dessen Kühe schmackhafte Milch geben. Weit verbreitet zum Transport von Waren sind auch die Ferûsa, eine wiederstandsfähige Eselsart, sowie Ziegen für die Fleisch und Milchproduktion. Pferde sind enorm anfällig gegenüber der einheimischen Tierwelt und Krankheiten, in Gebrauch sind hauptsächlich die großen Békaner, die in Békéscabra gezüchtet werden. Sie werden zum ziehen der Kutschen auf den wenigen ausgebauten Straßen und als Reittiere verwendet, wobei sie ausschließlich, als Statussymbol, wohlhabenden Ralêk gehören. Offiziere in der Armee benutzen gezähmte Béltûa als Reittiere, pferdegroße Echsen, die auf kurzen Strecken genauso schnell, aber nicht so ausdauernd sind, dafür können sie mit ihren Krallen und ihrem Schwanz böse Schläge ausführen.

Namen

Normalerweise besteht ein kasralitischer Name aus zwei Vornamen und einem Nachnamen, dabei ist es egal, ob es sich um eine Frau, oder einen Mann handelt.
Männliche Vornamen: Helyêrn, Ricvas, Jáms, Rupàt, Mèkêl, Kèlyuin, Vicór, Yàsse, Vèdrik
Weiblich Vornamen: Yeziká, Marlaâ, Yudït, Saêla, Rébaka, Vénica

Sprache

In vielen Wörtern kommt ein V oder Y vor, ansonsten ist die Sprache durch die Unmengen von Regeln äußerst kompliziert. Betonungen, die den Sinn eines ähnlichen Wortes total verändern können, werden durch Sonderzeichen hervorgehoben.

Schrift

Die Kasraliten benutzen ein Alphabet mit 26 Buchstaben, die zu Wörtern zusammengefügt werden. Dazu gibt es vier Sonderzeichen die die Betonung eines Selbstlautes bestimmen. Hierbei gilt, das ein Buchstabe mit einem aufsteigendem Strich (é) tiefer und mit absteigendem Strich (à) heller ausgesprochen werden. Buchstaben mit einem Dach (û) werden nicht ausgesprochen, sind zwei Punkte darüber (ï), wird vor dem Sprechen eine Pause gelassen.

Kleiner Wortschatz

Hir = Herr
Fady = Dame
Mohir = Mein Herr
Mafady = Meine Dame
Gûmoy = Schönen Tag
Verélûk = Ehe
Várelûk = Der Rat der Weisen
Váreluk = Der Sitz des Várelûk
Relûk = König
Ralêk = Edelleute
Rálek = Das Volk
Rélek = Menschen
Hirgan = Höchster Adliger, der Herrscher über einen Bezirk
Gról = Nach dem Hirgan höchster Adelstitel, besitzt eine Stadt und die umliegenden Ländereien
Ralsis = Oberster Gott, Erschaffer und Bewahrer
Matyva = Göttin der Weisheit
Nofra = Göttin des Krieges (Kasra)
Nofron = Gott des Krieges (Wasra)
Pïltá = Kasralitischer Speer mit Klingen an beiden Seiten.
Caûsam Agêré = Gesetzbuch
Béltûa = Reitechsen
Tják = Massive, unverwüstliche Holzart
Gargúin = Statuen aus Stein, die auf, oder an Gebäuden angebracht werden und meistens Tiere zeigen.
Lanypés = Häuser in denen Kranke behandelt werden
Vèdá = Überdachte Terrasse

Armeetitel:
Másal = Höchster Rang in der Armee
Orác = zweithöchster Rang
Támec = hoher Armeeoffizier, führt meistens ein Banner
Càtân = Armeeoffizier
Lèvtán = niedrigster Offiziersrang
Môáv = höchster Unteroffiziersrang
Sáv = Unteroffiziersrang
Osá = niedrigster Rang außer dem des normalen Soldaten

Zahlwörter:
Null = Aé
Eins = Og
Zwei = To
Drei = Ty (Tü)
Vier = Fo
Fünf = Fi
Sechs = Si
Sieben = Se
Acht = Eg
Neun = Ni
Zehn = Ogá

Elf = Ogáog
Zwölf = Ogáto
Dreizehn = Ogáty
Vierzehn = Ogáfo (...)
Neunzehn = Ogáni
Zwanzig = Toá (...)
Dreißig = Tyá (...)
Neunundneunzig = Niáni
Hundert = Ogtoá
Hunderteins = Ogtoá og (...)
Hundertzehn = Ogtoá ogá (...)
Hundertneunundneunzig = Ogtoá niáni
Zweihundert = Totoá (...)
Neunhundertneunundneunzig = Nitoá niáni
Tausend = Ogtyá (...)
Zehntausend = Ogfoá (...)
Vierzehntausendachthundertsechsundneunzig = Ogfoá fotiá egtoá niási (...)
Neunundneunzigtausendneunhundertneunundneunzig = Nifoá nitiá nitoá niáni
Hunderttausend = Ogfiá (...)
Eine Million = Ogsiá (...)
Drei Milliarden Siebenhundertsechsundsechzig Millionen Vierhundertneunundachtzigtausend Dreihundertelf = Tyniá seegá siseá sisiá fofiá egfoá nitiá tytoá ogáog (3.766.489.311) etc.

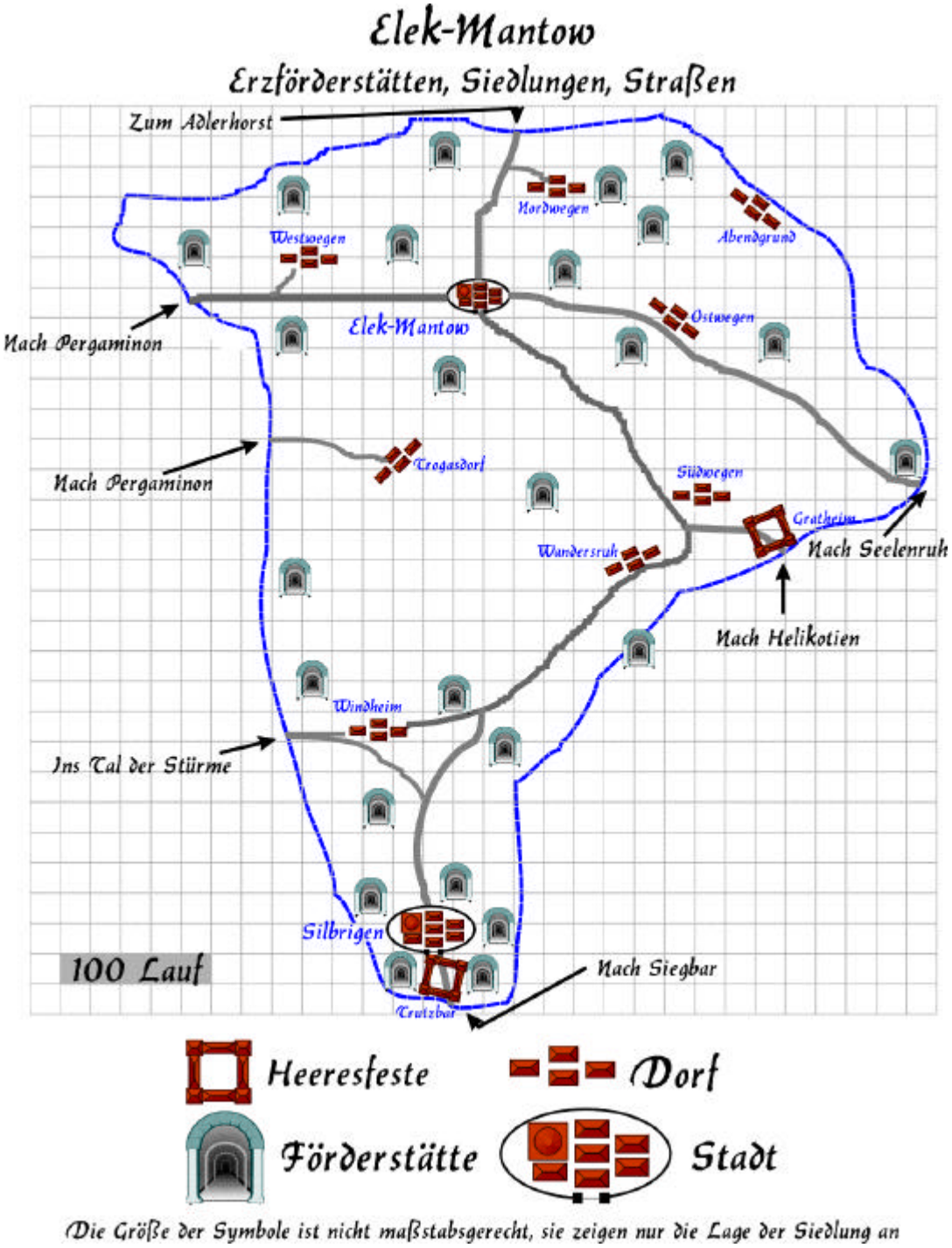
Zusammengefaßt

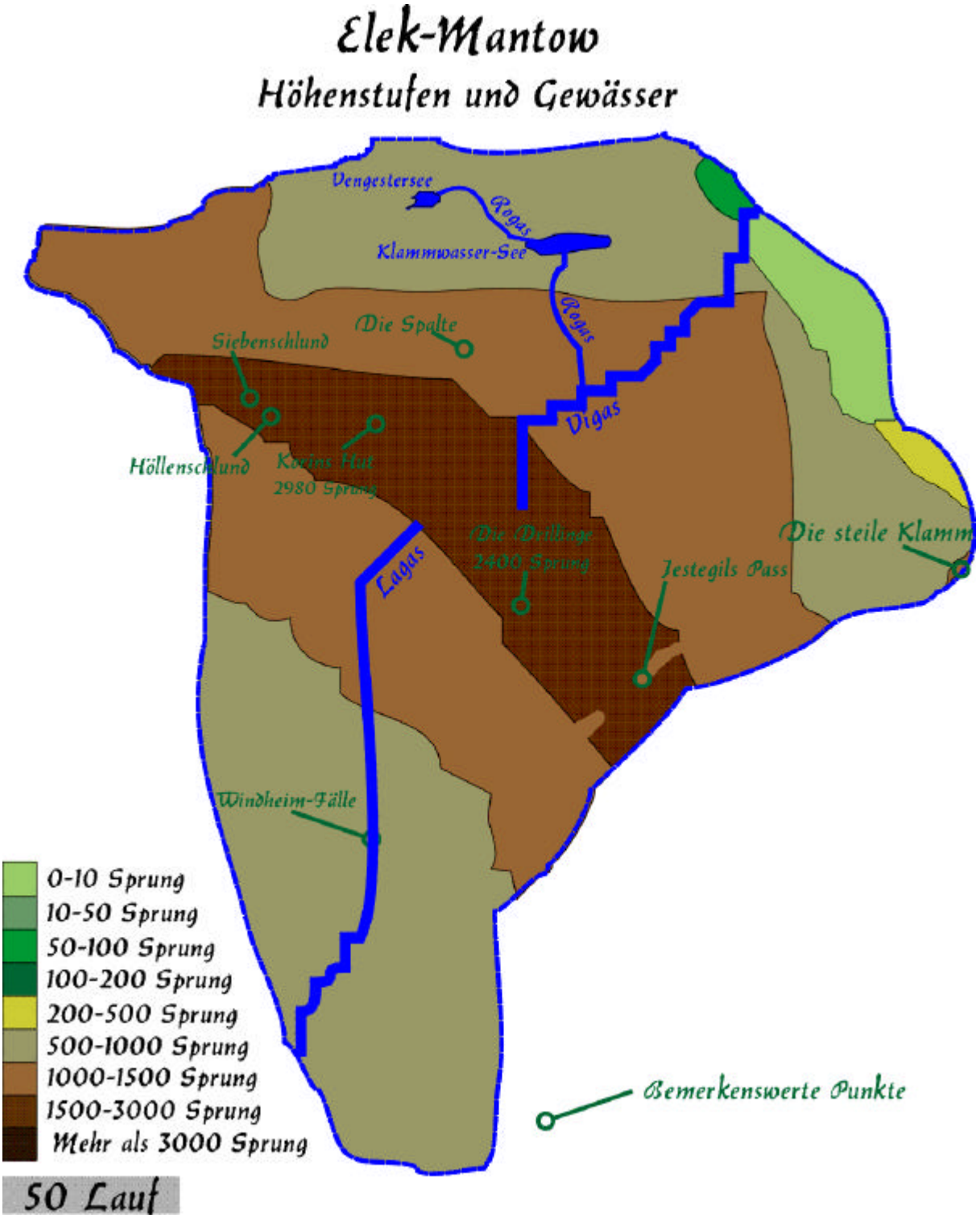
Heimatgebiet: Kasra
Attributsmodifikatoren: Konstitution +1; Verstand +1; Aussehen -1
Größe: 180 cm +3W20 (180 bis 240 cm)
Augenfarbe: Regenbogenfarbig schillernd
Haarfarbe: Alle außer schwarz
Hautfarbe: Bläulich
Bevorzugte Waffen: Langschwert, Pïltá, Bögen
Besonderheiten: -

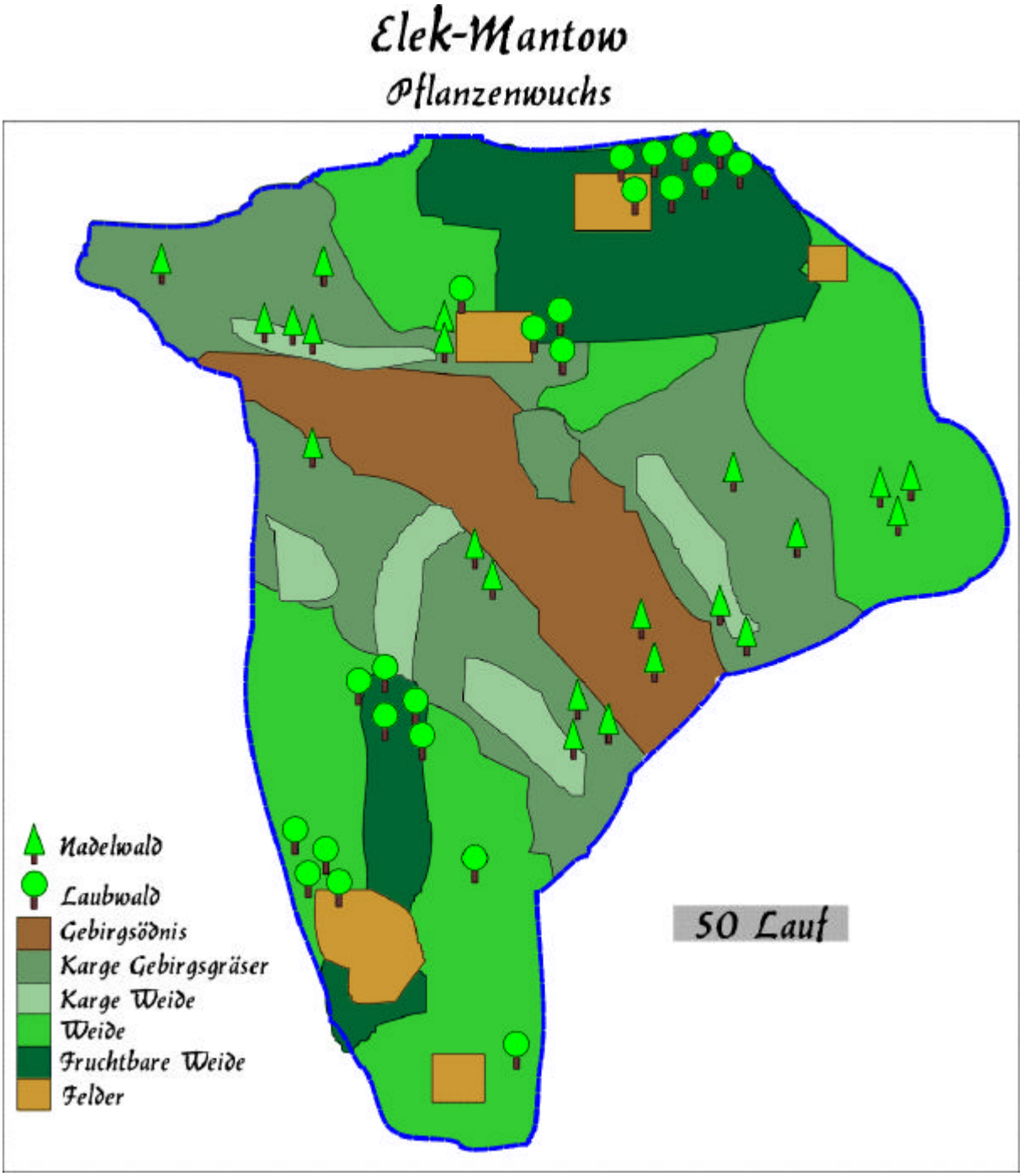
Von einigen Ostländern

Von Elek-Mantow

Anmerkung: Obwohl die Beschreibung der Stadt eigentlich in meinem Kopf bereits fertig ist, fehlte bisher leider die Zeit, sie auch niederzuschreiben. Die folgenden Versatzstücke sollten aber - in Zusammenhang mit der Geschichte im Regelwerk und den Geschichten des Storyprojektes - ein ungefähres Bild liefern können.




Elek-Mantow
Höhenstufen und Gewässer
Vengestersee
Rogas
Klammwasser-See
Rogas
Die Spalte
Siebenschlund
Digas
Höllenschlund
Korins Hut
2980 Sprung
Die steile Klamm
Die Drillinge
2400 Sprung
Jestegils Pass
Lagas
Windheim-Fälle
0-10 Sprung
10-50 Sprung
50-100 Sprung
100-200 Sprung
200-500 Sprung
500-1000 Sprung
1000-1500 Sprung
1500-3000 Sprung
Mehr als 3000 Sprung
Bemerkenswerte Punkte
50 Lauf



Das Land

Klammwassersee

Dieser Fischreiche Gebirgssee hat seinen Namen von der Temperatur seines Wassers, die, gelinde gesagt, kühl ist. Im Winter friert der See z.T. völlig zu und nur im Hochsommer kann man es wagen, den dicken Zee kurz hineinzutunken, ohne an einem Kälteschreck zu sterben.

Vengestersee

Über die Herkunft des Namens Vengestersee streiten man sich seit langer Zeit. Fragt man das gemeine Volk, so kann der Name nur vom Alt-Mantowinschen "Veyn Gester" abstammen, was soviel heißt wie feine (wohlmeinende, gute) Geister. Dies würde darauf hindeuten, daß es an diesem See umgeht, jedoch nicht in bedrohlicher

Weise. Eine andere Deutung hat Vugu Vôl im Jahre 112 n.G. schlüssig bewiesen. Er deutet den Namen auf eine verschliffene Form von "Ferne Gäste" aus, nach einer alten Überlieferung eines Lobliedes aus dem Jahr 40 n.G. auf den damals noch regierenden "König von Elek-Mantow", Luges Brugas. Dieser soll unliebsame Besucher in ein Haus mit der Bezeichnung "für ferne Gäste" geschickt haben, daß am "Ufer des warmen Sees" liegt, wohl im Kontrast zum deutlich kälteren Klamwassersee. Tatsächlich finden sich am Vengestersee noch immer Spuren einer kleineren, längst verfallenen Siedlung.

Rogas, Vigas, Lagas
Die Vigas und Lagas sind große Flüße, fast schon Ströme, beide stellenweise mehrere Dutzend Sprung breit und teilweise bald 6 Sprung tief. Sie branden mit unbebändigter Kraft ins Tal. Die etwas ruhigere, deutlich kleinere Rogas füllt den Klamwassersee mit eisigem Bergwasser, daß sich aber schon im Vengestersee, wo es durch einen unterirdischen Abfluß abläuft, auf angenehmere Temperaturen erwärmt. Benannt sind sie nach den drei Halbgöttern der multorischen Sage, die Trogas, den goldenen Sohn Kamits, zum Kampf herausgefordert haben - und siegten. Eine Art Sinnbild für die kleinen Ostländer, allen voran Elek-Mantow, daß dem riesigen Multorien die Stim bietet.

Siedlungen

Nordwegen, Südwegen, Ostwegen, Westwegen
Diese vier Dörfer haben sich vor allem durch die Reisenden auf den großen Straßen gebildet, erst gab es ein Gasthaus, dann haben sich die Bauern rundherum angesiedelt um abendliche Unterhaltung mit günstiger Handelslage zu verbinden.

Nordwegen: Hier haben sich die meisten der rund 300 Fischer ein Häuschen gebaut, die den Klamwassersee auf ihren kleinen Booten beschiffen. Das Gasthaus trägt den einfallsreichen Namen: "Zum fröhlichen Fischer".

Ostwegen: Da nicht allzuviele Reisende und Händler nach Seelenruh wollen, hat es doch außer der begehrten Fischsorte der Rotbauchzindlinge wenig zu bieten, ist Ostwegen nicht sonderlich groß. Kaum 100 Bauern leben hier, geschart um das Gasthaus "Ruhewohl".

Südwegen: Etwa 150 Bauern leben hier im Dunstkreis des Gasthauses "Vorberg".
Westwegen: Da es an der vielbefahrenen West-Ost-Straße liegt, die mehr oder weniger in direkter Linie nach Multor führt, ist Westwegen mit 400 Einwohnern das Größte der Dörfer geworden und es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis man sich eine Stadtmauer erbauen möchte. Schön jetzt schützen hohe Weinhecken im Sommer die Häuser vor neugierigen Blicken - im Winter jedoch wirken sie eher Fadenscheinig. Dafür gibt es zwei Gasthäuser hier, den "Vollen Krug" und das "hübsche Mädchen" (ein fehlleitender Name, die Wirtin ist an die 60 Sommer alt!).
Elek-Mantow Der Hintergrund und die Beschreibung der namensgebenden gespaltenen Stadt werden in hoffentlicher Bälde ausführlich an anderer Stelle behandelt werden. Für jetzt soll reichen: Die Stadt ist von der Spalte in eine reiche, nördliche Oberstadt und eine arme Südstadt, dem sogenannten Rattenloch geteilt, die nur von einer Brücke verbungen werden. Insgesamt leben an die 2500 Bürger und 220 Soldaten (namentlich Stadtgardisten) dort. Trogasdorf Wieder einmal war der bösartige Spott hier Vater der Namensgebung. Die Gründer dieses Dorfes waren durchweg Rekschat und nahmen so die Namen der Flüsse zum Vorbild, um ihre

Siedlung nach einem unterliegenden Multorgott zu benennen. Mittlerweile wohnen hier rund 230 Bauern zusammen, die jedoch noch immer zu dem größten Teil dem Rekschat-Volk entstammen.
Wandersruh Dieses kleine Dörfchen besteht nur aus den Behausungen von einigen Dutzend Viehhirten und drei Gasthäusern, die sich gegenseitig Konkurenz machen. Der "blutige Eber", das "scheue Pferd" und der "Tiefe Krug" buhlen um die Gunst der Reisenden, die hier auf halbem Weg durch Jestegils Paß zum letzten Mal vor dem anstrengenden Überstieg bzw. direkt danach Ruhe finden.
Abendgrund Das Dörfchen Abendgrund hat eine lange und bewegte Geschichte. In den letzten 20 Jahren wurde es immer mal wieder von Ferkalitz erobert, von Elek-Mantow zurückgewonnen und so weiter, bis man sich auf einen Frieden einigte, der Ferkalitz ein großes Stück des Forstes als eigenes Land sicherte - einem Stück, das Elek-Mantow heute dringend bräuchte und gerne wieder hätte - wer weiß, wie lange der Frieden hält.
Gratheim Gratheim ist eine trutzige kleine Soldatenkaserne, in der z.Zt. zwischen 10 und 20 Stadtgardisten stetig die Grenze nach Helikotien überwachen, obwohl für gut 10 mal so viele Platz wäre. Benannt ist sie nach dem steilen Abgrund, der gut 10 Sprung gen Helikotien absteigt und nur an wenigen, leicht zu bewachenden Aufstiegswegen nach Elek-Mantow hin zu überwinden ist. Als wäre das noch nicht genug, hat man eine Landwehr mit Zinnen dort errichtet, die ihrerseits noch einmal 2 Sprung mißt - Stellenweise weniger, wo sie langsam einzustürzen beginnt.
(klein) Windheim Windheim ist ein kleines Dorf, wenig mehr als ein paar Hütten, die sich um das beliebte Gasthaus "Roter Berg" gescharrt haben. Die Namensgebung des 100 Seelen Dörfchens soll auf den "Roten Renderg" zurückgehen, dem Erbauer des Gasthauses. Er hatte seiner Frau dereinst versprochen, einmal würde "ganz Windheim" auf ihn hören, womit eigentlich das nördliche Ostland gemeint war. Schlußendlich sollte er jedoch sein Versprechen einhalten, denn er wurde Dorfsprecher dieses Windheims, das von vielen Ostländern gutmütig-spottend Klein-Windheim genannt wird.
Silbrigen Diese kleine Stadt ist die einzige Siedlung, die neben Elek-Mantow selber, eine Mauer um sich hat und somit befestigt zu nennen ist - mit viel gutem Willen. Sie hat sich aus den Familien der Bergarbeiter gebildet, die das umliegende Gebiet nach Silber durchforsten, und mit Erfolg. Im Moment allein gibt es fünf aktive Silbermienen, die Silbrigen auch seinen Namen gegeben haben. Es leben hier etwa 500 Bürger, die von 50 Stadtgardisten beschützt werden. Trutzbar In unmittelbarer Nähe von Silbrigen liegt Trutzbar, eine kleine Feste an der Grenze zu Siegbar. Diese Lage zeichnet natürlich für den Namen der auf einem Hügel errichtete Festung verantwortlich, in der etwa 120 Soldaten ihr Heim haben. Denn der Name soll ausdrücken, daß man dem immer mal wieder kleine Übergriffe und Überfälle versuchenden Siegbar trotzen kann. Sonstiges Ansonsten sind über ganz Elek-Mantow einzelne Gehöfte Bauern und kleine Gebirgshüttensiedlungen mit unter 50 Einwohnern verteilt, auf die sich die übrigen Bewohner Elek-Mantows verteilen.
Bemerkenswerte Punkte
Die Spalte Die Spalte ist eine etwa 50 Sprung breite, 4 Lauf lange und mehrere Pfeilweit tiefe Schlucht, die Elek-Mantow in zwei Hälften teilt.
Siebenschlund, Höllenschlund Zwei tiefe und verschachtelte Höhlenreihen, in denen man Bergkristall vermutet, aber nach den ersten 10 Verschollenen bisher noch keinen weiteren Mutigen gefunden hat, um nach ihm zu suchen und ihn zu bergen
Korins Hut Man weiß heute leider nicht mehr, wer dieser Korin war, aber daß dieser Berg einem etwas hängenden Spitzhut ähnelt, ist nicht zu leugnen. Man hat

manchmal sogar den Eindruck, seine Spitze müsse jeden Moment abbrechen, so schief hängt sie auf dem Rest des Berges.

Die Drillinge Eine Gruppe von drei hohen, immer schneebedeckten Gipfeln, die wohl auch in Anlehnung an die multorische Sage als eine Gruppe angesehen werden. Angeblich ruht auf einem der Gipfel die Antwort auf die Frage nach der wahren Glückseligkeit - leider immer auf dem, auf den man gerade nicht schaut. Wenn also einmal drei Kletterer gleichzeitig... aber das ist beinahe unmöglich.

Die steile Klamm Die steile Klamm bildet den einzigen Zugang zu Seelenruh, den man mit Pferden und Wagen und ohne zu klettern benutzen kann. Sie wird im Volksmund auch "Mutters Fotze" genannt. Ihre Durchquerung dauert etwa einen Tag und es geht die ganze Zeit steil bergan. Die erste Hälfte des Tages bewegt man sich am Grund einer Art Schlucht vorwärts, auf beiden Seiten von steilen, kaum erkletterbaren, mehrere Sprung hohen Wänden umgeben. Dann erreicht man den Wechsel, die einzige Stelle der ganzen Klamm, die breit genug ist, um zwei Wagen nebeneinander vorbei zu lassen. Dahinter verschwinden die Wände rechts und links und werden durch tiefe Abgründe ersetzt, so daß man nun auf einer Art freiem Steg reist. Viele sind hier schon zu Tode gestürzt. Am oberen Ende der Klamm verläuft die Grenze zu Seelenruh, deutlich sichtbar durch einen großen Grenzstein, der aus dem Felsen selber herausgeschlagen ist und somit wohl der einzige bisher unverrückte Grenzstein alles Ostländergrenzen. Ein alter Brauch bestimmt, daß derjenige, der von unten kommt, den von oben kommenden aus dem Weg gehen muß. Dies heißt im Normalfall umzukehren bis zum Eingang oder zumindest bis zum Wechsel. Man hat aber auch schon davon gehört, daß von oben kommende einfach in den Abgrund gestoßen wurden.

Jestegils Paß Dieser Paß, entdeckt von Jestegil, dem Wanderer, stellt die einfachste Möglichkeit dar, den Gebirgszug in Nord-Südrichtung zu überqueren - im Winter sogar die einzige. In ihm muß nur in der Mitte eine etwas höherliegende, holprige Bergscheide überwunden werden.

Windheim Fälle Hier bietet sich einer der schönsten Anblicke der Ostländer: Die rasende Lagas stürzt hier gute 20 Sprung tief den Felsen auf drei Plateaus herab und wirft dabei stobende Nebel auf. Das Donnern ist an manchen Tagen bis nach Windheim zu hören.

Die Stadt Elek-Mantow

Legende zur nummerierten Karte der Oberstadt im EMM Ausführlichere Beschreibungen folgen zu einem späteren Zeitpunkt Mit "frei" bezeichnet Häusern wurde noch keine Funktion zugewiesen

1. Westtor
2. Frei
3. Frei
4. Frei
5. Frei
6. Ledergeschäft von Roger Tyriôn
7. Frei
8. Mietzimmerhaus in der Kranichgasse
9. Haus des Goldschmiedes Orlepnjiet Aska Per
10. Frei
11. frei
12. frei
13. Haus des Instrumentenbauers Zlatan

14. frei
15. frei
16. frei
17. Die heißen Bäder
18. Feste der Stadtwache
19. Haus der Hauptmänner
20. Ställe
21. Haus der Soldaten
22. Übungshaus
23. Speisehaus "Zum schillernden Vogel"
24. Wohnhaus der Pferdezähmer
25. Stallungen der Pferdezucht Meister Haruuks
26. frei
27. Bibliothek der Stadt Elek-Mantow
28. Feste des Triumvirats
29. Das Haus der Familie Broschakal
30. Das Haus von Alekmani, Sohn von Dolphinius
31. Wohnhaus der Tibrands
32. Fuhrunternehmen Tibrand - Arbeitsräume
33. frei
34. Krämerladen von Tan'dehe Lga
35. Haus des Richters Kuran
36. Haus der Familie Silberfarn
37. Gasthaus "Zum Wiederhall"
38. frei
39. Nordtor
40. frei
41. frei
42. Haus von Kommandant Rhiallos
43. Prinz-Schukan-Wohnschule für bessere Mädchen
44. frei
45. Kerker
46. frei
47. frei
48. frei
49. Haus der Familie von Erzfeld
50. Wachhaus der Brücke
51. Gasthaus "Zum hinkenden Hirsch"
52. Die "Lyzeum des verwirrten Geistes"
53. Haus von Altigan da Cabrinan
54. Die Botschaft der Atamanai
55. Tempel von Elek-Mantowin
56. frei
57. Haus von Marek Iundak
58. Kräuterhandel Astrektasch
59. frei
60. Kunstschau Holofü Triss
61. Haus von Maldraedior und Drakonvert
62. frei
63. Tempel Selefras
64. frei

65. "Haus des frischen Quells" - Lusthaus
66. Haus von Hauptmann Larkur und Sarjana
67. Gasthaus "Zur fliegenden Taube"
68. frei
69. frei
70. Das Haus der Familie Valdrakyne
71. Reisebedarf Huluk
72. Osttor
73. Haus der Witwe Abakul
74. Münzprägerei

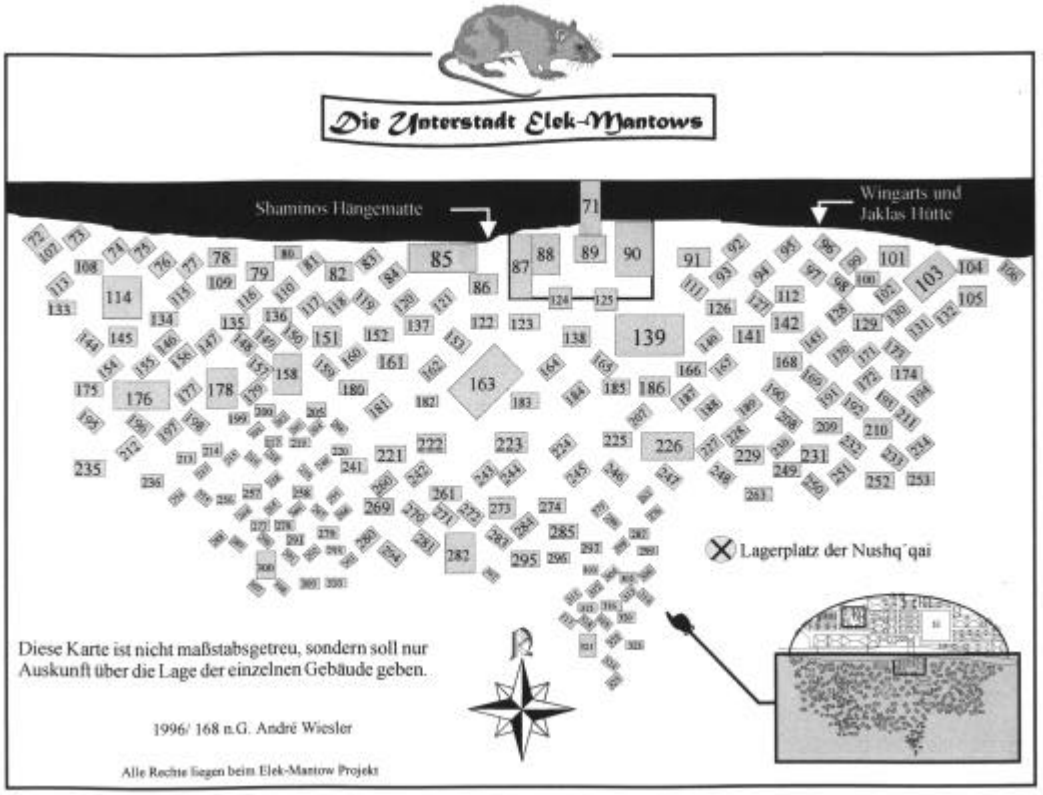
A) Im Bau befindliche Botschaft Mekedes

Die Karte und Legende der Unterstadt sind leider noch nicht überarbeitet:

Unterstadt:

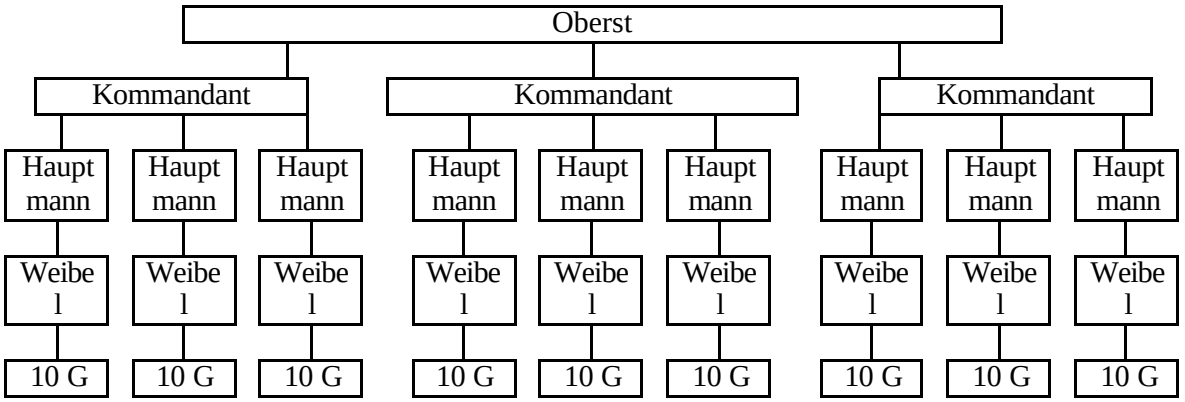
71 Brücke
72-77 frei
78 Haus und Schmiede von Lyr.
79-80 frei
81 Rominas Ramschladen
82-83 frei
84 Haus von Ailanth k'irianh Ly'e
85 Der Hesvitetempel zu Elek-Mantow
86 frei
87 Feste der Stadtwache: Ställe
88 Feste der Stadtwache: Kasernen
89 Feste der Stadtwache: Übungshaus
90 Feste der Stadtwache: Offiziershaus
91-94 frei
95 Haus von Aramar

96-102 frei
103 Hurenhaus
105 frei
106 Das Haus von Hamaliel.
107 Haus von Irban Barilkian
108 frei
109 Haus von Talisiem (Robert)
110-113
114 Das „Succube“
115-121
122 Haus von Manyr
123 frei
124 Feste der Stadtwache: Wachturm
125 Feste der Stadtwache: Wachturm
126-138
139 Schmiede
140 -142 frei
143 Gaststätte „Der schwarze Bär“
144-162 frei
145-252 frei
163 Das zweischneidige Schwert
164-175 frei
176 Krämerladen
177 frei
178 Frei (errichtet auf der Ruine eines früher dort stehenden, abgebranntesn Holzhauses)
179-191 frei
192 Die Schusterei von Miuz Regi
193-195 frei
196 Kaschemme „Totenkopf“
197-210 frei
211 Sahajs Höhle
212 frei
213 Hautbildstecherladen von Kaltauge (Laura)
214-243 frei
244 Den Aloumenn-Vioùs Haus
253 Der Tempel der Rekschatgötter
254-281 frei
282 Tierpräperator und Ledergerberei (Gestank !)
283-285 frei
285 Haus von Inigo Bellodores
286-299 frei
300 Tandreks fliegendes Pferd.
301-316 frei
317 Haus des Totengräber Paresastre Lugubrues
318-320 frei
321 Toshis Schmiede
322-324 frei
325 Judiths Wohnung und der Schrein der Ashkenobistar



Sonstiges aus der Stadt

Organisation der Stadtgarde Elek-Mantows:



Außerdem sind dem Oberst und jedem Kommandanten noch jeweils 10 Gardisten mit einem Weibel direkt unterstellt.

Mantowinsche Goldsonnen

Die wohl größte Besonderheit Elek-Mantows ist das alchemistische Geheimnis, unfälschbare Goldsonnen herzustellen. Wenn man eine solche Münze gegen eine Lichtquelle hält, ist sie von einem leuchtenden Schein umrahmt. Zerschneidet man die Münze, verschwindet dieser Schein.
Die Prozedur ist ein strikt gehütetes Geheimnis, nur familienlose Goldschmiede ohne erkennbare Laster erfahren immer nur einen Teil des Vorganges und werden natürlich stets streng bewacht.

Regierung

Beherrscht wird Elek-Mantow vom Triumvirn, einem Rat mit drei Sitzen, der jährlich in einer Geldwahl ermittelt wird.

Vom freien Reich Nidjut

Von Karsten Junk

Einführung in das Volk

Die Nacht ist vorüber, es ist morgen. Wie stets liegt Nebel über der Hafenstadt Narrim, der Hauptstadt des Freien Reichs Nidjut. Kein Laut regt sich, die Stadt liegt stumm da. Nur auf der Ordensburg dreht eine einsame Wache eine Runde von Turm zu Turm, ohne auch nur die nächsten Häuser klar erkennen zu können.

Da durchbricht der Gongschlag des Tempels die Stille, sechsmal hallen die Schläge, vom Nebel weit getragen und verzerrt durch die Gassen und über die alte, brüchige Stadtmauer hinaus. Es dauert nicht lange, und Narrim erwacht zum Leben. In den besseren Vierteln am Hafen werden die Fensterläden an den mit Kalk weiß getünchten Fachwerkhäusern geöffnet, Händler, Handwerker und Schreiber zeigen sich auf den nebeligen Straßen. In der Nähe der Stadtmauer entsteigen Bauern, Fischer und Salzarbeiter ihren Betten um ihrem Tagewerk nachzugehen.

Doch zuerst versammeln sich die meisten Narrimer im Turm, so heißt der Hesvite-Tempel im Volksmund. Nicht, daß sie die altertümliche Sprache so recht verstehen würden, die die Priester während der Anbetung im Munde führen; nicht, daß sie stets viel spenden würden; doch so war es seit alters her, daß der Narrimer den Tag im Tempel beginnt, und deshalb soll es auch so bleiben.

Dann, wenn die Lobgesänge der Priester verhallt sind und die Sonne aufgeht, ziehen die Bauern auf ihre Felder, die Fischer gehen zu ihren Booten und die Händler in die Kontore.

Und so war es auch an diesem Morgen, als Hivrom Simkil sich aufmachte, um zum Hafen zugelangen. Hivrom gehörte zu den wenig geachteten Hafenarbeitern. Gegen einige kleine Münzen verdingte sich Hivrom bei ankommenden Schiffen und trug ihre Waren die Hafentreppen hinauf, den der narrimer Hafen liegt auf Meereshöhe, damit hundert Sprung unter den Klippen, auf den Narrim selbst erbaut ist. So muß also jedes Gut erst einmal die Treppen hinaufgetragen werden.

Hivrom hatte Glück, ein Handelssegler aus Mekede lief schon kurz nach Sonnenaufgang in den Hafen ein. Das Handeln mit dem Kapitän erbrachte nicht viel, wieder nur ein par Eisensonnen! Wie sollte das nur weitergehen? Wie sollte er seine Frau und seine Kinder versorgen. Seit dieser elende Priester, Charom, und mit ihm die ganze Herrschersippe Nidjut, so herumzeterten, nur weil irgendein Land, von dem Hivrom noch nie gehört hatte, einen fremden Gott verehrten, war der Handel zurückgegangen. Natürlich, für die hohen Herren reichte es, aber für Hivrom? Oh, nein, nun ist auch noch ein Krug beim ausladen zu Bruch gegangen! Der Kapitän hat es gesehen- das wird teuer!

Am selben Morgen ging auch Kolrom Fedot zu seinem Arbeitsplatze. Kolrom war Aufseher im Steinbruch an der Küste. In dieser Eigenschaft hatte er schon Baldurom Nidjut, den Marktrichter des Reiches kennengelernt. Kolrom hatte sich ein schmuckes Haus erarbeitet, indem er mit seiner Familie lebte. Kein Verständnis hatte er für die Klagen der Leute, die bei der Stadtmauer wohnten. Hatte er nicht auch mit wenig angefangen und sich – Hesvite sei Dank – etwas erarbeiten können? Ein Haus in Sichtweite des Herrenhauses, gute Kleidung, einen der vorderen Plätze im Tempel. Und dort, im Tempel spenderte er auch, auf das es so bleiben möge. Denn wie sagte noch der Erste Deuter Charom: Wem Hesvite nichts wert ist, der ist auch Hesvite nichts wert.

Nein, die Habenichtse haben es nicht besser verdient. Aber nun schnell zum Bruch, denn wenn der Aufseher zu spät kommt, wann kommen dann erst die Steinbrecher! Und dann noch schnell beim Händler vorbei, und ....

Volk und Land

Nidjut ist das kleinste Land der Ostländer. Es liegt an der nördlicher Küste, eingeklemmt zwischen Regthil im Norden und Fekalitz im Süden. Im Landesinneren grenzt Nidjut an
Donji Kalemat. Durch seine Lage ist das Wetter in Nidjut kühl und feucht, die Niederschläge sind in allen Jahreszeiten stark ausgeprägt. Vom Meer her bläst beständig der Ostwind, der die Bäume landeinwärts drückt. Im Fühjahr und im Herbst gibt es nicht selten Stürme, die über Tage das Ein-und Auslaufen im Hafen unmöglich machen.
Hauptstadt und mit weitem Abstand gößte Ansiedlung ist der Hafen Narrim. Hier leben über zweitausend Menschen, während sich einige weitere hundert Leute auf die bäuerlichen Orte im Hinterland verteilen, deren bedeutenster bis zu seiner Zerstörung Barrim war.
In *Narrim* lebt und herrscht der Hohe Vater (zur Zeit: Syrom Nidjut) mit seinen Beratern. Dieser fast immer nebelige Ort (Narrim bedeutet: Steter Nebel) auf den Klippen über dem heranflutenden Meer dient dem kleinen Reich um seine Handelsgüter, vor allem Fleisch, Fisch, Ledergüter und Salz, zu verschiffen und Waren aus den anderen Ostländern einzuführen.
In Narrim kann man einige Viertel ausmachen: Das Hafenviertel, direkt über dem Hafen gelegen, mit den üblichen Schänken, Seemansunterkünften und Speichern. Der Hafen liegt zu Füßen der Klippen und kann nur über in den Fels gehauenen Treppen erreicht werden. Dort unten liegen nur die Anlegestellen, eine Unterkunft für fünf Büttel des Orden Wadoroms und die Hafenmeisterei. Im Wasser dümpeln vor allem Fischerboote und meist ein oder zwei Handelsschiffe. Das narrimer Hafenviertel liegt um den Fischmarkt herum, den man als erstes erreicht, wenn man die Treppen erklommen hat. Dort werden fast alle Meeresfrüchte und Fische umgeschlagen, es sei denn, sie sollen in andere Länder ausgeführt werden. In einem Fachwerkgebäude am Fischmarkt hat auch der Marktichter seinen Sitz. Er entscheidet nicht nur über Streitigkeiten zwischen Händlern oder Fischern, sondern er ist auch für die Vorratshaltung in Narrim verantwortlich und legt in Krisenzeiten die Preise für bestimmte Güter fest. Natürlich steht auf dem Fischmarkt auch der Pranger: Eine Strafe, von der sich wohlhabende Nidjuter aber loskaufen können.
Südlich des Hafenviertels befindet sich das andarische Viertel im Aufbau. Einige Hundert Siedler aus dem Land der Güte haben sich hier um das Gesandtschaftsgebäude der Hohen Botschafterin niedergelassen und auch ein Kloster gegründet. Die Siedler sind weitesgehend selbständig und verfügen über eine eigene Gerichtsbarkeit. Sie helfen beim Ausbau des Hafens und der Speicherhäuser, wofür dem Land der Güte ein Nutzungsrecht des Hafens eingeräumt wurde. Noch sind die Siedler ein Haufen für sich, ob und in wie weit sie sich den Nidjutern angleichen wird sich zeigen.
Nördlich des Hafenviertes befindet sich das Tempelviertel. Hier findet sich nicht nur der Hesvitetempel, sondern auch das Herrenhaus der herrschenden Familie Nidjut und die Kontore der reicheren Händler. Der Baustil ist von weiß gekalktem Fachwerk mit massiven Holzstützen geprägt, während vor allem entlang der Stadtmauer einfache Steinwände die Regel sind. Die Gassen sind breit genug für Fuhrwerke und das Herrenhaus ist von einigen Bäumen umgeben. An einigen Stellen stehen Brunnen, aus denen, oft aus Untiermäulern, Wasser sprudelt. Wer hier wohnt brauch sich um sein Auskommen in normalen Zeiten keine Sorgen zu machen.

Weiter ins Inland liegt das Stadtmauerviertel. Die Häuser hier sind vor allem aus dem Stein der Steinbrüche gebaut, vielfach sind die Wände nur aufeinadergeschichtete Steine. Nicht alle Bewohner dieser Gegend können sich Mörtel leisten. Die Bauern und Fischer, die hier wohnen und ihr Handwerk von ihren Vätern übernehmen sind noch recht glücklich dran, da sie ein ganz gutes Auskommen haben, schlecht geht es den Salzarbeitern, Lastenträgern und Tagelöhnern. Für sie fühlt sich niemand verantwortlich. Dem einen oder anderen gelingt es, einen lohnenden Posten zu besetzen, doch die meisten schaffen dies nicht. Viele streben daher in den Orden Wadoroms, doch auch dort werden nur wenige genommen.
Etwa die Hälfte der nidjutschen Bevölkerung besteht aus Bauern und Fischern. Die andere Hälfte bilden die in Narrim ansässigen Bürger, die sich dem Handwerk oder dem Handel verschrieben haben. Noch unter den Bauern werden im Rang die Tagelöhner eingestuft, die am Hafen oder in den Salzgrotten arbeiten oder am Stadtrand in den Ledergerbereien ihren Unterhalt verdienen müssen.
Der Besucher bemerkt schnell eins: In Nidjut scheint jeder mit jedem –jedenfalls irgendwie – verwandt zu sein. Der Rang in der nidjutschen Gesellschaft bestimmt sich in etwa nach der Nähe der Verwandtschaft zur herrschenden Familie, die dem Land den Namen gegeben hat: Nidjut.
Unterhalb dieser Ebene kann jedoch fast jeder durch Erfolg zu einigem Ansehen kommen. Die Nidjuter schachern gerne um ihre Waren. Sie sind eher Händler als Bauern. Daher hat es der gemeine Bürger am liebsten wenn die Regierenden ihm die Möglichkeit verschaffen Waren aus Nah und Fern einzukaufen und daraus Neues zu fertigen oder sie weiterzuverkaufen. Die Bauern Barrims stehen, ähnlich wie die Fischer Narrims, im Ansehen ihrer Landsleute eher unten.
Vom Körperbau her sind die Nidjuter eher klein und gedrungen. Ihr Haar ist blond oder braun, meist irgendwo dazwischen.

Herrscher

Herrscher über das Freie Reich Nidjut ist Syrom Nidjut II, er führt den Titel „Hoher Vater“. Die Vererbung dieses Amtes ist eingentümlich: Der herrschernde Hohe Vater bestimmt in einer im Tempel unter Verschluß gehaltenen Verfügung, wer bei seinem Ableben auf den Thron folgen soll. Nach dem Tode des Herrschers übernimmt zuerst der Erste Deuter (also der Hohepriester) die Geschäfte und eröffnet drei Tage danach den Willen des verstorbenen Herrschers. Der so benannte muß ein Mitglied der Herrscherfamilie Nidjut (die dem Land auch den Namen gegeben hat) sein, wobei der Erste Deuter niemals Hoher Vater werden kann. Der Thronfolger muß sich dann aber dem Volk stellen: Jubelt es ihm zu, ist er hoher Vater, schmäht es ihn, wird er es nicht. Der zweite Fall ist jedoch noch nie eingetreten, wenn auch die Zustimmung sehr oft verhalten war.
Der Hohe Vater bestimmt dann aus der Familie seine Berater, die mit ihm die Kammer bilden. Der Erste Deuter kann nicht neu ernannt werden, er wird auf Lebenszeit eingesetzt. Der Hohe Vater bestimmt nach hergebrachter Art Berater als: Marktrichter, 1.Gesandter, Salzrichter und
1. Ordensmeister, sowie deren Vertreter.
Es ist ein offenes Geheimnis, daß Syrom beim Regieren keine harte Hand zeigt. Er läßt vielen Dingen ihren Lauf, was die bessergestellten Nidjuter durchaus begrüßen. Ebenso offenbar ist aber auch, daß der Erste Deuter diese Meinung nicht teilt, woraus er kein Gehemnis macht. Doch diesen Ränkespielen steht das Volk recht gleichgültig gegenüber. Die Einen haben Vorteile davon, die Anderen haben keine Zeit und Lust darüber nachzudenken.

Solange das Land nicht in Abgrund gerissen wird, nimmt man die jeweiligen Herrscher hin.

Brauchtum

Gefeiert wird in Nidjut vor allem die Wintersonnenwende, aber auch die Sommersonnenwende. Darüber hinaus wird der Geburtstag des Hohen Vaters mit einem Fest auf dem Fischmarkt begangen.
Größter Feiertag im Land ist aber der 8.Brie, der Geburtstag des Gründers des Freien Reichs Nidjut, des Hohen Vaters Wadorom. Die im Tempel aufbewahrten sterblichen Überreste des vor jahrhunderten versorbenen Herrschers werden im prunkvoll verzierten Sarg durch die Straßen getragen, einer Berührung des Sarges wird die Wirkung nachgesagt, daß man so die Götter für ein bestimmtes Begehr gütig stimmen könnte. Am Abend findet dann zwischen Herrenhaus und Fischmarkt ein Fest statt, das von der Familie Nidjut bezahlt wird.
Die Herkunft der Nidjuter konnte noch nicht einwandfrei geklärt werden, doch wurde die Fabel, die Nidjuts seien aus einer entflohenen Familie Leibeigener hervorgegangen, entschieden ins Reich der Märchen verwiesen. Festzuhalten bleibt, das einige Eigenarten der Nidjuter nicht so recht zu ihren Nachbarvölkern passen. Auffällig ist hier die Verschleierung der Frau. Der Schleier ist heute zwar nur noch über der oberen Gesichtshälfte und selbst dort fast durchsichtig, doch ist solch ein Brauch in den Ostländern recht unüblich. Daneben sprechen die Nidjuter eine Art des Ostländischen, die für Fremde kaum zu verstehen ist.
Obgleich die Nidjuter eigentlich Gemütsmenschen sind, wahrt ihr Auftreten (fast) immer die nötige Form. Gefühlsausbrüche gibt es kaum. Quer durch alle Schichten scheinen die Nidjuter einem strengem, vielfach sehr geordnetem Lebensstil verhaftet. Dies ist eine Folge der langen Dienstzeit im Orden Wadoroms, dessen jetziger Ordensmeister wie folgt zitiert wird: „Ein Nidjuter, der dem Regenten und dem Volk nicht den nötigen Gehorsam durch einwandfreie Lebensführung und Erfüllung seiner Pflichten zollt, der ist Nichts. Und wir versuchen ihm in neun Jahren im Orden klar zu machen, was Gehorsam, Pflicht und Lauterkeit bedeuten!“ Dies ist zwar die Aussage eines alten Soldaten, jedoch ist sie in abgeschwächter Form, herrschende Meinung in Nidjut.

Glaube

Die Nidjuter verehren vor allem den gütigen Hesvite. „Möge Hesvite dich schützen“, „Hesvite sei Dein Herr“ sind daher häufige Abschiedsgrüße. Dem Hesvite ist auch der einzige Tempel Narrims geweiht. Sein Tempelvorsteher ist Berater des Hohen Vaters und vertritt diesen. Der Hohe Vater ernennt den Tempelvorsteher auf Lebenszeit. Der Falke, das Symbol Hesvites, hat auch Eingang in das Nidjutsche Wappen gefunden: Eins silberner Falke auf einem waagerecht geteilten Schild, oben gelb unten blau. Nidjuter wachsen mit der Hesviteverehrung auf. Im allgemeinen besuchen die Bürger Narrims einmal am Tag den Hesvite-Tempel, wenn es dafür auch keine Vorschrift gibt.
Die einzige Gottheit, die neben Hesvite noch Verehrung findet, ist Cherindrasta. Ihr nachzueifern wird den Nidjutern auch von den Hesvite-Priestern empfohlen, denn „Tugend“ ist ein Schlüsselwort in Nidjut.
Zwar wird Astanace durchaus von den Bauern und Fischern angerufen, doch findet diese Göttin in den oberen Schichten einfach keinen Rückhalt, so daß sie im alltäglichen Leben kaum eine Rolle spielt.

„Selefra wird in Nidjut nicht verehrt“ heißt es, doch wer weiß dies schon wirklich?

Handwerk (+Handel)

Die nidjutsche Landwirtschaft beschränkt sich weitgehend auf Viehzucht. Für Ackerbau taugt der nasse Boden nicht, doch die Kühe fressen gerne das satte, feuchte Gras der Wiesen. Aus diesem Grund finden sich in Nidjut auch viele Dinge, die aus Milch hergestellt werden können, wie Butter, Käse, Quark und so fort. Auch das Leder der Tiere wird verarbeitet. Narrim ist bekannt für seine Lederkleidung und vor allem für seine Lederrüstungen.
Hauptquelle der Nahrungsmittel ist jedoch das Meer. Von den Göttern mit kühleren Meeresströmungen gesegnet, tummelt sich vor der nidjutschen Küste eine ganze Anzahl verschiedener Fischarten. So kann die Versorgung Nidjuts selbst geleistet werden, ein Teil der Nahrungsmittel wird stets ausgeführt. Getreide wird allerdings mangels eigenem Ackerbau immer dazu gekauft, vor allem aus dem Land der Güte, mit dem ein Vertrag darüber besteht.
Aus dem Meer werden aber auch Perlen geboren, die auch zum Teil im Lande zu Schmuck weiterverarbeitet werden.
In den Grotten am narrimer Hafen wird darüber hinaus Salz gewonnen.
Das Handwerk Narrims ist einseitig auf die Seefahrt ausgerichtet. Aus den von Händlern herbeigebrachten Rohmaterialien werden vor allem Seile und Taue, Segel, Netze und so weiter hergestellt. Wenn der im Vertrag mit dem König des Reiches der Güte vorgesehene Ausbau Narrims vollendet ist, wird Narrim auch eine Werft haben. Abgesehen von der Schiffahrt widmen sich Handwerker dem Bartscheren, dem Mauern und anderen Handwerken, die es woanders auch gibt.
Hierbei muß jedoch bedacht werden, daß Gegenstände aus Holz vielfach in Nidjut teurer sind als anderswo, da Holz eingeführt werden muß.

Heer

Nidjut unterhält eine Armee- und Bütteltruppe, den „Orden Wadoroms“ (Wadorom war der erste Hohe Vater Nidjuts). Diese umfaßt fünf Banner zu je fünfzig Mann. Der größte Teil des Ordens besteht aus eingezogenen jungen Männern, die eine neunjährige Dienstpflicht im Orden ableisten müssen, nur die Anführer der Banner und ihre unmittelbar unterstellten sind dauerhaft Soldaten. Die Bewaffnung dieser fast ausschließlich in Narrim untergebrachten Einheit besteht im wesentlichen aus Schwertern, Speeren, leichten Rüstungen und Bögen, ausgefallene Waffen wird man vergebens suchen. Sitz des Ordens ist die Ordensburg, ein alter, verschachtelter Bau in der Mitte Narrims, der dringend einige Ausbesserungsarbeiten nötig hätte, wie auch die narrimer Stadtmauer. Der Anführer, der Ordensmeister, wird vom Hohen Vater ernannt. Zur Zeit wir der Orden von Akarom dem Älteren geführt, Zweiter Ordensmeister ist Akarom der Jüngere. Akarom d.J. erfreut sich allerdings des Wohlwollens des Hohen Vaters, so daß seine Ernennung zum Kammermitglied und damit das aufrücken in die erste Reihe der Berater eine Frage der Zeit zu sein scheint.

Nach außen

Während Hoher Vater Syrom die Einstellung vertrat, daß es für Nidjut am besten sei, sich aus allem herauszuhalten und auch dementsprechend unauffällig verfuhr, sah dies sein Vertreter, der Erste Deuter Charom, stets anders. Vor einiger Zeit nutzte er

daher die Abwesenheit Syroms aus um die Kammer Nidjuts zu einigen sehr scharfen Wort-Angriffen auf Pergaminon zu bewegen. Steitpunkt war hier der dort ausgeübte Aamun-Kult. Nachdem dies das Freie Reich Nidjut an den Rande eines Krieges mit Pergaminon führte kehrte Syrom von seiner Reise zurück und beendete diese Vorgänge erstmal. Ansonsten widmet man sich ausgiebig dem Handel, so wurden mit einigen Ländern Verträge über Zollfreiheit, mit anderen über den Austasuch von Waren geschlossen. In naher Zukunft ist die Entsendung von Botschafter in einige Länder geplant.

Kleiner Wortschatz

Die nidjutsche Art des Ostländisch ist schwer verständlich und stellt eine Mischform aus dem
Ostländisch und der überlieferten Sprache der Nidjut da. Das „Altnidjutsch“ wird heute
vorwiegend im Temepl und bei Erlassen der Kammer und des Hohen Vater benutzt, die
meisten Nidjuter verstehen diese Sprache nur in groben Zügen.
Männernamen enden in Nidjut grundsätzlich auf *–rom*, wie zum Beispiel in Sy*rom*, Aka*rom*, Baldu*rom*. Dagegen enden Frauennamen immer auf *–izitam*, wie in Gaw*izitam*, Solaf*izitam*.
Der häufigste Gruß lautet „Hesvite mit Dir“ .Der Hesvite-Tempel heißt Turm des Hesvite, oder auf altnidjutsch: „*Hesvitar Odonn“*. Letztlich gilt aber, das alte nidjutsche Sprichwort: Wer Gold bringt, den wollen die Götter schützen.

Boni und Mali

Charakterstärke +2 (wg. der starken Bindung an den Glauben, der Ausbildung im Orden Wadoroms und „biederen“ nidjutschen Gesellschaft)
Verhandeln +2 (viele Händler, Nidjut muß viel aus- und einführen)
Rüstungsbau +1 (Lederrüstungen)

Spurensuche –1 (Landschaft eignet sich nicht zur Spurensuche oder zum jagen)
Schauspiel –1 (gilt in Nidjut als verkommen)

Von Pergemitron

Von Stephan Packard

„Er heißt Nemyl!“ rief der kleine Emich und sprang vom Fensterbrett ins Blumenbeet herunter. Er und Dachia waren beide fünf Jahre alt und schauten schauernd und staunend durchs Fenster auf den Perger, der in seiner dunklen Kutte im Haus von Emichs Eltern saß, Fragen stellte und sich Notizen auf den riesigen Schriftrollen machte, die er mitgebracht hatte. Sein langer Bart wickelte sich auf der Tischplatte auf, sein schlanker, gedrechselter Pergerstab lehnte in einer Ecke. „Ich find aber, die Perger sind unheimlich, Emi!“ murmelte Dachia an dem Daumen in ihrem Mund vorbei. Emich fand die Perger auch unheimlich, hatte aber entschieden, daß er jetzt alt genug und außerdem ein Mann sei und fürchtete sich daher nicht oder jedenfalls nur ein kleines Bißchen. „Der ist in Ordnung! Vorhin hat er sich mit mir unterhalten.“ erklärte er stolz. – „Was hat er gesagt?“ fragte Dachia. – „Er hat mich gefragt, was ich für Bücher lese.“ sagte Emich. – „Und was liest du für Bücher?“ – „Gar keine, ich kann ja gar nicht lesen.“

Emichs Vater hieß Chomin und fand den Perger ebenfalls unheimlich. Tatsächlich haßte er den alten Mann insgeheim mit all der glühenden Hilflosigkeit, mit der ein wohlerzogenes Schoßhündchen seinen Herrn haßt. Jedes Jahr kam einer aus der Akademie herunter, stellte alle möglichen sinnvollen und sinnlosen Fragen und sagte ihm dann, wie er im nächsten Jahr sein Getreide anzubauen habe. Ob sich irgendjemand daran hielt, was die Perger befahlen, kümmerte diese offenbar nicht; manche von Chomins Nachbarn befolgten die Anweisungen, andere taten, was sie wollten, alle erhielten sie bei Frühjahrsbeginn wieder Besuch. Manche Leute sagten, wer das tat, was die Perger befahlen, bekäme bessere Ernten. Andere behaupteten das Gegenteil. Chomin hatte sich bislang stets an das Pergerwort gehalten.

„Nun gut.“ sagte Nemyl schließlich, ohne den Blick von seinen Pergamenten zu nehmen. „Ihr werdet Folgendes tun: Das Feld im Norden laßt Ihr ein Jahr lang brach liegen. Die Weide –“ er unterbrach sich. „Wollt Ihr das nicht aufschreiben?“ – „Nein, Herr.“ sagte Chomin sehr leise. „Ich kann ja nicht schreiben.“ – „Ahjafreilich.“ sagte der Perger. „Dann wiederholt, was ich sage, damit Ihr es behaltet: Brachliegen muß jetzt das Land dort im Norden, kennt Saat nicht noch Ernte.“ – „Brachliegen muß jetzt...“ begann Chomin. – „Nein,“ unterbrach ihn der Perger, „Ihr müßt es so sagen: BRACHliegen MUSS jetzt das LAND dort im NORden, kennt SAAT nicht noch ERNte. Dann merkt Ihr es Euch besser.“ – Chomin räusperte sich: „Braaachliegen muuuuß jetzt das Laaaand dort im Noooorden, kennt Saaaat nicht noch Eeeeernte.“ – „Sehr gut! UND auf der WEIde, da MÜSsen...“

Dachia und Emich hockten versteckt unter dem Fensterbrett, wo man sie von innen nicht sehen konnte. „Also gut, ich verspreche kein Wort zu erzählen, nicht mal meiner Mama.“ sagte Emich und hob drei Finger der rechten Hand zum Schwur. „Nun sag’s schon.“ – „Ich habe gehört,“ flüsterte Dachia und rollte die kleinen Augen, „bei der alten Ulme am Immerfeld gibt’s böse Geister.“ Dann lehnte sie sich schnell zurück und blickte Emich erwartungsvoll an. Der zögerte: „Aber Pergerwort ist: Geister, die gibt’s nicht...“ begann er. – „Mein alter Opa sagt aber, das gibt es! Er meint, es darf da nicht mehr gesät werden, sonst holt uns der tote Rekschatsklave, der da vor gaaaaanz langer Zeit gestorben und verroht ist.“ – „Verrottet.“ verbesserte Emich unsicher. – „Ja, verrottet. Vor *zwei* Jahren oder noch mehr ist er schon verrottet – da war mein Opa noch selber ganz klein!!“ Emich hob staunend die Augenbrauen: Vor so langer Zeit war er selber auch noch ganz klein gewesen. „Und jetzt geht er wieder um, und jetzt darf da keiner mehr ernten, und wir müssen’s barschliegen lassen!“ – „Brach.“ verbesserte Emich flüsternd, bekam Angst und freute sich.

„Dank für Eure Gastfreundschaft, Immerricha.“ sagte der Perger zu Emichs Mama, als er das Haus verließ. Die nickte stumm und wurde dann rot, weil sie dachte, daß sie noch irgend etwas sagen sollte: „Geht es Euch gut,“ begann sie und wurde dann leiser: „...in der Akademie?“ Nemyl sah sie erstaunt an. „Was? Ja. Sehr gut. Habt Dank.“ Nun wußte er nicht, was er sagen sollte. „Lest– Lest Ihr gerne?“ fragte er und versuchte zu lächeln. „Nein, Herr,

ich kann ja gar nicht lesen." – „Ahjafreilich." seufzte der Perger, hob seinen Stab und ging rasch davon.

„Gell, Papa?" fragte Emich an diesem Abend vor dem Einschlafen. „Bald müssen wir aber auf dem Immerfeld mit dem Säen anfangen, gell?" Chomin dachte einen Augenblick nach. Dann zuckte er die Schultern und sagte: „Brachliegen muß jetzt das Land dort im Norden, kennt Saat nicht noch Ernte." – „Warum denn, Papa?" – „Ein neues Pergerwort. Denk nicht drüber nach und schlaf jetzt."

Emich lag im Bett und dachte an böse Geister. Wenn es ein Pergerwort war, mußte man es ja singen können. Und tatsächlich, das ging: „*Brach*liegen *muß* jetzt..." summte er vor sich hin, bis er einschlief. Neben ihm im anderen Bett lag Chomin wach. Er summte dieselbe Melodie.

Beschreibung Pergemitrons

Pergemitron ist äußerst dünn besiedelt und kennt keine einzige größere Stadt, so daß die drei Dörfer Archem, Nodoch und Lusch, die jedes nur einige hundert Einwohner zählen und anderswo kaum auf der Landkarte erschienen, als wichtige Landmarken erscheinen. Der felsige, karge Boden gibt den Bauern und Schafzüchtern nur wenig her, und der weitaus größte Teil der Bevölkerung lebt vom Bergbau: Neben Eisen und wenigen Edelmetallen findet sich in den zerklüfteten und steilen bergen auf denen die Pergemiten leben, vor allem der Bij-Balusch, ein sehr seltener massiver, im natürlichen Zustand schwarzer Rohstoff, der durch eine sehr langwierige Behandlung in den berühmten pergemitischen Balusch, ein schon bei geringen Temperaturen leicht formbares und sehr dehn- und biegbares, dabei aber festes Metall, das wegen seiner Seltenheit und seiner vielfältigen Verwendbarkeit teure Preise auch und vor allem im lebensmittelreicheren Ausland erzielt.

Um aus Bij-Balusch den reinen Balusch herzustellen, braucht es eine Vielzahl schwieriger Arbeitsvorgänge, die jeder von einem eigenen Berufszweig ausgeübt werden: Da gibt es den Barter, den Alefer, den Sogernen und so fort, von denen jeder dem Reisenden, der nachfragt, zur Antwort gibt, er würde den Bij „eben barten", oder „ihn alefen", oder „for die Soger sorgen". Keiner scheint den ganzen Vorgang von vorne bis hinten zu kenne, aber wenn der Bij-Balusch durch die Hände der zehn verschiedenen Handwerksmeister gegangen ist, ist schmiegsamer, teurer Balusch daraus geworden, und das ist schließlich die Hauptsache.

Wer als Reisender durch Pergemitron zieht – denn *nach* Pergemitron zieht kein Mensch –, stellt auf Nachfrage überrascht fest, daß das Land offenbar keinen gewöhnlichen Herrscher hat. Fragt der Reisende nach, erfährt er irgendwann von der Keramia[1], dem riesigen schwarzen Bau auf einem der höchsten Gipfel Pergemitrons, in dem die Perger[2] leben, verrückte und ein wenig unheimliche Männer, die – so scheint es den Pergemiten – allesamt uralt und nicht ganz bei Sinnen sind. Der typische Perger hat eine lange schwarze Robe an, den berühmten gedrechselten Pergerstab in der rechten Hand und offenbar wichtigeres zu tun, als sich mit Pergemiten oder auch mit ausländischen Gästen zu unterhalten – fragt sich nur, was, denn womit die Alten vom Berge tatsächlich ihre Tage verbringen, scheint keiner so recht zu wissen. Daß es sich um eine riesige Ansammlung von schrecklichen und geheimnisvollen Zauberern handelt, muß wohl ebenso als Aberglauben betrachtet werden wie die Vermutung, daß es sich um das älteste und schon vor Jahrhunderten

[1] Von einem alten pirmanischen Wort, das zunächst soviel bedeutete wie „brennender" oder „gebrannter Stein", später - aus ungeklärten Gründen - auch „Schule".
[2] Man beachte: Pergemit = Bewohner Pergemitrons; Perger = Mitglied der Keramia.

aus den Fugen geratene Lyzeum der Ostländer und damit um das Vorbild der entsprechenden Einrichtung in Elek-Mantow handelt.

Jedenfalls sieht man kaum einmal einen Perger außerhalb der Keramia; wenn doch, so ist er fast stets entweder dabei, ein Buch zu lesen oder irgendetwas aufzuschreiben – denn die Perger ziehen bisweilen durch Pergemitron, stellen allerorts wichtige und unwichtige, einfache und unverständliche Fragen, schreiben die Antworten auf und kehren dann ohne jede Erklärung in die Keramia zurück. Daß sie dabei meistens Anweisungen hinterlassen, als seien sie die Herrscher im Lande, scheint ihnen selbst nicht weiter wichtig, und niemand achtet darauf, ob die Anweisungen ausgeführt werden.

Da das Leben in Pergemitron recht ruhig ist und in den winzigen Dörfern, wo jeder jeden kennt, Verbrechen selten ist und über etwaige Streitigkeiten, Meinungsverschiedenheiten oder einmal über eine kleine Dieberei am Abend im Wirtshaus entschieden wird, kein Bedarf an Obrigkeit besteht, war die zerstreute Aufsicht der Perger sehr lange Zeit das einzige, was in diesem Land auch nur entfernt an Herrschaft erinnerte. Erst im Jahre 170 nG (in Pergemitron wird wie in vielen kleineren Ostländern die mantowinsche Zeitrechnung verwendet) hat sich auf eine Reihe erschreckender Ritualmorde hin im Dorf Nodoch eine sogenannte „Bürgerwehr“ gebildet: als klar wurde, daß die Perger in ihrer Akademie auf die Mordfälle keine Aufmerksamkeit verwandten, setzten sich die angesehensten Bewohner unter der Leitung des Händlers Takiv zusammen und gründeten diese Gemeinschaft tatwilliger Männer und Frauen, die seither zwar keinen einzigen Mord aufgeklärt, dafür aber zu ungewohnter Zusammenarbeit zwischen benachbarten Bauern, von einander abhängigen Händlern und miteinander befreundeten Minenvorstehern geführt hat und sich auch um den Handel mit dem Ausland zu kümmern beginnt.

Übrigens: Götterverehrung gibt es in Pergemitron fast gar nicht. Die Bauern und Bergleute leben in dem sicheren Gefühl, daß die Perger oben auf dem Berg über alle wichtigen Geheimnisse Bescheid wissen und schon Tempel bauen werden, wenn sowas nötig sein sollte.

Pergemitron bietet sich wohl eher als Hintergrund für Abenteuer an denn als Herkunftsland besonderer Helden; von den Werten her entsprechen die Pergemiten vermutlich den Mantowinern, neben denen sie ja leben. Das Spielen eines Pergers ist vorerst nicht vorgesehen – reizvoll wäre aber vielleicht die Rolle eines Hochstaplers, der vorgibt, einer dieser ohnehin schwer vorhersagbaren Alten vom Berge zu sein und den Aberglauben der Pergemiten und der Bewohner der umliegenden Ostländer ausnützt; je nach den Zielen dieses Charakters könnte er natürlich auch der Antagonist in einem Abenteuer sein.

Von Regthil

Von Kai-Florian Richter

Regthil ist ein kleines Königreich im äußersten Nordosten von Nontariell. Es hat eine Einwohnerzahl von etwa 5000. Die Mehrzahl lebt in der einzigen Hafenstadt Jargas und natürlich in der Hauptstadt Xargos. Das Klima dieser Region ist rauh und vom Meer geprägt. Regen ist fast an der Tagesordnung und mehrmals hat in den letzten Jahrzehnten ein Sturm verheerende Schäden angerichtet. Leichtere Stürme sind fast ebenso häufig wie Regen. Dennoch gibt es auch hier herrliche Sonnentage und Reisende, die dieses abgelegene Gebiet einmal gesehen haben, behaupten, diese Tage gehören zu den schönsten, die man auf Nontariel erleben kann. Die Temperaturen schwanken nur sehr gering. Schneefall ist sehr selten, aber ebenso selten ist es, daß große Hitze ausbricht. Wie das Klima, so ist auch das Land. Die Steilküste ist schroff und zerklüftet und fällt an einigen Stellen mehrere hundert Meter ab. Nur wenige Stellen an ihr sind als schön zu bezeichnen, zumeist wirkt die Küste nur bedrohlich. Lediglich an einer dünnen Stelle von kaum 200 Metern ist die Küste flach genug, um einen Hafen zu errichten. Hier liegt Jargas. Das Landesinnere ist geprägt durch weite, fast ebene Graslandschaft. Die Wiesen sind sehr feucht und das Gras ist ungemein saftig. Bäume und Büsche sind nur vereinzelt zu sehen, sie werden jedoch nie besonders hoch und sind aufgrund der starken Winde gebeugt und verkrüppelt. Das Klima hat sich aber auch auf die Menschen der Region ausgewirkt. Bereits in jungen Jahren wirkt ihre Haut alt, da sie vom Wetter gegerbt ist, zudem hat sie eine seltsame Graufärbung. Die Menschen sind stämmig, aber relativ klein an Wuchs, nur wenige werden größer als 1,70 Meter. Ihre Haare sind zumeist blond oder rot, fast alle besitzen blaue Augen in verschiedenen Schattierungen. Regthil lebt vor allem vom Fischfang und Viehzucht, Anbau ist kaum möglich. Die Fischer sind rauhe , harte Männer und Frauen, denn wie der Fischfang bei solchem Wetter aussieht, kann sich ja wohl jeder vorstellen. Die Boote, die sie benutzen, dürften zu den besten gehören, die es auf Nontariell gibt. Die Bauern halten Kirtes, eine sehr genügsame Rinderart ohne Horn und sehr kurzem, harten Fell. Diese geben ausreichend Milch und ihr Fleisch ist zwar manchmal etwas zäh, aber sehr wohlschmeckend. Anbau wird , wie gesagt kaum betrieben, es gibt allerdings einige wildwachsende Früchte, vor allem Beeren, die gesammelt werden. Was sonst an Getreide , Gemüse und Obst benötigt wird, erhält Regthil im Tausch mit Fisch und Fleisch aus südlich gelegenen Ländern. Zu diesem Zweck wird einmal im Jahr, nämlich einen Monat vor der Ernte, ein großes Fest in Xargos gefeiert, in dessen Zuge die "Wechselkurse" festgelegt werden. Regiert wird Regthil von einem König, der absolutistisch herrscht. Derzeit ist dies der 53 jährige Tizulis, der vor gut 20 Jahren die Geschäfte von seinem Vater geerbt hat, so wie es seit Jahrhunderten Tradition ist. Nachfolger wird wiederum seine Tochter Begra, derzeit 25 und noch ledig. Der König greift jedoch meist wenig in die Belange seiner Bevölkerung ein, die auch andere Probleme als die Politik hat. Vor etwa 50 Jahren wurde die neue Palastanlage in Xargos fertiggestellt, in deren Mittelpunkt das Schloß mit seiner Fluchtburg steht. Denn auch hier finden wie fast überall im Osten von Nontariel oft kriegerische Auseinandersetzungen statt, meist jedoch nur kleine Scharmützel mit den ebenfalls kleinen Nachbarstaaten. Dennoch unterhält Regthil ein Heer, dessen Stärke von 400 bis zu 800 Mann schwankt, je nach Bedrohungszustand. Die Menschen in Regthil sind sehr religiös, sie verehren Rautos, den Gott des Meeres und des Lebens, kennen allerdings auch noch andere Gottheiten, die jedoch keine so große Rolle spielen. Eine Darstellung Rautos findet nicht statt, aber Möwe und Krähe gelten als seine Begleiter und Beobachter, so daß diese Vögel hoch geachtet

sind. Es geschieht immer mal wieder, daß an der Küste Regthils Gegenstände angeschwemmt werden, deren Herkunft den Menschen vollkommen unklar ist. Diese Gegenstände gelten als Zeichen Rautos und sind somit heilig. Sie werden von der Bevölkerung in die wenigen vorhandenen Tempel gebracht und dort aufgestellt. In Wahrheit handelt es sich aber um Dinge, die von fernen, fremden Kontinenten stammen, von deren Existenz aber keiner auch nur etwas ahnt. Eine solche Möglichkeit gilt als völlig unmöglich, sie wird auch nicht diskutiert, denn es ist noch niemand auf diese Idee gekommen. Die Zeitrechnung richtet sich dann auch nach diesen Anschwemmungen. Es ist das Jahr 519 n. Rautos Zeichen, das bedeutet, vor 519 Jahren fand die erste dokumentierte Anschwemmung statt. Nebenher gelten auch noch die Regierungszeiten der Könige als Jahresangaben, so daß gleichzeitig 20 n. Tizulis ebenfalls gültig ist. Nur sehr selten gibt es Menschen, die dieses Land verlassen. Einige, weil sie ein Verbrechen begangen haben (etwas, was an sich schon ziemlich ungewöhnlich ist) andere um Abenteuer zu erleben oder reich zu werden. Diese Menschen gelten im allgemeinen als krank und von den Göttern verlassen.

Xargos Xargos ist die Hauptstadt von Regthil. Hier leben etwa 1500 Menschen. Die Stadt liegt auf der einzigen kleinen Anhöhe Regthils, der Höhenunterschied zwischen Fuß und Gipfel beträgt jedoch lediglich 100 Meter und der Hügel steigt sehr flach an. Die Palastanlage befindet sich auf dem Gipfel, sie umfaßt insgesamt eine Fläche von rund einem km². In der Mitte steht das Schloß, ein eigentlich recht schlichter Steinbau mit Holzverzierungen und die Fluchtburg, eine trutzige Steinfestung mit nur einem Zugang und einem geheimen Tunnel, der zum Fuße der Stadt führt. Um diese Anlage befinden sich ein großer Park, eine Wiese für Schaukämpfe, sowie Gästegebäude, Lagerhallen, Stallungen und ähnliches. Der gesamte Komplex ist von einer Mauer umgeben. Der König unterhält eine Leibgarde von 75 Mann, außerdem befindet sich in Xargos eine Garnison mit 300 Mann, die an der Südwand der Palastanlage liegt. Ebenso liegen alle Ministerien um das Palastgebäude sowie die Villen der wenigen Reichen Regthils. Auch einer der beiden Tempel Xargos befindet sich hier, ein für die Verhältnisse des Landes sehr prächtiges Gebäude. Hier liegt der Großteil der angeschwemmten Gegenstände. Im angrenzenden Gebäude leben fünf Priester und eine Priesterin, sie sich um die Belange des Tempels kümmern. Verehrt wird natürlich ebenso wie im anderen Tempel Rautos. In mittlerer Höhe befinden sich die Handwerksbetriebe, viele Kneipen und einige Gasthäuser sowie die Häuser der einfachen Bürger. Am Fuße des Hügels befinden sich dann die Höfe der Bauern und die Häuser der Lohnarbeiter. Auch in Xargos gilt dasselbe wie im Rest des Reiches, was der König sagt und tut, ist den Leuten herzlich egal, solange sie nur genug zu essen haben und in Ruhe leben können. Dennoch sind alle Patrioten, die uneingeschränkt ihr Land vor Eindringlingen verteidigen, nur um anschließend im gleichen Trott weiterzuleben.

Jargas In Jargas, der einzigen Hafenstadt Regthils leben etwa 1000 Menschen. Sie liegt an der einzigen beschiffbaren Bucht des Landes. In dieser Bucht wurden Mauern als Wellenbrecher errichtet, so daß die Schiffe im Hafen recht ruhig liegen. Dieser Hafen bietet etwa 100 kleinen Schiffen Platz, die dort um die gesamte Bucht eng an eng liegen. Am Hafen gibt es zudem die übliche Art von Gebäuden - Lagerhäuser, Segel- und Seilmacher, kleine Werften, Kneipen. Es gibt jedoch kein eigentlicher Vergnügungsviertel, da der Handel nach Regthil nicht über das unruhige Meer, sondern über den Landweg erfolgt. Ebenso liegt die Garnison Jargas´ am Hafen etwa 150 Mann stark. Diese Garnison verfügt auch über zwei kleine Boote, die "Sturmreiter" und die "Wellenbrecher" zwei ausgezeichnete Schiffe mit ebensolcher Besatzung. In einem Gürtel um den Hafen leben dann die Fischer und Seeleute,

ebenso wie die wenigen Hafen- und Werftarbeiter in kleinen, stabilen Steinhütten, die dicht an dicht stehen. Überhaupt ist die Stadt sehr eng gebaut. In der Mitte der Stadt steht der einzige Tempel, hier werden auch die angeschwemmten Gegenstände aufbewahrt. Priester gibt es jedoch keine, die Leute kommen in den Tempel, wann es ihnen paßt, um ein stilles Gebet zu Rautos, dem Gott des Meeres und des Lebens zu senden und ihm zu opfern. Bei dem Opfer handelt es sich meist um den größten und prächtigsten gefangenen Fisch oder das beste Stück eines geschlachteten Kirt. Denn auch Bauern leben in Jargas, sie leben im südlichen Teil der Stadt und gehen den Fischern im allgemeinen aus dem Weg, so daß Jargas im Grunde eine zweigeteilte Stadt ist, ohne daß irgendwelche Feindseligkeiten auftreten. Die beiden Gruppen sind sich schlichtweg egal, so daß der vom König eingesetzte Verwalter es nicht immer leicht hat. Dieser hat seine Residenz neben dem Tempel, er unterhält eine Wache von etwa 20 Mann, die jedoch quasi nie etwas zu tun hat, weshalb der Dienst in dieser auch sehr begehrt ist. Die Aufgabe des Verwalters ist es, dafür zu sorgen, daß die Beschlüsse des Königs auch umgesetzt werden. Eine Aufgabe, an der der jetzige Verwalter, Keriag Logras, bisweilen verzweifelt, da sich keiner für diese Beschlüsse interessiert. Außer Fischern, Bootsbau und Bauern gibt es kaum etwas nennenswertes in Jargas. Natürlich gibt es so manche Kneipe, aber nur drei Gasthäuser, in denen ein Reisender ein Zimmer finden kann. Und von diesen Gasthäusern verdient auch nur "Zum Schwertfisch" diese Bezeichnung, die anderen sind wenig mehr als Kneipen mit einer zu vermietenden Abstellkammer.

Von den Wolfshöhlen

Von Michael Böcker

Die Sage derer die Ragnors zähmen

Es trug sich zu vor hunderten von Jahren, als die Ragnors dem ersten Menschen begegneten. Sie fanden den ersten dieser Art verängstigt und hungernd im Schattenwald hinter dem großen Berg. Die Ragnors witterten einfache Beute, da diese sich nur sehr unbeholfen auf zwei Beinen durch den leichten Schnee bewegte. Als sich die Ragnors zusammenrotteten und die Beute langsam aber sicher immer enger einkreisten, kaum wahrnehmbar für das Opfer., brach der Mensch im Schnee zusammen. Die Ragnors, verwirrt von diesem verhalten, hielten sich erst mal auf Abstand und nur der Mutigste von Ihnen traute sich näher heran und als er in Reichweite der Beute war, riß diese mit einer ihm unterschätzten Geschwindigkeit ein Geflecht hervor in dem sich de Ragnor verfing. Die anderen kamen ihm zu Hilfe und töteten die Beute auf grausame Art. Leider konnten sie dem Anführer nicht aus dem Geflecht helfen und ließen ihn so seinem Schicksal gegenüber im Schnee liegen.

Drei Tage lag der Ragnor nun einsam und verlasen voller Hunger auf dem Schnee. Ihm ging es zusehends schlechter. Aus dem Wald erschien wieder eins dieser Geschöpfe und näherte sich ihm. Voller Schwäche knurrte er nur noch sehr leise. Dieses Wesen holte etwas glänzendes wie die Sonne hervor und stach damit auf das Geflecht ein. Die Ohren hörten wie das Geflecht durchtrennt wurden und das Wesen befreiten ihn aus seiner mißlichen Lage. Danach reichte es ihm sogar noch Fleisch, dieses war zwar extrem ausgetrocknet aber was frißt man nicht alles um wieder zu Kräften zu kommen.

Von da an wich der Ragnor nicht mehr von der Seite dieses Wesen und ging mit ihm immer mit, um seine Schuld abzugelten.

Über die Ragnorführer

Nur wenige Einwohner beherrschen das Abrichten eines Ragnor, es gehört zwar zu den Prüfungen, von einem Jungen zum Mann zu werden, aber seid der Landflucht gibt kaum noch jemand sein Leben dafür her. Trotz allem sind diese Ragnorführer die angesehensten Leute im Land trotz ihres eher tierischen Verhaltens anderen gegenüber. Da bei der Prüfung nur ein Netz und ein Seil zum fangen und abrichten erlaubt sind. Sollte dabei ein Ragnor zu Tode kommt oder verstümmelt wird, so hat der Prüfling seinen Tod zu finden. Was aber weiter nicht schwer ist in den Höhen des Berges der meist mit Schnee bedeckt ist.

Was auch zum großen Teil auf die geringe Bevölkerungswachstumsrate zurückzuführen ist. Es gibt zwar viele Geburten aber wenn die Hälfte den Tod finden bei dem Versuch einen Ragnor zu zähmen bleibt halt nicht mehr so viel übrig. Hierauf ist aber auch zurückzuführen, das jeder eine Waffe tragen darf und im Umgang damit einigermaßen versiert ist.

Die Wolfshöhlen

Sie Liegen in den Ostländern eingekeilt zwischen einer Unmenge anderer Kleinlände. Insgesamt grenzt es an neun Länder, wovon zwei zu Multor gehören. Die Ausmaße des Landes sind recht bescheiden, bei einer Gesamtlänge von guten Achthundert Lauf hat es zum Großteil nur eine Breite von Einhundert bis zu höchstens Zweihundertfünfzig Lauf. Der größte Teil ist nur mit Gras bewachsen, nur in zwei Bereichen wachsen Bäume, in denen aber der Wildbestand recht stark ist. Das Land hat starke Höhenunterschiede, von im Süden schwachen 200 Sprung

steigt es bis in den Norden auf gute Dreitausend Sprung an. Das Land hat nicht einen Zugang zum Meer, der einzige Hafen liegt im Süden am Ufer des Sees im Land der Stürme.
In vielen der Höhlen in den Bergen leben die Ragnors, eine gewaltige Wolfsspezies, die eine Rückenhöhe von bis zu einem dreiviertel Sprung erreichen kann. Der Gewaltige Kiefer kann mit Leichtigkeit die Knochen eines erwachsenen Menschen durchbrechen, ihre Schnelligkeit und Ausdauer ist bei Tieren dieser Art unübertroffen. Leider gibt es Länder die für Felle dieser Tiere eine Menge Geld zahlen. So verwundert es nur wenig das Fremde schon des öfteren dabei erwischt wurden wie sie einem dieser Tiere das Fell abzogen. Außer den beiden Städten ist die Bevölkerung ausschließlich auf größeren Höfen und kleinen Ansiedlungen anzutreffen, wenn man nicht an einer der Festen das Land betretet. Die Städte werden von einer zwei Sprung hohen Mauer umgeben auf der sich im Abstand von fünfundzwanzig Sprung je ein kleiner Wachturm befindet, im Innern sind die Häuser so dicht aneinander gebaut das man nicht mit Kutschen ins Stadtinnere vordringen kann, meist sind die Wege sogar so eng das gerade mal ein Mensch sie nutzen kann. In der Mitte steht dann eine kleine Feste. Diese Festen sind einzigartig in ihrer Bauweise, um ein kleines Dorf (so 6-8 Häuser) wird eine Mauer von knapp einem dreiviertel Sprung gezogen. Drum herum wird ein Sprung tiefer Graben ausgeschaufelt und der Lehm wird an einer Seite der Mauer hoch angehäuft bis auf fünf Sprung. Auf der Spitze dieses Hügels wird ein Dijon (Steinturm) erbaut, welcher drei Sprung hoch ist. Um den Dijon wir nochmals eine Mauer gezogen und mit der Mauer am Fuße des Hügels mit dem des Dorfes verbunden, so das höchstens zwei Mann nebeneinander zum Dijon hinaufgehen können. Um den Hügel wurde ebenfalls ein Graben ausgehoben, welcher auch zum anhäufen genutzt wird. Eine Feste bietet bis zu fünfzig Mann Platz und Nahrung über das Jahr hinweg, da kleine Felder und Viehbestand sich im unteren Teil befinden. Es gibt zwei Handelsstraßen die mit Fuhrwerken bedingt befahrbar sind. Die eine führt von der südlichsten Feste an der Grenze zu Siegbar an der Stadt "Maga Pa" hinauf zur Nördlichen Stadt "Ragnorfels". Von dort weiter um den Berg zur nördlichsten Feste an der Grenze zu Nydall. Zwischendurch zweigen immer mal schlechtere Wege ab zu den an der Grenze liegenden Festen. Die zweite führt von Elek- Mantow über die Stadt "Ragnorfels" nach Veku-tukem und ist an jeder Grenze mit einer Feste bestückt, die gleichzeitig eine Art Grenzkontrolle für den Handel darstellt.
- Stadt "Maga Pa" ca. 90 Soldaten, 200 Bürger, 300 Bauern
- Stadt "Ragnorfels" ca. 100 soldaten, 350 Bürger, 200 Bauern
- Die restlichen Soldaten teilen sich ungefähr gleichmäßig auf die Festen auf.

Die Wirtschaft des Landes
Im Süden Nahe des Sees wird zum größten Teil Getreide angebaut, Kühe und Rinder gezüchtet. Je weiter man nach Norden schreitet werden aus den Viehzüchtern Ziegenhirten die einen wundervollen Käse erzeugen. In den Hochbergen dann wird unter aufwendigen Mitteln das Kostbare der Mutter Erde ans Tageslicht gebracht. Welche in der Stadt "Ragnorfels" weiterverarbeitet werden. Mittlerweile haben sich dort hervorragende Fachmänner der Handwerkskünste des Landes angesiedelt.
Sogenannte Ragnorführer bieten ihre Dienste zum Schutz von Hab und Gut an für eine Kaufsumme von fünfzig Goldsonnen und einem monatlichem Verdienst von weiteren zehn Goldsonnen, bei voller Verpflegung. Bisher wurde noch an keinem Ort der von einem Ragnorführer beschützt wurde, et was gestohlen ohne das der Dieb vom Ragnor aufgespürt wurde und einen recht schnellen Tod fand.

Im Süden am See sind vereinzelt Weinreben anzutreffen an einigen Steilhängen. Ein gutes Bier wird dort auch in der Stadt gebraut, welches mit dem frischen Quellwasser des Sees zubereitet wird.
Somit wird folgendes zur Ausfuhr angeboten:
- Diverse Handwerksarbeit von Bodenschätzen
- Viehfleisch
- Milch
- Lederarbeiten
- Ziegenkäse
- Getreide
- Bier
- Wein
- Waldfrüchte

Die Haupteinfuhren sind:
- Wollkleidung
- Öle
- Gewürze
- Seide

Die Gesetze
- Oberstes Gesetz ist, wer einen Ragnor verletzt, verstümmelt oder gar tötet ist mit einem sofortigen Tod zu bestrafen.
- Der Wald steht zur freien Verfügung jedes Einwohners des Landes, sollte er aber unerlaubt Holz fällen wird ihm die rechte und beim zweiten mal die linke Hand abgehackt.
- Wer anderen was stiehlt wird der Arm verstümmelt, welcher gestohlen hat.
- Wer einen andern Tötet ohne vorher angegriffen worden zu sein, hat den Tod am Strick zu ereilen.
- Wer die Hilfe verweigert einem anderen Nahrung oder Kleidung zu geben der es nötig hat und man selbst ausreichend hat, ist zu 50 Tagen Kerker verurteilt.
- Waffen sind für jedermann sichtbar zu tragen und nur in öffentlichen Gebäuden nach Aufforderung abzugeben

Ansonsten gibt es noch einige andere Gesetze die aber weiter nicht von Wichtigkeit sind, da sie meist jeder neue Herrscher eh wiede über den Haufen wirft.

Religion in den Wolfshöhlen
Es ist eine Art Naturreligion die Muttererde anbetet, aber hier wird sie "Mathilde" genannt. Alles was aus ihr kommt ist mehr als nur ein Gegenstand, so verwundert es nicht das aus allen Bodenschätzen möglichst Kunstvoll was gemacht wird. Die Errichtung eines neuen Stollens wird meist großartig gefeiert. Bei einem neuen Bergwerk findet sogar ein Volksfest statt. Der Ragnor ist die Verkörperung eines körperlich gewordenen Teils der Göttin, welcher zum Schutz des Volkes dienen soll. Es gibt nur drei Hohe Festtage im Verlaufe eines Jahres. Zum einen ist dort die am vierten Vollmond stattfindende "Niederkunft des ersten Ragnors", welche als ein rauschendes Fest in allen Teilen des Landes gefeiert wird. Das zweite wird am dritten Vollmond gefeiert und heißt "Schatz der Erde", bei diesem Fest stellen die Handwerker der Göttin zu Ehre die schönsten Kunstwerke die sie aus den Bodenschätzen geformt haben in den Tempeln der Göttin zur freien Ansicht aus. Es soll die Vollkommenheit der Göttin darstellen, deshalb gibt jeder Handwerker nur das beste seiner Meisterwerke ab. In letzter Zeit ist dies zu einem wahren Wettkampf unter den Zünften geworden, jede will zeigen das sie die bessere ist. Am vierten Neumond wird dann schließlich das Fest der "Zerstörung" gefeiert. An diesem Tage

werden gegen Mitte der Nacht die ausgestellten Kunstwerke aus den Tempeln geholt und vor aller Augen zerstört. Es soll symbolisieren das selbst das schönste Vergänglich ist und man nie aufhören soll was zu ändern bevor es zu spät ist. Hochzeiten sind zwar selten, da nur wenige für immer zusammen leben wollen, aber wenn eine stattfindet wird sie pompös gefeiert, was sich aber meist auch kaum einer leisten kann. So ist dies meist nur den Bürgern vorbehalten. Da die Bauern nicht ausreichende Finanzielle Mittel haben.

Über die Führer des Landes

Die Wolfshöhlen werden erst seid kurzen vom Ragnorführer "Lie`Mog" geführt. Da das Land schon immer die Macht der Stärke respektierte, hatte Lie`Mog den alten Herrscher zu einem Zweikampf herausgefordert, was das recht jedes Bürgers und der Ragnorführer ist, und diesen gerecht in dreien der Prüfungen besiegt. Um so den Anspruch Führer der Wolfshöhlen zu erlangen.

- Die der Stärke (Kampf bis zur Unterlegenheit oder Aufgabe eines der Kämpfer, der Herausgeforderte wählt die Waffen)
- Die des Weisen (Zwei Fragen von den Gelehrten gestellt, die nicht beantwortet sondern möglichst verwirrend, aber verständlich gegen gefragt werden sollen)
- Die der Schnelligkeit (Zwei Prüfungen um die Agilität der Kontrahenten zu prüfen, Langlauf und Klettern im Berg)
- Die des Gebildeten (Fünf Fragen die über das Land gestellt werden und möglichst genau beantwortet werden sollen)
- Die der Wahl (Jeder Bürger kann seine Stimme für einen der Beiden abgeben, innerhalb einer Woche)

Welche von den fünf Gelehrten des Landes überprüft und abgehalten werden.

Diese Gelehrten unterstützen den Führer des Landes in allen Bereichen die Notwendig sind, sie schreiben ihm aber nichts vor. Er kann so herrschen wie er will und es für richtig erachtet, wobei niemals die Grundgesetze verändert oder von ihm gebrochen werden dürfen.

Wer nicht mit dem Führer zufrieden ist kann ihn ja herausfordern.

Es gibt keine Erbführerschaft, sollte der Führer sterben, so treten bis zu zehn Bürger in diesen Prüfungen gegeneinander an. Bis nur noch einer übrig bleibt und zum neuen Führer ernannt wird.

Übersetzt von euerem Diener Man`Dali

Von Vengeturem

Von Jonas Gerwinn

Vengeturem ist ein kleines Königreich im mittleren Osten Nontariells. Die Gesellschaft besteht größtenteils aus Rekschat und Multorierflüchtlingen, die aber meist friedlich zusammenleben. Vor vielen Jahren übernahm ein Mann namens Halionet die Regentschaft und führte das Land aus der Armut um es zu einem ernst zu nehmenden Handelsstaat zu machen. Ausserdem teilte er Vegenturem in verschiedene Teile auf und setzte für jedes dieser Gebiete einen Verwalter ein, der die meisten Aufgaben in dem ihm zugewiesenem Teil übernimmt.

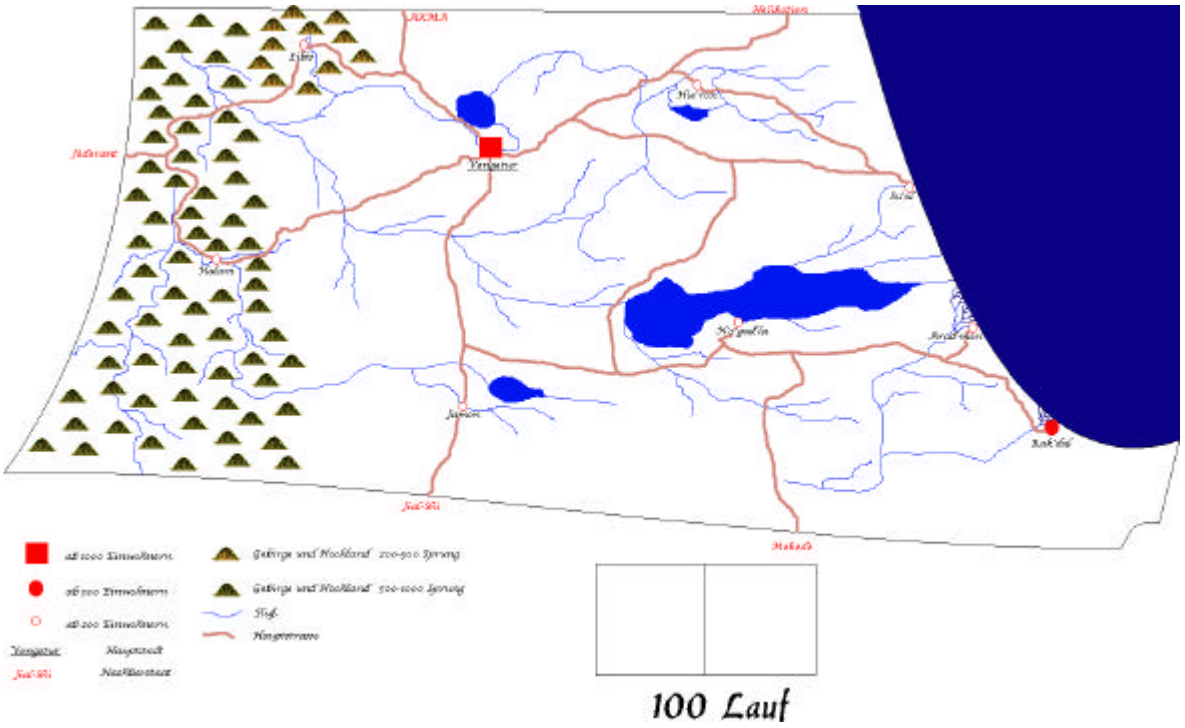
Die Vengeturemer sind ein ruhiges Volk, das sämtliche Übergriffe durch Verhandlungsgeschick zu lösen versucht, und nur im äußerstem Falle zur Waffe greift.

Der Handel ist das Leben der Vengeturemer, ohne ihn gäbe es das Königreich schon lange nicht mehr. Es wird besonderen Wert auf Verhandlungsgeschick gelegt, um den militärischen Nachteil Vengeturems auszugleichen und so fällt auch die Ausbildung der Menschen aus. In ein paar Dörfern und Städten gibt es zumindest eine kleine Handelsschule, in der das Handwerk des Handelns gegen ein paar Silbersonnen gelehrt wird. Dies heißt jedoch nicht, dass es kaum Kriegskunst gibt - nein, sie wird hoch verehrt, allerdings nur in einer bestimmten Form. Dabei ist es verboten, Waffen zu benutzen, es wird vielmehr darauf abgezielt, den Gegner möglichst elegant zu besiegen, ohne selbst eine Verletzung davonzutragen. Zur Abwehr von Gegnern, die eine Waffe besitzen, haben die Kämpfer einen eisernen Armreif um die linke Hand, von dem wiederum eine eiserne Stange von der Länge eines Dolches abgeht, die gerade zum Handgelenk verläuft. Mit diesem Hilfsmittel können die gegnerischen Waffen abgeblockt und in manchen Fällen (wenn sich die Waffe zwischen Stange und Unterarm verfangen hat) mit einer geschickten Armbewegung entwendet oder gar zerbrochen werden. Gleichzeitig wird an der Schule jedoch auch die Fertigkeit mit einer normalen Waffe gelehrt (meist Schwert oder Dolch), da das Parieren mit dem Armreif nur sehr schwer zu Handhaben ist. Bei Schaukämpfen in der kleinen Arena der Hauptstadt des Landes, Vengetur, wird alle 2 Jahre der Landesmeister ermittelt. Er bekommt einen verhältnismäßig hohen Preis in Form eines goldenen Kampfgewands aus dem Thronsaal des Königs ausgezahlt. Die Kampfgewänder bestehen aus einem dicken , aber dennoch leichtem Stoff, der, je nach Grad des Kämpfers, eine bestimmte Farbe hat (weiß, dann gelb, orange, rot, blau, grün, braun, schwarz, silbern, golden). An den Schaukämpfen dürfen ausschließlich Träger des schwarzen oder silbernen Gewandes teilnehmen.

Die Teilnahme von Ausländern ist nicht ausgeschlossen, aber es ist fraglich, wie diese die Künste dieser gefährlichen Kampfart erwerben wollen, (geschweige denn das schwarze oder silberne Gewand) da es nur in Vengetur eine einzige Kampfschule gibt, die ihrerseits aber nur Inländer aufnimmt.

Die Bauwerke sind, mit Ausnahme des Herrscherpalastes und den Häusern der ‚Reichen', alle einstöckig und karg eingerichtet, dafür jedoch von einer unglaublichen Stabilität. Es wird gemunkelt, die Baumeister des Königs wären Magiebegabt und würden stets nach dem Bau einen ewigen Schutzzauber wirken, der das Haus unzerstörbar mache. Dies ist jedoch, in Angesicht der vielen Häuser, ein wenig wirr gedacht. Der Herrscherpalast ist das größte Gebäude Vengeturems und hat als einziges drei Stockwerke. Das Innere ist karg gehalten und wird lediglich durch einige Malereien geschmückt, um die Kasse des Staates nicht zu sehr zu belasten. Eine Ausnahme bildet der Thronsaal: hier ist alles reich geschmückt, mit Wandteppichen bester Güte, goldenen Kampfgewändern, usw. und natürlich dem

dick vergoldeten Herrscherthron.
Viele dieser Dinge versuchte Halionet in den ersten Jahren seiner Regierung zu verkaufen aber niemand wollte sie haben, die Einwohner hatten genug mit dem eigenen Überlebenskampf zu tun und konnten keine goldenen Wandteppiche oder Kelche gebrauchen. Irgendwann kam ihm die Idee, es doch mal im reichen Ausland zu versuchen und wurde so mit einem Schlag um den grössten Teil seiner Reichtümer und Probleme erleichtert.
Durch die nun zur Verfügung stehenden Gelder konnte er Nutztiere (meist Schafe und Lastesel, aber auch Rinder) und Samen einkaufen, die er möglichst gleichmäßig an die Bauern seines Landes verteilte. Endlich sahen die Menschen in Vengeturem ein sicheres und geordnetes Leben vor sich und begannen mit der Bestellung der Felder. Die Ernte war ungewöhnlich fruchtbar und so konnte Halionet den Überschuß ins Ausland verkaufen um andere Güter zu erwerben, mit denen er dann wiederum handeln konnte. Jahr für Jahr wiederholte sich nun die reiche Ernte und bald konnte angefangen werden, die Berge im Westen nach Bodenschätzen zu untersuchen. Das Ergebnis war ernüchternd: Wenn, dann gab es nur kleine Erzvorkommen, die es sich nicht lohnten, sie auszubeuten. So wandte Halionet sich von diesem Wirtschaftszweig ab und errichtete eine erste Handelsschule in Vengetur. Doch es gab praktisch keine Armee und Vengeturem verlor durch kleinere Scharmützel mit den umliegenden Staaten immer mehr Land, bis es schließlich etwa halb so groß war wie heute. Als erste Folgeentscheidung förderte Halionet die Kampf- und Reitschule in der Hauptstadt des Landes, bildete eine Vielzahl von Soldaten aus und eroberte das verlorene Land zurück.
Doch aus dem Osten drohte eine weitere Gefahr: Das damalige Nachbarland Rak'dul, daß es nun schon seit einigen Jahren nicht mehr gibt, wollte seine Grenzen erweitern und griff an. Die Soldaten kamen bis zur Hauptstadt und schafften es, die Reiterschule und eine Vielzahl der Gebäude zu zerstören, aber kurz vor dem Herrscherpalast wendete sich das Kampfgeschick und Vengeturem wurde in dem folgendem Krieg, in dem es fast die Hälfte seiner Bevölkerung verlor, um ein beträchtliches Stück größer. Als Folgeentscheidung dieses ‚Krieges ohne Sieger' wandelte Halionet die Kampfschule um, bis sie die heutige Form erreicht hatte (s.o.).



Von Pergaminon

Von Dejan Cvorovic

"Pergaminon, daß heißt 44 Schattierungen von Grau und mindestens noch so viel Aberglaube" - altes Wort unter fahrenden Händlern

Pergaminon zeichnet sich in erster Linie durch die Vielzahl von Mooren aus, die über das ganze Land gestreut sind. Die Herrscher des Landes raten nicht zu unrecht jedem Landesunkundigen, sich nicht von den Straßen zu entfernen, und sei es, daß sie sich auf offenem Lande befinden, denn es ist oft genug vorgekommen, daß ein Händler, auf der Jagd nach einem Rebhuhn just in einer "kleinen Pfütze" versunken ist, und auf immer verschwand, da die hügelige Landschaft sein Schreien überall hinwarf, sodaß man, wenn man nun den Unglücklichen endlich finden konnte, nur noch die Hand aus dem Gras staken sieht. Jedoch werden die Straßen auch nicht verschont; aus unerfindlichen Gründen kommt es vor, daß sich ungepflasterte Teile der Hauptstraße sich in tückische Gruben verwandeln, sodaß man eigens zur Wacht über die Straße ein Amt einführen mußte. Das Wetter in Pergaminon ist durchweg feucht, die Sommer sind kurz, die Herbste voller undurchdringlichem Nebel, sodaß man schon am Mittag mit Laternen umhergehen muß, um wenigstens die Hand vor Augen zu sehen, der Winter ist bitterkalt. In dieser Landschaft sind es vor allem die Schafe, die gedeihen, zufrieden mit dem vielen Gras, welches auf den hügeligen Gebieten Pergaminons wächst. Die Wolle der Schafe wird in langen Winternabenden von den Frauen zu Wolle gedreht, während man sich, eng am Feuer gekauert, im Takt des Pedals der Spindel unheimliche Geschichten erzählt, denn man sagt sich nicht zu unrecht, daß in diesem Land, in dem eine Trauerweide im Herbst schnell zu einem Krallendämon zu erwachen scheint, die abergläubigsten Menschen der Ostlande leben. Neben Schafen und Torfstechern hat das Land noch eine Erzmine vorzuweisen, die seinen Einwohnern ein einträgliches Leben ermöglicht.

Geschichte des Landes

Die Geschichte des Landes wäre sicherlich unvollständig, ja nicht denkbar, wenn man nicht zum Glauben einige Worte widmet. Wie schon erwähnt, ist das Volk sehr abergläubisch, was dazu führte, daß es insbesondere in den Totenriten immer mehr Ritus von den Priestern forderte, so zum Beispiel das Aufbahren mit einem Pflugschar auf der Brust, damit sein Körper nicht von bösen Wergen gestohlen wird, oder etwa das richten der Haare, damit der Tote im Jenseits nicht stottert, wenn er seinem Schöpfer entgegentritt usw. . Die Priesterschaft des Hesvite, die ja auch nur aus der Bevölkerung stammt, paßte sich so immer mehr den Gepflogenheiten des Volkes an, bis vor ca 200 Jahren die Priester darüber nachdachten, ob Hesvite nicht einen Bruder haben, denn ist nicht der Tod Schlafes Bruder? Nicht nur das, einige Priester fühlten sich berufen, diesem Bruder zu huldigen, als in einigen alten Ruinen Überbleibsel eines Totenkultes gefunden wurden. Diese Änderung führte zu einer Auswanderung vieler Empörter Hesvite Priester, während die zurückgebliebenen den Kult des Aamun einführten, dem Bruder des Hesvite, Oberster Herr des Totenreiches, ein Kult, der sich nicht nur bis heute hielt, sondern in seiner Wichtigkeit immer weiter zugenommen hat. Den anderen Kulten erging es anders; Selefra erhielt immer mehr dämonische Züge, bis er sogar zum Herscher der finstersten Niederhöllen wurde, Anführer eines riesigen Heeres von Wergen, Klanten, Wichten, Worden und vielen anderen mißgünstigem Getier. Dem Ideal der Tugend konnte die einfache, bodenständige Bevölkerung noch nie etwas zuordnen, sodaß dieser Kult nie Fuß fassen konnte in Pergaminon. Astanace jedoch war schon seit jeher sehr beliebt, da man sie oft als helle Mutter sah, sodaß man bis heute noch sehen kann,

wie Mütter die ausgefallenen Zähne ihrer Kinder unter deren Kopfkissen legen, damit Astance sehen kann "wie groß ihre Menschenkinder geworden sind". Sonjina wird fast wie im ursprünglichen Kult gesehen, nur was sie es, die die grünen Decken für die frierenden Hügel stickte, und das Land mit Stickereien in Form von Blumen und Bäumen versah. Man sieht daran schon sehr schnell, mit welcher Selbstverständlichkeit man seither mit dem Glauben umging, und ihn sogar nach seinen Vorstellungen wandelte. Der Adel spielt in Pergaminon fast keine Rolle, die Adeligen waren meist Landadelige, die ihre recht großen Ländereien begutachten und auf gutem Fuß mit dem einfachen Volk steht. Der Grund dafür liegt zum einen Teil in der friedlichen Geschichte des Landes, welches durch Wolfshöhle stets vor direkten Angriffen der Multonier verschont wurde, und von Grenzstreitereien ausgeschlossen wurde, da man in Pergaminon keine große Beute erhoffte. Folglich bildete sich kein Kriegsadel, wie so oft üblich, ferner liegt es der einfachen, herzlichen Art des Volkes fern, einen großen Unterschied zu machen zwischen einem Menschen und den andere, denn "schließlich essen wir von der gleichen Scholle", sodaß sich der Adel auf reich gewordene Großgrundbesitzer beschränkt, die ihre Herkunft nie vergessen haben.
Diese Dinge sind sehr wichtig, um die Geschehnisse des letzten Jahres zu verstehen: Vor einem Jahr ist nämlich der Großfürst von Pergaminon, man wagt es kaum zu sagen, von einem Blitz erschlagen worden, und zwar auf offenem Felde; Seine Begleiter meinten, auf dem Gesicht des Großfürsten hätte sich die "Verblüffung förmlich eingebrannt". Während man im Volk von Gotteszeichen munkelte, und von bösen Wergen, machte sich, nachdem sich die Verblüffung langsam legte, bei den anderen Adligen eher die Ratlosigkeit breit: Der Großfürst starb im jungen Alter von 24, er wollte sich in diesem Jahr erst nach einer Braut umschauen, folglich starb er kinderlos, und, um alles auf die Spitze zu treiben, als letzer Sproß seiner Familie. An und für sich wäre in einer normalen Adelsschicht die Sache recht schnell geregelt, nachdem man Stammbaumforscher, Rechtsgelehrte und Weise befragt hat, doch war die Sache her anders: Niemand wollte so recht die Rolle des Großfürsten einnehmen, man wollte stattdessen lieber Schweine begutachten, sich über Schafzucht unterhalten und auch sonst ein einfaches Leben haben, aber gleich ein Land führen? Das wollte niemand so recht, denn es waren ja immer noch im Prinzip Großgrundbesitzer.
In dieser allgemeinen Ratlosigkeit, kam der "Vorsteher der innersten Pforte" Vaan ,also das Oberhaupt des Aamun - Kultes auf den Gedanken, das Land von einem Rat der Priester regieren zu lassen: Astanace - Priester würden sicherlich wissen, wie der Handel gerecht zu führen sei, während die oberste Gerichtsbarkeit sicherlich gut von den Aamun - Priester überwacht werden könnte, und Sonjiina - Priester sich um die Truppen kümmern könnten, denn schließlich schuf sie ja auch das Metall aus ihrem Fingernägeln... Nun, wer glaubt, dieser Ansatz wäre verlacht worden, der irrt: der Bevölkerung war es eher egal, solange das ganze seinen gewohnten Gang ging, und waren sogar zum Teil erfreut, daß sich Priester um sie kümmerten, während der Adel froh war, sich wieder um die Schafe kümmern zu können, und die Händler wußten, daß wenigsten niemand an die Macht kam, der Partei ergreifen würde. Angeführt wird dieser Rat von Vaan, er kümmerte sich auch darum, daß neue Gesandte geschickt wurden, insbesondere, daß ein Sondergesandter eingesetzt wurde, sein Name ist Nuuhm, auch aus dem Orden des Aamun. Dieser besucht unregelmäßig die Gesandten, wobei er hauptsächlich dort erscheint, wo sich Ärger anbahnt, weswegen man ihn auch die "Aaskrähe" nennt. Dieser merkwürdige Zustand hält nun sei etwas über einem Jahr, und es macht bisher niemand Anstalten, diesen Rat abzusetzten, obwohl man Adeligen das Gelöbnis gab, sobald

sie es wollen, das Zepter aus der Hand zu geben.

Zur Kultur Pergaminons

a) Allgemein

Grundsätzlich gilt es bei dem Pergaminoich (wie sie sich selbst nennen), eine Vielzahl von Gebräuchen abergläubischer Natur, manche sind in Ihrer Bedeutung vergessen, manche erst neu aufgetaucht. Allen ist es jedoch gemein, daß man sie beachten sollte, möchte man nicht in schlechten Ruf geraten.Was die Priester und Gelehrten betrifft, so machen diese fast keine Ausnahme; auch ein Priester wird stets Salz über die rechte Schulter werfen, wenn er Salz verschüttet hat, jedoch würde ein Priester in der Stadt nicht unbedingt vermeiden, an einer Tischecke zu sitzen.

Beispiele:

- Verschüttet man Salz, so ist dies ein Opfer an Selefra, deswegen muß man etwas vom verschütteten Salz über die rechte Schulter werfen, denn rechts ist der Sonjina geweiht, und man so das Opfer rückgangig machen kann.
- Ein Nagel wir in der Mitte der Türschwelle getrieben, auf die jeder Besucher einmal treten muß, denn böse Geister hassen Metall.
- Man darf sich nicht an die Ecke eines Tisches sezten, da sonst einem lieben Menschen, den man kennt, ein Unglück geschieht. (Der Ursprung ist nicht überliefert)
- Eine Jungfrau (also jedes Mädchen ab 12 Jahren) darf nicht ein Haus verlassen, ohne sich vorher gesetzt zu haben. (Der Ursprung ist nicht überliefert)
- Wenn ein Priester den Weg kreuzt (also nicht bei einem stehenbleibt), muß aus Respekt vor dem Gott ein heiliges Zeichen gemacht werden (z.B. die Hände flach am Brustkorb für Seljina).

b) Von Liebe und Beisammensein

Die Pergaminoich sind, was Liebe betrifft, für Außenstehende manchmal erschreckend sittenlos: es gibt keine Ehe, ebenso ist es ihnen egal, ob Mann mit Frau, Frau mit Frau, Mann mit Mann oder gar alles gemischt das Lager teilt. Viele Gelehrte sehen den Grund in den Uranfängen. Damals, als man das Land noch als Gast bewohnte, lebte man in sogenannten Karech, eine Art vorn großem Gehöft, welches wie in einem Dorf alles in sich vereinte. (So kann beispielsweise ein Karech 6 Feldarbeiter/Förster/Torfstecher, vielleicht 4 Frauen für die Hausarbeiten, ein Handwerker und noch eine Kräuterfrau haben, doch gab es auch beispiele für größere) Der Grund für diese Karech lag darin, daß man einerseits Schutz brauchte gegen Tier und Unglück, der Boden jedoch für ein Dorf nicht genug hergab. Diese Gehöfte waren nun sehr allein, man sah manchmal für Monate keine anderen Menschen., besonders im Winter. In diesem Beisammensein lernten die Männder den Wert der Frau, sodaß in Pergaminon kein Unterschied gemacht wird zwischen dem Geschlecht. Man lernte aber auch in diesem engen Beisammensein von den .... "Bedürfnissen" des anderen. Damit die Pergaminoich jemals Nachwuchs bekommen könnten, mußte man nach und nach Befangenheit und Scham beiseitelegen und da manchmal mehr Männer, manchmal mehr Frauen in einem Karech da waren, lernte man auch schnell teilen - in jeder Beziehung. Diese lockeren Ansichten behielt man sich auch bei jenen bei, die mit dem gleichen Geschlecht Umgang haben, denn "Hauptsache alle haben ihren Spaß", wie man damals sagte.

Das damalige Priestertum sah, daß es gegen die einfache, sture Art der Bevölkerung nicht ändern könnte und ließ gewähren. Vor 150 Jahren fingen Astanace - Priester sogar damit an, längere Gemeinschaften zu segnen, damit das Glück sich halte, und die Einigkeit weiter bestehe - dies ist das, was am ehesten einer Ehe nachkommt, doch kann jeder der Partner gehen, wenn er will, er ist nicht gebunden. Diese

anscheinende Freizügigkeit verwechseln viele Ausländer jedoch mit Gesprächigkeit, doch hat so mancher multorischer Händler auf die Frage "Wie es denn mit den beiden rothaarigen gemeinsam gewesen sei", ein nachsichtiges "machen, nicht reden" zur Antwort bekommen. Es gilt nämlich als unschicklich, sich über andere auszusprechen - man kann sich vorstellen, daß nur so ein Karech einen verscheiten Winter in aller Abgeschiedenheit vollzählig überleben konnte.
Dirnen und Kurtisanen sind in Pergaminon fast unbekannt, wer Kontakt will, sprich alleinstehen an, oder zeigt sein Anliegen in Form von vielen verschiedenen Zeichen, Gesten und Gebärden, die über das normale multorische klappern mit dem Geldbeutel in Richtung Dirne oder das zublinzeln hinausgeht. In größeren Städten und manchmal auch in Dörfern gibt es jedoch sogenannte "Duiteach", das soviel heiß wie Wohlwollende. Diese verkürzen jemandem gegen ein Entgelt die Suche, doch sei man gewarnt, denn das Geld wird als Dankeschön verstanden, nicht als Kaufpreis, "gleich einer gekauften Kuh"!

c) Von Recht und Gesetz der Pergaminoich
Die Gesetzte sind einfach und nachdrücklich: einem Dieb wir zuerst der Finger, später, bei wiederholter Tat, der Arm abgeschlagen, Meineidigen die Zunge abgeschnitten, Mörder gehängt, ausgeweidet, ertränkt oder mit glühenden Zangen in Stücke gerissen, Gotteslästerer werden bei lebendigem Leib verbrannt. Schaden außerhalb des körperlichen (z.B. Betrug) werden entweder mit Geldstrafen, oder Bloßstellen am Pranger, Schandmaske oder bei besonders schweren Fällen auch mit Leibesstrafe (öffentliches Verprügeln, Exil etc.) bestraft.
Der Grund für diese Strafen liegt in der Zeit der Karech, in der ein Sack Mehl eine Woche länger leben bedeutete. Ob diese Strafen abschreckend sind, oder ob das Volk fiedliebend ist, jedenfalls werden solcherlei Strafen selten verhängt (Der Verfasser bittet den Leser um Entschuldigung für dieses kleine Gelehrtenwortspiel). Natürlich gibt es Armut in Pergaminon, doch kümmern sich Astanace - Priester um diese, helfen beim Suchen von Tagelöhnerarbeit oder wenn jemand einen Knecht sucht. Gesetzlich ist vorgeschrieben, daß ein jeder Arbeitender im Monat einmal dem Tempel spenden soll, den er sich auserkoren hat - wobei man jedoch keine Summe vorschrieb. Diese Regelung konnte nur deswegen aufrecht erhalten werden, weil die Bürger erstens geben wollen und auch zweitens genug geben, denn auf der anderen Seite sehen sie, daß, bis auf wenige Ausnahmen, die Priester stets rechtschaffend mit dem Geld umgehen, also eine Art beiderseitige Vertrauen..

Vom Kriegswerk der Pergaminoich
"Pergaminon? Hat das überhaupt ein Heer?" - Ostländischer Soldat

Tatsächlich hat Pergaminon ein recht kleines Heer, was auf seine Friedfertigkeit zurückzuführen ist. In seiner ganzen Geschichte hat es noch keinen Angriff gegen ein anderes geführt, ohne vorher vom anderen durch Angriffe, Intrigen und so fort, herausgefordert worden zu sein. Der größte Teil des Heeres ist an den Grenzen gelagert, wo es verhindert, daß sich Räuber und andere Strolche nach Pergaminon einschleichen. Im Land selbst sind Räuber unbekannt (siehe dazu auch die Darlegung des Rechtes der Pergaminoich), jedoch sind in größeren Ortschaften aus zweierlei Gründen größere Gruppen von Soldaten untergebracht: Einerseits unterstützen diese die Stadtwachen (das heißt also, daß ein Dieb unter Umständen eben nicht von einem einfachen, beleibten, müden Büttel verfolgt wird, sondern von einem durch Leibesübung gestählten Soldaten) und zum zweiten, um Handelszüge zu begleiten. Da nämlich aufgrund der Friedliebigkeit des Volkes das Heer wenig

Arbeit hat, hat das Heer mehr und mehr sich dazu entschlossen, Handelszüge der Einheimischen Händler zu bewachen, wenn sie durch die Fremde reisen. Mittlerweile bieten sie auch fremdländischen Händlern ihren Schutz an - natürlich gegen Bezahlung. Solche Wachen sind geschätzt, denn sie sind treu bis zu letzt, gut augebildet und genügsam. Es sollte niemand denken, daß das Heer der Pergaminoich schlecht ausgebildet sei, denn wenn sich jemand zum Heer meldet(es kann sich jeder, gleich Mann oder Frau melden), dann tut er dies, weil er das Heer als eine einzige Schule zur Leibesertüchtigung betrachtet, und man dort den Leibesübungen bis zum Äußersten frönt. Man kann dies vergleichen, wie wenn jemand zur Goldschmiedegilde geht, um dort mit größtem Eifer sein Handwerk bis zur höchsten Kunstfertigkeit zu bringen. Aus diesem Grunde zeigen die Soldaten auch gerne, wenn sie nicht im Dienst sind, wie sehr sie ihren Körper gestählt haben - in Form von sehr kurzer und leichter Gewandung, die in der Fremde schon manches Anstandsgefühl verletzt hat.
So friedlich das Volk auch ist, so unverständlich grausam sind sie doch zu hren Gegener. Es kommt durchaus vor, daß gefangenen Strauchdiebe, die einen Handelszug ausrauben wollten, die Hände abgeschlagen wurden, die Stümpfe ausgebrannt und vom Feldscher versorgt wurden, daß sie nicht den Wunden erlegen, und schließlich wieder freigelassen wurden. Auch werden Gefangene an den Füßen aufgehangen, sodaß der Arme, während in der Nähe das Lager aufgeschlagen wird, langsam verendet. Der Grund für diese - für manche - barbarische Grausamkeit liegt in deren Gerechtigkeitsgefühl und ihrer Vergangenheit: Der Ertrag, den ein Karech damals mühsam erwirtschaftet hat, stellte allzuoft den Ertrag eines Jahres mühsamster Arbeit dar - ihn zu stehlen hätte damals allzuoft zum Untergang eines Karechs geführt. An dieser Einstellung hat sich bis heute nichts geändert: Der Ertrag eines Händlers stellt die Mühe eines Menschen dar, der Diebstahl würde ihn sicherlich ruinieren - deswegen kämpfen auch die Soldaten bis zum letzten Mann (oder Frau) und geben nie auf, auch wenn sie nur einen Sack Mehl bewachen würden.
Die bevorzugten Waffen eines Soldaten sind Langspeer (über einen Sprung) und Hellebarde, da man damit sehr gut Gegner auf Länge halten kann und Reiter auch gut zusetzen kann, die Reiter bevorzugen ein Bastardschwert, was man Pferd aus nur einhändig führen kann - man kann sich vorstellen, daß Soldaten, die solche riesigen Schwerte vom Pferd aus einhändig führen, riesige Kräfte haben müssen. Die Reiter, worunter auch viele Frauen zu finden sind, wissen um ihre Stärke und zeigen deswegen stolz ihre riesigen Arme. Ansonster bevorzugen Reiter Rabenschnäbel, eine Waffe, die einem Hammer ähnelt, nur endet eine Seite des Hammers nicht in einer flachen Schlagfläche, sondern in einem Dorn). Die bevorzugte Rüstung ist meist ein einfaches Kettenhemd und einen Helm, schwerere Rüstung wäre ein Kettenhemd mit metallenen Arm und Beinschienen, jedoch auch nicht mehr, denn die Soldaten mögen es nicht, wenn sie allzusehr in ihrer Gewandheit eingeschränkt werden.
Neben diesen Arten von Soldaten gibt es auch eine Besonderheit: die Tempelkrieger. Diese sind von einem Orden ausgebildete, außerordentlich gute Krieger. Sie dienen nur ihrem Orden und empfangen ihre Befehle nur von diesem. Sie werden benutzt, um heilige Gegenstände zu einem anderen Tempel zu bringen, oder einen Reisezug von Priester zu bewachen. Ihre Bewaffnung kann ganz unterschiedlich ausfallen.

Besonderheiten und Merkwürdiges

Pfützenschwimmer
"Rim? Rim?! Wo bist du?!"

Pfützenschwimmer sind ungefähr einen Sprung lang und erinnern an Schaben, doch haben sie keinen ersichtlichen Kopf. Sie haben ein sehr langes Beinpaar das ebenfalls gut ein Sprung groß ist, über dem Beipaar sitzt ein Armpaar, das gut ein Sprung ein Tritt groß ist, darüber wiederum sitzen zwei Armpaare, die vielleicht drei Tritt lang sind, meist kürzer, der Mund befindet sich zwischen dem mittleren Armpaar. Pfützenschwimmer findet man, wie der Name schon sagt, in Schlammlöchern, je nachdem wie tief es ist stehen oder liegen sie in dem Loch, das lange Armpaar ragt als einziger Teil des Körpers aus dem Wasser, wo sie warten, bis sich ein unvorsichtiges Tier heranwagt. Dann ergreift er sein Opfer und zieht es zu sich am Körper bis es ertrunken ist, um es schließlich zu verspeisen. Aufgrund dieser Art des Beutefanges, verlassen diese Tiere fast nie die Tümpel, sondern bleiben meist darin ihr leben lang. Obwohl dieses Tier recht unheimlich anmuten mag, haben die Pergaminoich nichts gegen diese Tiere, ganz im Gegenteil: Kinder lassen sich von Wächter der Straße Tümpel zeigen, in denen Pfützenschwimmer leben (sie werden von den Kindern auch liebevoll "Pfützenhausener" genannt) um mit ihm zu spielen. Diese Tiere sind nur dann gefährlich, wenn sie nicht gegessen haben. Also werfen die Kinder vergnügt vor jedem Spiel Ratten in den Tümpel (die in Pergaminon nun wirklich niemand mag). Solche Fütterungen werden von dem Pfützenschwimmer mit Lauten begrüßt, die annähernd wie ein dunkles "UUUU" klingen - nur Kinder vermögen richtig zu verstehen, so sagt man, was das Tier damit meint, abhängig davon, wie er das "UUU" ausspricht. Ein beliebtes Kinderspiel ist Ballfangen, in dem man einen mit Sand gefüllten Lederball in den Tümpel wirft, und der Tümpelschwimmer ihn wieder herausschleudert - wer den Ball zuerst gefangen hat, hat gewonnen. Der Grund, weswegen Fremde diesem Tier begegnen, ist ein anderer. Da die Moore in Pergaminon wandern, folgt ein Pfützenschwimer auch seinem Tümpel, sodaß es vorkommen kann, daß direkt neben einer vielbefahrenen Straße ein Pfützenschwimmer sich niedergelassen hat. Die Wächter der Straße pflegen solche Orte mit Flaggen zu kennzeichnen, sodaß man vor diesem Tier sicher ist.

Hunde
Pergaminoich sind dafür bekannt, daß in ihrem Land sehr viele Hunde leben. Die bei weitem häufigsten Rassen sind der Galbren moLiael (Herdenhund) der Galbren moBreaen (Soldatenhund) und der Galbren moTrowhen (Treue Seele - Hund).

Herdenhund
Der Herdenhund ist in Pergaminon, das für seine Schafzucht bekannt ist, eine Unbabdingbarkeit, da es große Herden zu behüten gilt, sei es vor Moorlöchern, darin hausenden Pfützenschwimmern oder einfach, um ein Lamm davor zu behüten, im Nebel verloren zu gehen.

Soldatenhund
Der Soldatenhund ist eine Besonderheit Pergaminons. Der Soldatenhund entstand, als man in den Anfängen Pergaminons auf Wild angewiesen war, das jedoch in Pergaminon hauptsächlich aus Wildschweinen, Hirschen und anderem wehrhaftem Getier bestand. Somit brauchte man einen Jagdhund, der sich nötigenfalls gegen die Beute zur Wehr setzen konnte. Der Soldatenhund verfügt deswegen über sagenhaft wenig Schmerzempfinden und sehr starker Kraft und Ausdauer. Später wurde dieser

Hund auch vom Heer in Pergaminon aufgenommen, da die Grenzwachen Pergaminons, immer auf der Jagd nach Räubern, die sich in das Land schleichen, sehr lange durch die Wildnis streifen mußten. Hierbei brauchten sie eine gute Spürnase, aber auch Hilfe, wenn ein Räuber dann auch gestellt wurde. Der Soldatenhund trägt einen Lederharnisch, um ihn so vor den gröbsten Verletzungen zu schützen.

Gute Seele Hund

Der Gute Seele Hund entstand aus dem Bedürfnis der ersten Siedler, in ihren abgelegenen, einsamen Gehöften sicher zu sein vor Feuer, Tieren und Einbrecher. Der Gute Seele Hund ist der treue Wächter überhaupt, ergeben, wachsam, aber auch wehrhaft genug, um seine Familie zu beschützen.

Von Bergstiegen

Von Holger Büenfeld

Was der Wanderer davon weiß

Bergstiegen ist das südwestlichste Land der Ostländer. Im Westen grenzt Veku-Tukem an, an der Südgrenze beginnen bereits die Südländer. Im Südosten liegt Südtrutz, im Osten grenzt Jéderant an und nördlich von Bergstiegen liegt Siegbar. Bergstiegen hat alles in allem ungefähr viertausend Einwohner, von denen gut drei Viertel in den Städten oder Dörfern oder drumherum leben. Der Rest ist vor allem im Norden des Landes über die Fläche verteilt, so daß der Wanderer ab und an ein einzelnes Gehöft oder einen Weiler anzutreffen vermag.

Städte: Hauptstadt und Sitz der Regierung des Landes Bergstiegen ist Thar. Mit 900 Einwohnern ist es allerdings nicht die größte Stadt, hat aber in Relation zu den anderen Städten und Dörfern allerdings eine starke Militärpräsenz. Hier regiert Konda Deijo von Thar und wacht wohlwollend über sein Volk und die Grenzen des Landes. Thar liegt auf dem Plateau von Thar und ist die mit ungefähr 470 Sprung höchstgelegene Stadt Bergstiegens. Im Norden des Landes befindet sich die mit 1.100 Einwohnern einwohnerstärkste Stadt Bergstiegens, Zwei Inseln. Sie ist das Handelszentrum des Landes, da sie umgeben ist von weiten Getreidefeldern, auf denen viel mehr Getreide wächst, als das Volk Bergstiegens verzehren kann. Auch Fischfang gibt es hier, da Zwei Inseln am Ilo liegt, der in den Sommermonaten viele Fische in sich birgt. Im Nordwesten des Landes, unweit von dem Punkt, an dem die Grenzen von Bergstiegen, Siegbar und Veku-Tukem aufeinandertreffen, liegt Westwacht, ein kleines Städtchen mit 300 Einwohnern. Dieses kleine Fleckchen Erde hat Vorrichtungen, in Kriegsfall mehrere hundert Soldaten zu beherbergen. Allerdings sind diese Kasernen schon länger unbesetzt. Hier nimmt auch die Grenzstraße hoch nach Zwei Inseln ihren Anfang. In der Landesmitte gelegen, auf halbem Wege aus der Ebene hoch auf das Plateau von Thar, liegt Gasselstiege. Hier leben 500 Menschen. Auffällig ist die große Anzahl an Gasthäusern, denn nicht selten machen hier Reisende oder Händler, die von Zwei Inseln kommen, auf dem Weg nach Thar rast. Auch ist die Stadt in der Lage, durchmarschierende Truppen zu verpflegen und eventuell auch unterzubringen. Auch für höhere Gäste hat Gasselstiege adäquate Quartier zu bieten. Nicht selten trifft der Konda von Bergstiegen hier seine Gesprächspartner. Im Osten des Landes liegt Toldor-Obertoldor, nahe der Grenze zu Jéderant und Südtrutz gelegen. Hier treffen sich die Straßen aus Gasselstiege, Thar und eben Jéderant und Südtrutz. Ein kleines, verschlafenes 200 Seelenstädtchen, welches den Namen Stadt eigentlich gar nicht mehr verdient, aber sowohl von einer Stadtmauer umfriedet ist als auch Stadtrechte besitzt, bietet sich den Auge des Wanderers hier. Auch hier bieten sich dem Reisenden oder Händler einige Gasthöfe, die auch wiederum einige Luxusquartiere beinhalten, denn auch hier werden ab und an Verhandlungen geführt. Der Konda ist ein reiselustiger Geselle. Ganz im Südosten Bergstiegens gelegen ist Dreieichen. Hier leben um die 260 Einwohner, und es ist die einzige Stadt in Bergstiegen, in der man von Bergbau versucht zu leben. Dies klappt nicht ganz, aber fast. In den Bergen um Dreieichen befinden sich nämlich einige Minen. Hauptsächlich wird Bronze und Kohle gefördert; beides wird direkt weiterverarbeitet (die Kohle für Feuer und die Bronze zu allerlei Gerät oder auch schon mal zu Schild und Schwert). Die Stadt selbst liegt gut geschützt in der Dreieichenklamm, so daß die Bergarbeiter erst ein wenig klettern müssen, um ihr Tagwerk zu vollbringen. Dreieichen liegt nahe der Grenze zu Südtrutz und den Südländern, der Konda mißt diesem Städtchen

allerdings keine große strategische Bedeutung bei. Als größerer Weiler erwähnenswert ist Chem-Jeddar, in dem ca. 70 Menschen größtenteils von der Landwirtschaft und ein wenig von der Jagd leben. Woher das Dorf den Namen hat, weiß niemand mehr. Chem-Jeddar liegt an der Straße nach Veku-Tukem. Ein weiterer größerer Weiler, der der Erwähnung bedarf, ist Hägstetten. Hier leben um die 50 Menschen, um zwar größtenteils von der Jagd und der Holzfällerei. Denn Hägstetten liegt im Hägwald, dem größten zusammenhängenden Waldgebiet in Bergstiegen. Die Jahreserträge überstiegen die Bedürfnisse der Menschen Hägstettens und Bergstiegens, so daß Fleisch und Holz auch als Handelswaren in andere Länder exportiert werden können.

Handel: Exportwaren sind Getreide, Fisch, Fleisch und im begrenzten Umfang Holz und Holzprodukte; Importwaren sind Metalle aller Art und Metallprodukte.
Landesnatur: Bergstiegen ist ein Land, welches arm an Bodenschätzen, aber dafür reich an Lebensmitteln ist. Es kann sich selbst relativen Wohlstand angedeihen lassen und andere Länder noch miternähren. Am fruchtbarsten sind die Auen im Norden des Landes, die von zahlreichen kleinen Flüssen durchzogen werden und wo man auch ab und an einen kleinen See vorfinden kann. Wälder gibt es in Bergstiegen auch, allerdings sind sie nur recht klein sind, dafür aber relativ häufig anzutreffen. Der größte Wald ist der Hägwald, im Osten nahe der Grenze zu Jéderant gelegen. Hier tummelt sich so manches Wild, was sich in den Tiefen des Waldes ungestört vermehren kann, um dann in den äußeren Gebieten des Waldes von den ebenfalls recht zahlreichen Jägern gejagt zu werden. Das einzige erwähnenswerte Gewässer in Bergstiegen ist der Ilo, welcher an der Nordgrenze des Hägwaldes entspringt und im Tal der Stürme in den Lagas mündet. Natürlich kann des Wanderers Auge auch noch andere kleinere Bäche und Flüßchen entdecken, die aber meist in den Ilo oder kleinere Seen münden. Im Süden des Landes wird es zunehmend gebirgiger, das Land steigt von ca. 200 Sprung auf weit über 400 Sprung an. Am höchsten gelegen ist die Ebene von Thar mit fast 490 Sprung Höhe. Hier ist dann auch die Landschaft nicht mehr so ertragreich wie in den Nordauen, obwohl man schon den einen oder anderen Bauernhof antreffen kann, der dann allerdings nur wenig Getreide anbaut, was er dann meist zur Schweine- und Rinderzucht benötigt. Hier findet man ab und zu ein kleine Ansiedlung von Holzfällern, die in den kleinen Wälder Holz hacken. Einzig im äußersten Südosten des Landes versucht man, Bodenschätze abzubauen, meistens wird Bronze und Kohle gefördert. Allerdings kann man nicht behaupten, daß die Bedürfnisse Bergstiegens damit gedeckt sind, ganz im Gegenteil. Gerade Dreieichen und Thar sowie das Heer kommen gerade mit den Metallerzeugnisse des eigenen Landes über die Runden, und das auch nur in Friedenszeiten.

Politik: Früher was Bergstiegen mal eine Monarchie, aber der letzte König hat vor einigen Jahrhunderten den Volksrat etabliert und seitdem wird das Land von einem Konda regiert, der vom Volksrat auf Lebenszeit oder bis zum Abdanken gewählt wurde. Der Name des Amtes leitet sich aus dem Namen des ersten Königs von Bergstiegen, Alienus Tihja Konda I von Bergstiegen, ab. Der Volksrat setzt sich aus Vertretern der verschiedenen Städte, Dörfer und Weiler zusammen, je nach Größe dürfen mehr oder weniger Gesandte entsandt werden, und er entscheidet über die Gesetze des Landes und stimmt ab, ob Handels- oder ähnliche Kooperationsverträge mit anderen Ländern abgeschlossen dürfen. Er entscheidet auch darüber, anderen Ländern den Krieg zu erklären. Oberster Befehlshaber ist dann der Konda. Der Konda ist auch die oberste Gerichtsinstanz und wird angerufen,

wenn die obersten Provinzrichter keine Einigung mit den Streitparteien zustande bringen. Dies geschieht - vor allem im Norden - recht selten, da man sich doch scheut, den Reiseaufwand auf sich zu nehmen. Desweiteren schließt der Konda, assistiert vom Minister für Handel und eventuell einige Händlern oder Bauern, die Handelsverträge mit anderen Staaten ab. Der Konda ist ein Mann aus dem Volk und soll vorher kein Richteramt bekleidet haben, aber zum Beispiel Dorfvorsteher oder Bürgermeister gewesen sein. Ansonsten soll der Konda sein Land repräsentieren. Er bereist die umliegenden Länder - soweit möglich - selbst als Botschafter, in die ferneren Ländern schickt er dann Botschafter. Dorfvorsteher gibt es in den kleineren Städten, den Dörfern und Weilern, sie fungieren hier als oberste Gerichtsinstanz und müssen dem Volksrat einmal im Jahr einen Bericht über die wirtschaftlichen Erträge ihrer Dörfern abgeben, Bürgermeister werden nur in Thar, Zwei Inseln, Gasselstiege und Westwacht eingesetzt, die gleichzeitig als oberste Provinzherren fungieren und somit nehmen sie auch die Gerichtsfunktion über den Dorfrichtern ein. Bergstiegen ist in vier Provinzen unterteilt, nämlich die Provinzen Süd (Hauptstadt Thar), Toldor (Hauptstadt Gasselstiege), Häggen (Hauptstadt Zwei Inseln) und Westwacht (Hauptstadt Westwacht). Dem Konda und dem Volksrat als Ratgeber und Experten zur Seite stehen folgende Minister: Minister für Handel, Minister für äußere Beziehungen und Diplomatie, Minister für Rüstung, Krieg und Bergbau, Minister für die Instandhaltung des Landes und der Minister für Bildung, innere Ordnung und Verwaltung. Einige Resorts überschneiden sich, während man sich über Zuständigkeit für andere, diverse Dinge nicht einig ist.

Straßen und Wege: Die Straßen und Wege in Bergstiegen haben weder einen hohen Standard, noch würde man sie als Trampelpfade bezeichnen. Die wichtigsten Straßen in den Städten sind gepflastert, der Rest zumindest wetterfest getrampelt, obwohl bei nach längerem Regen sich diese Straßen auch in ein Schlammeer verwandeln können. Die wichtigsten Straßen zwischen den Städten sind größtenteils gepflastert. Die Hauptstraße Bergstiegens, die Nord-Süd-Passage, ist in guten Zustand. Sie verbindet Zwei Inseln mit der Hauptstadt Thar und führt durch Gasselstiege und über Dreieichen Richtung Südlande. Von Westwacht quer nach Osten Richtung Jéderant führt die West-Ost-Passage. Ebenfalls von Westwacht aus führt die Grenzstraße nach Zwei Inseln, sie geht an der Grenze zu Siegbar entlang. Teilweise kann man hinüberspucken, so dicht geht sie an der Grenze her. Diese Straße ist nur teilweise gepflastert, der Rest ist mit Kies verdichteter Lehm. Von Gasselstiege in Richtung Toldor-Obertoldor führt die Bergstraße, die wieder vom Plateau von Thar hinunter führt auf gut 300 Lauf. Von Thar nach Toldor-Obertoldor geht die Straße der metallenen Könige. Ab dieser Straße sind alleeartig Abbilder der alten König zu Thar von Bergstiegen aufgestellt, in Bronze gegossen. Wenn man bedenkt, daß es kaum Bodenschätze in Bergstiegen gibt, muß eine Menge Metall extra nur für diese Statuen eingekauft worden sein. Die Reihung ist fast vollständig, nur die ersten drei König von Bergstiegen sind sieht man hier nicht. Ebenfalls von Thar aus geht die Veku-Straße Richtung Veku-Tukem im Westen und in Richtung Südtrutz im Osten führt der Plateauweg, und nach Süden nach Dreieichen und von dort aus weiter in die Südlande führt die Südstraße.

Wappen/Farben: Die Farben Bergstiegens, die der Konda bzw. der offizielle Vertreter des Landes bei Besuchen tragen, sind Gelb-Grau. Gelb steht für die Sonne, die die Lebensmittel hier so in Hülle und Fülle wachsen und gedeihen läßt (manche Leute behaupten, es stehe für Getreide), das Grau für die hier so langsam ansteigenden Berge, woher das Land auch seinen Namen hat. Die Fahne

Bergstiegens, die von den Standartenträgern bei Reisen des Konda bzw. des offiziellen Vertreters des Landes getragen wird, zeigt - stilisiert - eine gelbe Sonnenscheibe neben einem grauen, ansteigenden Berg vor blauen Himmel. Wappen und Farben sind uralt und gehen auf den ersten König von Bergstiegen zurück, den Großen Nördlichen, wie er im Volksmund genannte wurde, König Alienus Tihja Konda I von Bergstiegen. Sie hat alle Zeiten überdauert und wurde nur wenig verändert.

Die Städte und Dörfer Bergstiegens

Thar - Stadt der Gegensätze

Thar, die Hauptstadt des Landes Bergstiegen und der Provinz Süd, liegt im Süden des Landes auf dem Plateau von Thar. Man kann Thar sehr wohl als gegensätzliche Stadt bezeichnen, allerdings nur in architektonischer bzw. städtebaulicher Hinsicht. Den Thar besitzt nämlich eine sehr alte Altstadt, besser gesagt ein mit Holzpalisaden umfriedetes Dorf in Norden. Hier wurden die Straßen so angelegt wie es grade paßte bzw. man lief einfach um die Häuser herum und dort, wo die meisten Menschen liefen, wurden die Straßen befestigt. Man kann also von einem natürlich gewachsenem Dorf reden. Als Thar, nachdem der letzte König von Bergstiegen abgedankt hatte, aus strategischen Gründen anstelle von Gasselstiege zur Hauptstadt erklärt wurde, wurde für den Konda südlich der Dorfmauern Thars als Regierungssitz ein burgartiges Schlößchen gebaut. Rund um diesen Regierungssitz wurden die vielen anderen Verwaltungsgebäude angelegt, wie zum Beispiel die Ministerien, Botschaften etc. Thar hat eine sehr starke Militärpräsenz im Verhältnis zu seinen Bewohnern, ca. 250 Soldaten machen einen gut Teil der 900 Einwohner aus. Die neue Burg im Mittelpunkt, lagen die anderen Gebäude an raster- bzw sternförmig angelegten Straßen, die alle auf die Burg zuliefen. Untereinander waren die Straßen durch mehr oder weniger runde Ringe mit Mittelpunkt Burg verbunden. "Die Burg" ist im übrigen auch der Begriff, mit dem die Bewohner Bergstiegens das Regierungsschlößchen bezeichnen. Spätere Erweiterungen der Südstadt Thars wurden ebenfalls in diesem Stile vorgenommen, bis die Südstadt und die umfriedete Nordstadt irgendwann einmal aufeinanderstießen und zusammenwuchsen. Vor einiger Zeit entschloß man sich, die ganze Stadt Thar, die, seitdem sie Hauptstadt geworden war, sich fast verdreifacht hatte, mit einer Stadtmauer aus Stein zu umfrieden, die Holzpalisaden um die alte Nordstadt bleiben indes erhalten. Diese Palisade trennt nicht Nord von Süd oder arm von reich, nein, sie trennt einfach nur alt von neu, die beiden Zeitepochen, in denen Thar entstanden bzw. gewachsen ist. Die Bürger der Nord- sowie der Südstadt sind keineswegs verfeindet. Viele Leute, die im Süden in den Ministerien oder in den Botschaften arbeiten, wohnen und leben im Norden. Hier findet auch das eigentliche Leben Thars statt. Hier ist sind die Marktplätze, drei an der Zahl, durch kurze Gassen miteinander verbundene kleinere Plätze, auch die kleine, alte Arena des damaligen Dorfes findet sich hier, wo von Zeit zu Zeit Wettkämpfe stattfinden. Im Süden hingegen wird für den Staat Bergstiegen gearbeitet und selbiger repräsentiert, denn hier empfängt der Konda viele seiner Gäste, die zu Verhandlungen oder sonstigem in Bergstiegen weilen, aber ab und zu dienen auch noch die alte Hauptstadt Gasselstiege oder Toldor-Obertoldor diesem Zwecke. Thar birgt in einer Einheit also den bizarren Gegensatz von neu und alt, gewachsen und zweckmäßig, Leben und Arbeit in sich.

Zwei Inseln - die Stadt im Fluß

Zwei Inseln liegt im Norden Bergstiegens nahe der Grenze zu Siegbar. Sie ist die

Hauptstadt der Provinz Häggen. Die Stadt ist auf zwei Inseln im Fluß Ilo erbaut, die neueren Stadtteile liegen zu beiden Seiten an den Ufern des Flusses. Jede Insel ist ein eigenes kleines Dorf für sich, mit eigener Umfriedung und eigenem Marktplatz. Die beiden Inseln und die Ufer sind durch jeweils 4-bögige, hohe Brücken miteinander verbunden, die auch über die Grenzen des Landes hinaus bekannt sind. Im Norden liegt auch noch der Hafen von Zwei Inseln, etwas abseits, hier haben einige Fischer ihre Boote liegen und ab hier ist der Ilo auch mit Flußschiffen passierbar. Hauptbestandteil des Hafens ist die Alte Brücke über den Ilo, die von den Brücken durch die Stadt abgelöst wurde. Sie wird, da sie recht niedrig über dem Wasserspiegel verläuft, als ein Art Kai genutzt. Die Ansiedlungen an den beiden Ufern sind nicht komplett umfriedet, sondern nur einige Sprung rechts und links der Nord-Süd-Passage, die die Stadt durchläuft, befindet sich ein Teil Stadtmauer und auf bzw über der Passage jeweils ein Torturm. Der Rest der Ufergebiete ist durch verdeckte Gräben geschützt, die die Stadtteile wie eine unsichtbare Mauer umschließen. Zwischen den einzelnen Gräben gibt es immer wieder Möglichkeiten, unbeschadet die Stadt zu verlassen, meistens klar erkennbare Feldwege. Jeder in Zwei Inseln weiß um die Gräben und seit mehreren Jahrzehnten ist auch niemand mehr unfreiwillig in diese unsichtbaren Gräben gefallen. Die Nord-Süd-Passage verläuft gradlinig, hier allerdings von Nordost nach Südwest, durch die vier Stadtteile und weckt gerade auf den beiden Inseln den Eindruck einer gut geplanten, rechteckigen Stadt, wie es der Süden Thars ist. Aber sobald man sich wenige Sprung von der Passage entfernt in der Stadt befindet, ist dieser Eindruck auch schon wieder dahin. Man kommt sich vor wie in einem kleinen Dorf, das von der Passage zerschnitten wurde. In den verwinkelte Gassen kann sich der stadtfremde Wanderer sehr leicht verlaufen. Jeweils in der Mitte des Passageabschnittes auf den beiden Inseln steht ein weitere Torturm. Die vier Tortürme, die auch das Wappen von Zwei Inseln schmücken, sind in einer Linie angeordnet, und man kann durch geschickt angeordnete Balkone von jedem Torturm die anderen drei sehen. Manche Leute behaupten, die verlängerte Linie dieser vier Türme treffe Multor genau im Stadtzentrum, doch ist diese These, die noch nicht bewiesen bzw. widerlegt wurde, eher in das Reich der Phantasie zu bannen, da die ungefähre Richtung stimmen mag, diese Linie allerdings jedoch mindestens wohl 100 Meilen an Multor vorbeilaufen würde, so die führenden Astronomen des Landes. Ob die vier Türme allerdings auf ein bestimmtes Ziel hinweisen oder eine andere religiöse oder spirituelle Bedeutung haben und damit absichtlich so gebaut worden sind wie sie jetzt stehen, ist nicht bekannt. Sicher ist allerdings, daß die vier Türme mit Tunnels untereinander verbunden sind, so daß man bei eventuellen Angriffen schnell die Bevölkerung von einer Flußseite auf die andere bringen kann. Die Tunnels verlaufen nicht genau unter den Brücken lang, sondern seitlich versetzt. Den wenn mal ein Tunnel einstürzt oder ähnliches, würde ja sonst die ganze Brücke mit einstürzen, wie es in der Vergangenheit einmal passiert ist. Daraus hat man gelernt. Da es in der Vergangenheit des öfteren vorgekommen ist, daß ein Tunnel eingesackt oder eingestürzt ist, sind abschnittsweise Türen eingebracht, damit nicht sofort der ganze Tunnel voll Wasser läuft, aber dieses System ist auch nicht das beste. Auch der Hafen nördlich der vier Stadtteile ist mittels eines Tunnels angeschlossen. Zwischen den Bewohnern der einzelnen Stadtteile herrscht eine gesunde Rivalität, die den Reiz der Stadt noch erhöht. Es Feindschaft zu nennen, wäre verkehrt. Auf den beiden Inseln im Ilo wohnen größtenteils Fischer, die ihre Boote an Stegen an den Ufern der jeweiligen Inseln oder im Hafen festmachen. An den Ufern hingegen wohnen größtenteils Bauern, die die vielen umliegenden Felder bewirtschaften oder Handwerker, die Produkte aus Fluß, Wald und Flur weiterverarbeiten, zum Beispiel

das Holz, daß in den kleinen Holzfällersiedlungen unweit der Stadt geschlagen wird, oder aus dem Getreide Brot machen. Zwei Inseln besitzt über zwei kleine Kaserne auf den beiden Ufern, ca. 150 Soldaten sind hier dauerhaft stationiert. Wegen der Fülle an Rohstoffe wie Holz und Getreide ist es das Handelszentrum Bergstiegens und hat die Hauptstadt Thar vor einigen Jahren als einwohnerstärkste Stadt abgelöst.

Westwacht - Kasernenstadt

Westwacht liegt im Nordwesten Bergstiegens. Nicht allzu weit entfernt treffen die Grenzen von Siegbar, Veku-Tukem und Bergstiegen aufeinander. Der Begriff Kasernenstadt mag etwas verwirrend sein, aber er hat sich im ganzen Lande eingebürgert. Westwacht ist eine ganz normale Stadt mit ca. 300 Einwohnern, von denen 50 Soldaten sein mögen. Die Einwohner leben von den Getreidefeldern, die um die Stadt herum verteilt sind, und von den Erträgen, die die Wälder um Westwacht herum einbringen. Fleisch und Holz hat es hier reichlich, sogar soviel, daß man es verkauft, wenn jemand Interesse hat. Auch ein paar Fischer leben in Westwacht, die an den kleinen Flüssen und Teichen der Umgebung fischen und so ihren Lebensunterhalt verdienen, denn Fische gibt es in den Gewässern reichlich. Etwas westlich der Stadt, noch in Blickweite, befindet eine Ansiedlung von Holzhäusern, die um einen großen Platz herum gruppiert sind. Hier liegen die Kasernen von Westwacht. Sie haben genug Kapazität, um einen Großteil der Heeres Bergstiegens aufzunehmen. Allerdings stehen sie schon seit vielen, vielen Jahren leer und wirken bereits etwas zerfallen, aber immer noch gut genug in Schuß, um innerhalb eines Viertels wieder in Betrieb genommen zu werden. Der Provinzherr der Provinz Westwacht kommt der Aufgabe der Instandhaltung der Anlage nicht immer nach, und der Minister für die Instandhaltung des Landes muß immer wieder ermahnend während seiner Reisen durch das Land auf den Provinzherr einwirken, damit er seine Aufgabe auch pflichtgemäß erfüllt. Obwohl in diesen Zeiten erwarten selbst die kühnsten Pessimisten keinen Krieg erwarten, und das obwohl Bergstiegen am Rande der Ostländer eine besondere strategische Bedeutung zukommt, achtet der Konda doch darauf, für den Fall der Fälle nicht ganz unvorbereitet zu sein, denn auch ein kleines Waffenarsenal hat der Konda hier einrichten lassen, über dessen Zustand allerdings keine Angaben nach draußen dringen. Westwacht ist mit der Grenzstraße direkt mit Zwei Inseln verbunden.

Gasselstiege - die alte Königsstadt

Gasselstiege liegt ziemlich genau in der Mitte des Landes Bergstiegen, und zwar ziemlich genau am Übergang der fruchtbaren Auen zu den weniger fruchtbaren Steppengebieten auf dem Plateau von Thar. Die Nord-Süd-Passage windet sich in Serpentinen durch den Ort, der auf mehreren Felsterrassen erbaut ist. Immerhin wird ein Höhenunterschied von gut 280 Sprung überbrückt, die Auen im Tale liegen auf knapp über 200 Sprung, während das Plateau von Thar bis zu über 480 Sprung ansteigt. Die ungefähr 500 Einwohner der Stadt - darunter 70 Gardisten - leben vom Ackerbau, den man in den Auen betreibt und der Viehzucht, die in den Steppengebieten auf dem Plateau zu Hause ist und nur Getreide für den Eigenbedarf und zu Zucht anbaut, welches dort oben auch sehr schlecht gedeiht. Gasselstiege ist die alte Königsstadt, hier regierten die Könige von Thar über Volk und Land, bis der letzte König abdankte und der erste Konda von Bergstiegen Thar zur neuen Hauptstadt macht. Daher verfügt Gasselstiege auch über Palastanlagen. Die Palastanlagen liegen auf einem der oberen Plateaus der Stadt und sind einfach zu verteidigen, da eventuelle Angreifer erst entweder eine Steilwand hinauf- oder ein

Steilwand hinunterklettern müssen, nur eine Straße führt zu Palast auf die Hauptstraße. Die Palastanlagen werden seit Jahrhunderten nur noch als Verwaltungssitz der Provinz Toldor benutzt, deren Hauptstadt Gasselstiege ist. Daher wird nur noch ein Teil der Anlagen genutzt, der Hauptteil, die beiden Außenflügel, stehen schon lange leer und sind auch nicht mehr in allerbestem Zustand, doch die - wegen des beengten Platzes auf dem Plateau recht kleinen - Gartenanlagen des Palastes werden von den Einheimischen und den Durchreisenden gerne zur Erholung und Entspannung aufgesucht. Im Übrigen hat Gasselstiege viele Gasthöfe und Schenken, denn auf der Reise von Thar nach Zwei Inseln oder andersherum machen hier viele Reisende Station, und auch wenn mal ein Heer durchzieht, findet es im Palast wohl genügend Platz, aber das ist schon lange nicht mehr vorgekommen. Auch Luxusquartiere hat die Stadt zu bieten, den ab und zu kommt der Konda zu Gesprächen hierher, und dann sollen er und die Gäste doch standesgemäß untergebracht sein.

Toldor-Obertoldor - Knotenpunkt im Osten

Toldor-Obertoldor liegt im Osten Bergstiegens, nahe der Grenze zu Jéderant und Südtrutz in der Provinz Toldor. In dieser Stadt wohnen ungefähr 200 Leute, darunter 30 momentan Soldaten. Toldor-Obertoldor als Stadt zu bezeichnen ist eigentlich nicht ganz richtig, denn es ist mehr ein umfriedetes Dorf als eine Stadt. Dennoch besitzt es eine Stadtmauer und Stadtrechte. Der Hauptgrund dafür ist einzig und allein in der großen Kreuzung in Toldor-Obertoldor zu finden, denn hier treffen die Bergstraße aus Gasselstiege, die Straße der metallenen Könige aus Thar sowie die Straßen aus Südtrutz und Jéderant zusammen, viele Reisende machen hier Rast, deswegen sind auch hier überdurchschnittlich viele Gasthöfe und Schenken zu finden. Ansonsten ist hier Dorfleben angesagt: In den tiefergelegenen Steppengebieten (Toldor-Obertoldor liegt auf ca. 300 Sprung) gedeiht das Getreide etwas besser als auf dem Plateau von Thar, aber noch lange nicht so gut wie in den Auen im Norden, und viele leben hier von der Rinderzucht. Es gab früher auch mal ein, zwei Bergwerke in der Nähe, aber die ohnehin schon recht raren Vorkommen haben sich schnell erschöpft. Zweimal im Viertel ist Markt, den auch schon mal Händler aus den angrenzenden Landen besuchen.

Dreieichen - Bergbaustadt

Dreieichen liegt ganz im Südosten von Bergstiegen, tief in der Dreieichenklamm in der Provinz Süd. Es ist die einzige Stadt, in der man vom Bergbau leben kann bzw. es versuchen kann, denn es klappt eher schlecht als recht. Zu schnell versiegen die Minen wieder und manchmal ist die Summe, die man in die Eröffnung eines Bergwerkes steckt, lange nicht mit dem abgedeckt, was es an Metallen bzw Erzen liefert. Auch ein wenig Kohle wird abgebaut. Diese wird aber vor Ort verbraucht, um aus dem gewonnen Erz dann das Metall zu extrahieren. Das Metall wiederum wird ebenfalls direkt vor Ort weiterverwendet zu Waffen oder - häufiger - Metallprodukten aller Art, Teller, Tasse, Schalen, Werkzeugen etc. In den wenigen Wäldern um Dreieichen herum findet man ein wenig Wild und Holz, aber viele Nahrungsmittel müssen aus dem Norden des Landes nach Dreieichen transportiert werden. Ungefähr 260 Einwohner, davon 40 Büttel, fristen so ihr Dasein, ohne jemals wirklich reich zu werden, obwohl man die Hoffnung auf Gold in den Bergwerken oder zumindest Silber nie aufgibt.

Chem-Jeddar - Weiler im Westen

Chem-Jeddar liegt im Westen Bergstiegens in der Provinz Westwacht, nahe der

Grenze zu Veku-Tukem und an der Veku-Straße, die nach Veku-Tukem hereinführt. Woher der Name kommt weiß niemand, denn dieser Flecken Erde hieß schon immer so. Hier lebt man sehr gut von dem, was die Auen um das Dorf herum bieten, und man hat sogar alles im Überfluß: Viele der Einwohner Chem-Jeddars sind Bauern, die auf den fruchtbaren Feldern in der Nähe Getreide abbauen, Fischer, die an den kleinen Flüssen und Seen viele Fische fangen, und Jäger, die in den vereinzelt vorkommenden Wäldern jagen oder auch Holz fällen. 8 Büttel sorgen dafür, daß alles seine geordnete Wege geht.

Hägstetten

Hägstetten ist eine reine Holzfäller- und Jägeransiedlung. Ca. 50 Holzfäller und Jäger leben hier von dem, was der Hägwald, das größte zusammenhängende Waldgebiet Bergstiegens, in dem Hägstetten liegt, so hergibt, nämlich von Holz und Fleisch. Was zum Leben fehlt, schaffen einige Händler aus dem nicht weit entfernten Chem-Jeddar oder aus Zwei Inseln heran. 4 Büttel wachen über die kleine Siedlung.

Von Mekede

Von Ulrich Kniszewski

Mekede ist ein flaches Land mit Steppe, Auenlandschaften und wunderbarem Regenwald. Wanderer sind geteilter Meinung über das Land. Die einen behaupten, man brauche sich nur unter einem Baum zu legen und es fließt einem Honigwein in rauhen Mengen in den Rachen und es wimmele von freundlichen Menschen, die einem müden Wanderer gerne helfen. (es sei hier zu erwähnen, daß Honigwein das Landesgetränk ist). Böse Zungen behaupten wiederum, das Land werde von wilden Barbaren und Piraten beherrscht, die keine Manieren besitzen.

Gesellschaft:
Das Volk von Mekede ist ein Volk von Seefahrern und Händlern. Im Land selber findet man unterschiedlichste Güter aus den verschiedensten Ländern. Wegen der guten Lage haben sich im Laufe der Zeit auch viele Bauer im Hinterland niedergelassen, wodurch es den Bauer ein leichtes ist, Nahrung in ausreichender Menge zu ernten. Die Gesellschaft von Mekede teilt sich in drei Gruppen: Die erste Gruppe besteht aus Bauern und Fischer, die zweite Gruppe aus Handwerkern, Bürgern und Seeleuten, die dritte Gruppe besteht aus Händlern, Schiffsbauern, Großlandeigentümern. Aus der dritten Gruppe wird der Rat von Mekede zusammengestellt. Ein weiterer wichtiger Punkt in der Gesellschaft ist das Ansehen einer Person. Das Ansehen einer Person hängt von mehreren Punkten ab. Zum ersten davon, welche Leistungen seine Ahnen vollbracht haben. Es gilt als ehrenvoll im Kampf zu fallen, da dies in friedlichen Zeiten selten der Fall ist, wird die Person in besonderer Ehre gehalten und seine Angehörigen werden mit dem größten Respekt behandelt. Die meisten müssen ihr Ansehen durch ihrer eigene Leistungen steigern, wobei dies leichter fällt, wenn derjenige schon ein gewisses Vermögen besitzt. Außerdem ist wichtig, welche Beziehungen er oder sie besitzt. Auch Frauen können großes Ansehen erwerben. Wenn jemand in Mekede einen Beinamen bekommt, ist dies immer ehrenhaft zu verstehen.
Die Begrüßung ist wieder stark an Multor angelehnt, man schlägt sich mit seiner Faust KRÄFTIG auf seinem Brustkorb, bei hohen Persönlichkeiten kommt noch das Senken des Kopfes dazu. Auch durch den Handel wurde das Land stark von Multor beeinflußt. So wurde die Schrift, das Rechnen und die Münzwährung von Multor übernommen. Es gibt in Mekede nur noch wenige Menschen, die ihre alte Schrift lesen können.

Schulausbildung
Jeder der es sich leisten kann, läßt seine Kinder durch einen Privatlehrer unterrichten. Die meisten ärmeren Familien schließen sich zusammen, um sich dann einen Lehrer sich zu teilen und gemeinsam mit Nachbarskinder unterrichtet zu werden. Die Ausbildung ist in Mekede freiwillig, gehört aber zum guten Ton und ist die Grundvoraussetzung für einen angesehenen Beruf. Die Pflichtfächer für alle sind: Schreiben, Lesen und Rechnen. Es können noch einige Nebenfächer dazu kommen. Dies richtet sich aber meisten nach den finanziellen Möglichkeiten der Eltern. Häufige gewählte Nebenfächern sind Landeskunde (Erdkunde), Kraut und Wesenkunde (Biologie), Schiffahrtskunde und Musik. Trotz alledem sind ungefähr die Hälfte aller Einwohner des Landes nicht in der Lage, zu Lesen oder zu Schreiben.

Götter

In Mekede werden am häufigsten Hesvite und Astanace verehrt. Seit kurzem ist die Anbetung und die Ausübung der Priesterschaft der Selefra verboten. Dafür wird die Priesterschaft der Astanace gefördert. Sie sollen im Lande ihre Kräuterkunde ausüben und der Bevölkerung ihre heilende Hand angedeihen lassen.

Gesetze
Die Gesetzte in Mekede sind recht einfach, genau wie die Bestrafungen, denn es gibt nur drei Bestrafungsarten für Verbrechen:

1. Kerker - für sehr leichte Vergehen.
2. Zwangsarbeit (Zwangsarbeiter sind immer noch Bürger von Mekede. Daher dürfen sie nicht verkauft oder gar getötet werden) Diese Bestrafung wird am häufigsten ausgesprochen. Der Zeitraum ist sehr stark von dem Vergehen abhängig. Es kommt durchaus vor, daß nur eine Woche Zwangsarbeit ausgesprochen wird, wobei es natürlich nach oben keine Grenze gibt.
3. Die Todesstrafe (Die immer vom Herrscher bestätigt werden muß), meist durch das Beil.

Bei Landesverrat übernimmt immer der Herrscher den Richterplatz. Bei einem Schuldspruch erwartet den Angeklagten das öffentliche Vierteilen. Ein Richter wird immer vom Herrscher für zwei Jahre ernannt.

Handelsgüter: Fisch, Honigwein, Salz, Holz, Schafe, Perlen, (Flachs) -und die daraus entstehende Weiterverarbeitende Güter können angeboten werden.

Schiffe
Ein typisches Schiff in Mekede ist schlank und lang. Alle Schiffe sind Einmaster (Rahsegel) und haben Ruderbänke. Dadurch erreichen sie einen geringen Tiefgang und sind äußert schnell. Es sei hier zu erwähnen daß Schiffsbauer ein hohes Ansehen besitzen. Das Land ist immer auf der Suche nach neuen Schiffsbauern und besseren Schiffen. Früh hat man im Lande erkannt, daß man Holz, das man schlägt, auch wieder neu pflanzen muß. Dadurch hat sich im Lande immer noch ein gesunder Baumbestand gehalten.
Schifftypen:

Agg'gra:: 14 Riemenpaare, Länge: 8 Sprung und 3 Tritt (17,5m). Breite: 1 Sprung und 1 Tritt (2,5m). Rahsegel 10 Kreuzsprung (40qm)

Bakk'gra: 20 Riemenpaare, Länge: 12 Sprung und 1 Tritt (24,5m). Breite: 1 Sprung und 3 Tritte (3,5m). Rahsegel 22 ½ Kreuzsprung (90qm)

Dra'k: 32 Riemenpaare, Länge: 16 Sprung (32m). Breite: 2 Sprung und 1 Tritt (4,5m). Rahsegel 37 ½ Kreuzsprung (150qm)

Handelsschiffe:

Tampa'gra: Besatzung: 6 Mann, Länge 8 Sprung (16m), breite 1 Sprung und 2 Tritt (3 m), Rahsegel 10 Kreuzsprung, das Schiff besitzt 4 Riemenpaare die aber nur für Windstille gedacht sind.

Sagra'gra: Besatznung: 8 Mann, Länge 10 Sprung und 2 Tritt (21 m), Breite: 2 Sprung (4 m), Rahsegel 25 Kreuzsprung (100qm), 5 Riemenpaare

Barik'k Besatzung: 14 Mann, Länge 16 Sprung und 1 Tritt (32,5m), Breite: 2 Sprung und 3 Tritt (5,5m) Rahsegel: 40 Kreuzsprung (160 qm), 8 Riemenpaare

Heer
Das Land besitzt keine feste Heeresstruktur. Die einzig feste Gruppe sind die 10

Mann, die von einem Kerik von Poquar angeführt wird. Ansonsten werden je nach Bedürfnissen Einheiten zusammengezogen und gruppiert. Auch bei den Rangbezeichnung ist der Einfluß von Multor besonders auffällig. Typische Waffen für mekedener Soldaten sind folgende: Axt, Wurfaxt, Rundschilder, Schwert und Speer. Im Kriegsfall kommt noch ein Topfhelm und eine Lederrüstung dazu. Für die Jagd werden auch Pfeil und Bogen benutzt. Seit kurzem wurde auch Reitereinheiten und Bogenschützen ins Heer aufgenommen.

Ränge des Heer:

Mekimar von Mekede: Seine Hauptaufgabe ist die Verwaltung und Zusammenlegung der Soldaten in Truppenverbände.

Betar von Dra'k: befehigt mindestens 64 Mann, 2 Trommler, 2 Hornbläser und einen Ehrenwerten (Standartenträger) Mekimar von Dra'k (Adjutant)

Mitar von Bakk'gra: befehligt mindestens 40 Mann, 2 Trommler, 2 Hornbläser und einen Ehrenwerten Mekimar von Bakk'gra

Potar von Agg'gra: befehligt mindestens 28 Soldaten, 1 Trommler, 1 Hornbläser und einen Ehrenwerten Mekimar von Agg'gra

Kerek von Po'quar: Befehlshaber von 20 Mann

Kerik von Po'quar: Befehlshaber von 10 Mann

Po'quar oder Mekedenischer Po'quar, (Soldat)

Ausrüstung - Beschreibung

Waffen

In diesem Abschnitt werden einige der weit verbreiteten Waffen beschrieben, aber auch einige, die nur speziell von einem Volk verwandt werden. Viele der folgenden Beschreibungen umfassen eine Gruppe von Waffen, die jedoch von den gleichen Werten dargestellt werden. Auf den folgenden Seiten finden sich Waffen für alle angegebenen Fertigkeiten. Einige der Waffen können jedoch nur mit einer eigenen Fertigkeit geführt werden, weil sie sich so sehr von den anderen unterscheiden.
Der Beschreibung folgt der Regelteil, der wie folgt aufgeschlüsselt ist:
Gruppe: Hier steht die Gruppe, in welche die Waffe einzuordnen ist und somit auch, mit welcher Fertigkeit sie zu führen ist.
Schaden: Hier findet sich der Schaden, den die Waffe verursacht und die Art des Schadens (also spitzer, stumpfer oder Prellschaden).
Güte: Wenn eine Waffe gegen etwas besonders Hartes schlägt oder zwei Waffen mit besonderer Wucht aufeinanderprallen, dann besteht die Möglichkeit, daß die Waffe zerbricht (siehe *Die Regeln*).
Initiative: Es dauert bei schwereren oder unförmigen Waffen meist länger, bis sie zu einem erneuten Schlag bereit sind. Dies schlägt sich in einem Malus auf die Initiative des Charakters nieder. Ist eine Waffe besonders leicht oder klein, so erhält sie eine Bonus auf die Initiative.
Stärke: Jede größere Waffe benötigt eine gewisse Mindeststärke, um sie führen zu können. Besitzt der Charakter eine höhere Stärke, als er braucht, so kann er die überschüssigen Punkte Nutzen, um den Initiativemalus auszugleichen. Ist der Initiativemalus auf Null gesenkt, können die Mali auf Angriff und Parade verringert werden, wobei zuerst die Parade verbessert wird und dann der Angriff. Findet sich keine Mindeststärke, nutzt eine höhere Stärke nichts.
Geschick: Wenn ein Geschickwert angegeben ist, kann der Charakter bei einem höheren Geschick als dem angegebenen seine Mali wie unter Stärke stehend ausgleichen. Diese Zahl gibt aber keinen Mindestgeschickwert an.
Preis: Die angegebenen Preise gelten für ein durchschnittliches Schwert mit den angegebenen Werten. Ein billigeres Schwert wird eine geringere Güte haben, während ein Teureres durchaus mehr Schaden machen kann oder besser zu führen ist. Dies äußert sich im Initiativemalus, in der Mindeststärke und in der Güte der Waffe. Bei größeren Gruppen können die Preise, je nach Ausstattung und Verzierung der Waffe, stark schwanken. In solchen Fällen wird der geringste Preis für eine durchschnittliche Waffe angegeben. Nach oben ist dabei eigentlich keine Grenze gesetzt.
Angriff: Manche Waffe lassen sich schneller und leichter zum Angriff einsetzen als andere. Je kürzer und unkomplizierter eine Waffe, um so besser kann man mit ihr attackieren. Ist die Waffe besonders sperrig oder besonders schwer, muß man sich mehr darauf konzentrieren das Gleichgewicht zu halten und die Waffe hochzuwuchten. Boni bzw. Mali, die das repräsentieren, sind hier angegeben.
Parade: Mit einem kurzen Messer einen Angriff abzuwehren ist deutlich schwerer, als das gleiche mit einem Schwert zu tun. Bis zu einer gewissen Länge eigenen sich Waffen entsprechend besser zur Parade. Boni bzw. Mali, die das repräsentieren, sind hier angegeben.

Ausgefallene Waffen

Garotte

Eine Garotte besteht aus einem Griff mit einer Seil- oder Drahtschlinge am anderen Ende, die dem Opfer über den Kopf und somit um den Hals geworfen und dann zugezogen wird. Eine

andere Variante besteht in zwei Griffe, die mit einem Seil oder Drahtstück verbunden werden. Dieses Verbindungsstück wird dann um den Hals des Opfers gelegt und die Stangen hinter dem Hals überkreuzt. Beides wird in der Absicht getan, das Opfer zu ersticken. Besonders bösartige Zeitgenossen „schmücken“ ihre Garotte mit Dornen oder Widerhaken.
Eine Garotte kann nur schwerlich zur Verteidigung benutzt werden.
Ein Angriff mit einer Garotte kann auf zwei Arten erfolgen: Im Rahmen eines Meucheln Angriffes (siehe *Meucheln*) oder im normalen Kampf. Der Meuchelangriff wird normal durchgeführt, bei einem Angriff im Kampfgemenge muß der Angreifer mindestens einen vollen Erfolg erzielen, um die Garotte um den Hals des Gegners schlingen zu können. Dieser erste Angriff verursacht den angegebenen Schaden (bei geschärften Drähten oder Dornen entsprechend mehr). Danach greifen die bei Meucheln angegebenen Regeln.

Klingenfresser

Der Klingenfresser ist ein Wunderwerk der Mechanik. Auf Knopfdruck schnellen zwei schmalere, etwas kürzere Klingen aus der eigentlichen Klinge des Dolches und verharren dann leicht abgespreizt. Ein Angriff mit dem Klingenfresser kann entweder gegen den Gegner (erster Wert) oder gegen die Waffe des Träger gerichtet werden (zweiter Wert). Im ersten Fall wird der Kampf normal abgewickelt. Gelingt aber dem Charakter entweder ein Angriff gegen die Waffe des Gegners, oder eine Parade mit dem Klingenfresser, so kann er gegen die Waffe Schaden machen. Dies kostet ihn jedoch auf jeden Fall seine nächste Handlung. Der Schaden des Klingenfressers wird mit der Güte der anderen Waffe verglichen. Ist der Schaden höher, so zerbricht die andere Waffe. Ist er geringer, so sinkt trotzdem die Güte der anderen Waffe um einen Punkt, aber auch die des Klingenfresser.

Peitschen

Peitschen sind grundsätzlich nicht geeignet, um Angriffe abzuwehren, da sie nur aus einem relativ kleinen Stock und einem Stück Seil oder Leder bestehen.
Peitschen brechen nicht, können aber zerreißen. Dies ist immer dann der Fall, wenn der Charakter mit der Waffe pariert, wenn die Peitsche sich irgendwo verhakt (der Charakter z.B. einen Patzer würfelt) und mit einer Stärke über der Güte gezogen wird oder einfach, wenn Schaden an der Peitsche über ihrem Gütewert ausgeübt wird.

Reitgerte

Obwohl eine Reitgerte nicht unbedingt die gängige Wahl in einem Kampf ist, kann sie schmerzhafte Striemen verteilen - gerade recht z.B., um den Pöbel aus dem Weg zu treiben, der die Peitsche eines Edlen umlagert. Es ist eine biegsame Rute, die am Ende meist ein kurzes Stück Seil hat.

Rattenschwanz

In Multor wird diese dünne, nur etwa zwei Tritt lange Peitsche mit Dornen benutzt, um Sklaven zu bestrafen. Die Wunden sind nicht sehr tief, dafür aber ausgesprochen schmerzhaft. Oft wird der Rattenschwanz mit Branntwein angefeuchtet, um die Schmerzen zu steigern und gleichzeitig zu verhindern, das die Wunden sich entzünden. Jeder Treffer, der 2 oder mehr Punkte Schaden verursacht, verlangt vom Getroffenen eine Kampfmoralprobe.

Peitsche

Obwohl eine Peitsche eher zum Antreiben von Tieren gebraucht wird, kann sie auch im Kampf für Verletzungen sorgen. Jeder Stock mit einem Lederriemen von nicht mehr als drei Tritt (150 cm) Länge besitzt diese Werte.

Neunschwänzige Ratte

Eine in Multor sehr beliebte Waffe, die dort zur Züchtigung von Sklaven und Soldaten gleichermaßen eingesetzt wird. An einem kurzen Stock sind neun Lederstränge befestigt, die etwas ein Tritt lang (50 cm) und mit kleinen Knoten versehen sind.

Büßer

Diese vielschwänzige Peitsche wird von sehr göttergläubigen Menschen oft zur rituellen Selbstgeißelung benutzt, aber auch „wertvolle“ Sklaven werden mit ihrer Hilfe oft gezüchtigt. Da ihre trittlangen Riemen aus Hanf sind, reißen sie keine Wunden. Nur wenn eine 10 beim Schaden gewürfelt wird, erleidet der gepeitschte einen Punkt stumpfen Schadens. Wenn sie LP des Getroffene durch den Prellschaden auf Null gesenkt wird, ist er von den Schmerzen ohnmächtig geworden.

Kriegspeitsche

Kriegspeitschen sind Peitschen, deren Riemen durch eingeknotete Stacheln, Widerhaken und kleine Messer mehr Schaden verursachen. Sie besitzen meist einen Riemen von weniger als drei Tritt Länge, damit er sich nicht im Kampfgewühl verheddert.

Kutscherpeitsche

Eine Kutscherpeitsche besitzt einen Riemen von mehr als drei Tritt Länge. Der Kutscher einer sechsspännigen Kutsche mag wohl auch über eine Peitsche von mehreren Sprung (je 2 m) Länge gebieten. Durch ihre große Länge braucht der Charakter aber auch viel Platz, um sie zu schwingen. Wenn der Spielleiter entscheidet, das die Umgebung zu eng ist, kann er einen zusätzlichen Malus von bis zu 5 auf den Angriff erteilen.

Aber mit einer Kutscherpeitsche kann man mehr tun, als Hiebe zu verteilen. Wenn der Charakter bei einem Angriff einen vollen Erfolg erzielt, kann er sich entscheiden, dass er keinen Schaden machen, sondern den Gegner mit der Waffe umschlingen möchte. Hat er sogar einen herausragenden Erfolg erzielt, kann er entscheiden, welcher Teil des Gegners umwickelt werden soll, z.B. Hals oder Waffenarm.

Der Gefangene muss entweder eine Handlung darauf verwenden, sich zu befreien, oder er kann versuchen die Peitsche zu zerreißen. Dies gelingt ihm automatisch, wenn seine Stärke über der Güte der Peitsche liegt oder wenn er einen vollen Erfolg auf einer Attributsprobe Stärke erzielt, bei der ein Malus gleich der Güte angewandt wird.

Blankwaffen

Äxte

Äxte werden grundsätzlich geschwungen. Man kann nur schwer mit ihnen zustechen oder schneiden. Da man ausholen muß, haben die meisten Äxte eine geringere Initiative.

Handaxt

Handäxte sind grundsätzlich eher als Wurfwaffen konzipiert, können aber auch ohne größere Probleme im Nahkampf benutzt werden. Sie haben einen kurzen Schaft (höchstens 20 cm) und eine (selten zwei) Schneide.

Holzfälleraxt

Eine Holzfälleraxt wird, wie der Name schon sagt, vorrangig dazu benutzt Holz zu spalten und Bäume umzuhacken. Diesen Zweck erfüllen sie notfalls aber auch bei Gegnern. Sie haben nur eine Schneide und einen Schaft, der nicht länger als 50 cm ist.

Kampfaxt

Eine Kampfaxt ist, im Gegensatz zu einer Holzfälleraxt, von vornherein dazu gedacht, im Kampf geschwungen zu werden. Ihr Schaft ist länger, um mit ihm zur Not auch Schläge parieren zu können, ihr Schneideblatt größer, manchmal hat sie auch zwei Stück. Die ganze Waffe ist stabiler gebaut.

Streitaxt

Streitäxte werden nur von den erfahrensten und stärksten Kämpfern geführt. Wenn ein Charakter eine Stärke von mehr als 17 vorweisen kann, darf er diese Waffe sogar einhändig führen. Ihr Schaft ist über einen Meter lang und am Ende prangt eine große Schneide, eventuell kann man noch eine kleine zweite Schneide finden. Bei besonders stabilen Waffen ist der Griff sogar aus Eisen (erhöht die Güte um 2, den Preis um die Hälfte).

Schwere Streitaxt

Eine schwere, oder doppelte Streitaxt ist ein beängstigender Anblick. An einem über einen Meter langen Griff (meist aus Eisen) drohen zwei große Schneidblätter. Oft ist am Ende des Schaftes auch noch ein Dorn angebracht. Wenn ein Charakter eine Stärke von 19 oder mehr hat, kann er sogar diese gewaltige Waffe einhändig führen.

Messer

Obwohl Messer eigentlich eher Gebrauchsgegenstände sind, werden sie doch auch oft als Waffe gebraucht, sei es, in Ermangelung einer anderen Waffe oder wegen ihres geringen Preises und der hohen Verfügbarkeit. Als „normale“ Messer werden alle Klingenwaffen bezeichnet, die nicht länger als zwei Hand (20cm) sind, eine Klinge haben und keine Parierstange besitzen. Die meisten von ihnen können geworfen werden, wenn aber die Klinge deutlich größer als der Griff ist, sollte ein Malus angelegt werden.

Yela

Die Nushq´qai bevorzugen diese mit 10 cm sehr kurze, beidseitig geschliffene Klinge ohne Spitze, weil sie sich gut in einem Stiefel oder Ärmel verstecken läßt. Die Klinge läßt sich natürlich nicht mit Aussicht auf Erfolg werfen.

Dolch

Als klassische Meuchlerwaffe ist der Dolch vielfältig verwendbar. Man kann ihn meist werfen, er besitzt einen kleinen Parierschutz, oft in Form einer kleinen Stange, die parallel zur Klinge über dem Griff angebracht ist, seltener in Form eines Drahtkorbes, der die Hand umschließt und natürlich kann er empfindliche Verletzungen verursachen. Dolche sind normalerweise zwischen 20 und 30 cm lang.

Schwerer Dolch

Ein schwerer Dolch ist im Prinzip nichts anderes, als ein größerer Dolch. Er ist zwischen 30 und 40 cm lang. Kann nicht geworfen werden.

Rascht

Diese Waffe von 40 cm Länge hat eine leicht gebogene, beidseitig geschliffene Klinge und wird häufig von den Rekschat eingesetzt. Weil das Rascht ein Zwischending von Schwerem Dolch und Kurzschwert ist, kann es auch mit beiden Fertigkeiten ohne Malus benutzt werden, kann aber nicht geworfen werden.

Kurzschwert

Ein Kurzschwert ist, wie man seinem Namen entnehmen kann, ein kurzes Schwert. Es wird einhändig geführt, besitzt einen Parierschutz und die Klinge ist deutlich länger als der Griff und bei einem Dolch. Insgesamt sind Kurzschwerter meist zwischen vier und sieben Hand lang, jedoch in sehr verschiedenen Breiten erhältlich.

Reißzahn

Der Reißzahn wird vor allem von den Charach bevorzugt. Es wird auf dem Schulterblatt großer Tiere gefertigt und ist alles in allem etwa 50 cm lang und hat seinen Namen durch die sägezahnartigen Zacken, die in ihn gefeilt werden. Sie sind entgegen der Schlagrichtung geneigt und graben sich so, den Zähnen eines Raubtieres gleich, in das Fleisch des Opfers. Waffen des Reißzahn bluten immer mindestens eine Runde nach (siehe schwere Wunde). Da er jedoch aus Horn ist, zerbricht er relativ schnell.

Schwert

Das Schwert ist die wohl verbreitetste Waffe der Kämpfer. Es vereint Kraft mit Schnelligkeit zu einem annehmbaren Preis. Ein Schwert wird einhändig geführt und ist alles in allem zwischen 70 und 100 cm lang. Die Grundform der Schwertes bleibt eigentlich, weil sie sich bewährt hat, gleich, aber es gibt sie in den unterschiedlichsten Spielarten.

Langschwert

Auch hier ist der Name wieder Zeichen: Das Langschwert ist ein längeres Schwert. Ansonsten hat es die gleichen Eigenschaften wie ein Schwert, ist nur ein wenig schwerfälliger. Dies ist zudem die längste Klingenwaffe, mit der gängigerweise noch zugestochen wird.

Tai-Kannat

Das Tai-Kannat ist die rituelle Waffe der Chendai-Kan. Dieses leicht gebogene, hervorragende Langschwert wird in den Familien des Volkes vom Vater auf den Sohn vererbt. Wenn man als Außenstehender das Glück hat, eine solche Waffe zu bekommen, ist sie entweder gestohlen (was dem Träger die Rache der ganzen Familie sichert) oder von einer ausgestorbenen oder sohnlose Familie. Die Waffe kann ein oder zweihändig geführt werden (Werte für Zweihändiges Führen in Klammern). Die Klinge ist sehr stabil und an der äußeren Seite geschliffen.

Bastardschwert

Woher das Bastardschwert seinen Namen hat, weiß heute keiner mehr. Vielleicht, weil es von Söldnern bevorzugt wird, unter denen viele verstoßene, uneheliche Kinder sind? Auf jeden Fall ist die Klinge dieser Waffe bei gleicher Länge deutlich breiter als ein Langschwert.

Spalter

Dieses von Hallakinen bevorzugte, sehr schwere Breitschwert trägt seinen Namen zurecht. Was die beidseitig geschliffene Klinge trifft, wird geteilt. Die Klinge ist 15 cm breit und dabei etwa 130 cm lang. Die Klinge läuft erst kurz vor dem Ende spitz zu.

Anderthalbhänder

Eine Zwischenstufe auf dem Weg vom Lang- bzw. Bastardschwert zum Zweihänder, wird diese Waffe von den stärksten Kriegern mit einer Hand geführt (wenn er eine Stärke über 17 hat), jeder andere Krieger muß die zweite Hand als Führungshand mitbenutzen. Anderthalbhänder haben eine Gesamtlänge von 130 bis 150 cm.

Bi(den)händer

Wenn ein Krieger einen Bi- oder Zweihänder führt, muß er immense Kräfte haben. Schafft er es gar dieses mannsgroße Ungetüm für den einen oder anderen Schlag mit einer Hand zu führen, so geht man ihm besser aus dem Weg. Dies kann er nämlich erst, wenn er eine Stärke von 19 oder mehr hat. Ein Zweihänder ist über 150 cm lang und kann manchmal gar größer als sein Träger sein.

Großer Spalter

Der Große oder auch doppelte Spalter ist eine Waffe, die nur von den stärksten Kriegern überhaupt gehoben, geschweige denn geführt werden kann. Diese etwa zwei Hand breite Klinge ist dabei 180 cm lang. Die Klinge läuft erst kurz vor ihrem Ende spitz zu.

Sichel

Auch die Sichel ist eher ein Gerät aus der Landwirtschaft, kann aber wegen der sprichwörtlichen Schärfe ihrer Klinge auch tiefe Wunden schlagen. Da die Klinge dabei sehr dünn ist, kann sie auch entsprechend leicht brechen. Man sollte also tunlichst nicht mir ihr parieren. Eine Sichel ist insgesamt nicht über 30 cm hoch und besteht aus einer gebogenen, innseitig geschliffenen Klinge.

Große Sichel

Die Große Sichel unterscheidet sich von der normalen nur, wie der Name schon sagt, in ihrer Größe. Eine große Sichel kann alles in allem einen Meter hoch sein.

Mondsichel

Die Mondsichel ist eine bei manchen Marlats der Rekschat beliebte Waffe. Sie hat eine stark gebogene, 50 cm lange Klinge, die außen angeschliffen ist. Meist wird sie im Vorbeiritt über den Gegner gezogen. Ihre runde Klinge verhindert, daß sie sich verkanntet.

Sense

Mit einer Sense wird Heu und Getreide gemäht. Diese Sichel an einer mindestens ein Meter langen Stange, die entweder im rechten Winkel oder an der Spitze daran angebracht sein kann, kann aber natürlich auch zweckentfremdet werden. Auch ihre Klinge ist relativ dünn und droht schnell zu brechen. Da aber Paraden meist mit dem Stab durchgeführt werden, ist die Güte trotzdem höher angesetzt.

Degen

Hiermit ist nicht der schwere Reitersäbel oder der breite Haudegen gemeint (welche eher Schwerter sind), sondern der Stichdegen. Mit seiner schmalen, beidseitig angeschliffenen Klinge eignet er sich eher zum Stechen oder Schneiden als zum Austeilen wuchtiger Hiebe. Meist haben Degen einen Korb um den Griff, um die Hand vor abgleitenden Schlägen zu schützen. Die schmale Klinge ist kaum geeignet, um schwere Hiebe abzuwehren, aber da die Klinge leicht biegsam ist und nachfedert, bricht sie nicht so schnell. Ein Degen ist im Schnitt zwischen 60 und 100 cm lang.

Hauch

Der Hauch wird wegen der Schnelligkeit und Geschmeidigkeit, mit der er geführt wird, vor allem von den Nushq´qai bevorzugt. Die Klinge des Hauch ist ausgesprochen dünn und biegsam und etwa 80cm lang, jedoch sind nur 10 cm am Ende beidseitig geschliffen. Parieren kann man mit ihm nur andere Degen, dafür kann man mit dem Hauch um eine Waffe herumschlagen. Während die Klinge gestoppt wird, federt die Spitze herum und trifft vielleicht trotzdem. Wenn ein Gegner den Hauch parieren möchte, muss er sich 2 Punkte von seiner Parade abziehen.

Schlagwaffen

Keulen

Totschläger

Totschläger werden häufig von lichtscheuem Gesindel eingesetzt, da sie klein und leicht zu verstecken sind. Auch haben sie den Vorteil, daß die Opfer zwar unschädlich, aber nicht tot sind. Ein Totschläger ist im Prinzip nichts anderes, als ein mit Sand, kleinen Steinen oder gar Metallkügelchen gefüllter Lederschlauch von länglicher Form. Wenn gerade kein Leder da ist, kann auch ein Strumpf herhalten. Er ist nicht sonderlich stabil und eignet sich nicht für den offenen Kampf, in dem er sehr schnell platzt.

Knüppel

Ein Knüppel ist eigentlich nur eine kurze Stange von nicht mehr als 50cm Länge, meist aus Holz und oft am Ende verdickt. Obwohl er nicht sehr stabil ist, wird er doch gerne genommen, weil man ihn schnell und billig wieder ersetzen kann.

Keule

Die Keule ist der große Bruder des Knüppels und unterschiedet sich nur in seiner Größe von diesem. Keulen sind zwischen 50 und 100 cm lang.

Kriegskeule

Wenn eine Keule die Länge von einem Meter überschreitet, zudem meist noch mit Eisenplättchen und Stacheln besetzt ist, dann nennt man sie Kriegskeule. Sie muß, wenn der Charakter nicht eine Stärke von 15 oder mehr hat, mit beiden Händen geführt werden.

Knochenbrecher

Der Knochenbrecher trägt seinen Namen nicht ohne Grund. In den Händen der Nuu-Giik zermalmt diese aus Tier- und Menschenknochen gefertigte Keule so ziemlich alles, was sie trifft. Die mit eingebundenen Tierzähne sorgen für bösartige Schnittwunden.

Streitkolben

Streitkolben

Ein Streitkolben besteht aus einer Stange, an deren Ende eine, oft mit Spitzen oder Klingen besetzte, Kugel angebracht ist. Ein Streitkolben ist insgesamt 50 cm groß, die Eisenkugel hat in etwa den Umfang einer Männerfaust (die Spitzen nicht eingerechnet). Meist sind Streitkolben aus Eisen und aus einem Stück geschmiedet, was sie sehr stabil, aber auch teuer macht.

Schwerer Streitkolben

Von einem schweren Streitkolben spricht man, wenn die Waffe länger als 50 cm ist oder wenn die Kugel größer als normal ist.

Morgenstern

Bei einem Morgenstern wird eine (manchmal mit Stacheln besetzte) Kugel über eine relativ kurze Kette mit einer Stange verbunden. Diese Kugel wird dann geschwungen und trifft den Gegner mit vernichtender Wucht. Die Trägheit der Waffe macht es aber schwierig, sich nicht aus versehen selber zu treffen. Zum Parieren von Schlägen wird meist der Griff benutzt, oder ein Angriff gegen die Waffe des Gegners selber geführt.

Schwerer Morgenstern

Wenn ein Morgenstern mehr als eine Kette mit Kugel besitzt oder die Kugel besonders groß und schwer ist, so spricht man von einem schweren Morgenstern. Ein schwerer Morgenstern muß mit zwei Händen geführt werden, wenn sie Stärke des Charakters nicht 14 oder mehr beträgt.

Dämonenschweif

Mit Dämonenschweif hat diese Waffe einen sehr passenden Namen. Zum einen bringt sie dem Feind schweren Schaden bei, auf der anderen Seite wendet sie sich genauso oft gegen den Träger selber. Der Dämonenschweif besteht aus einer dreieckigen Klingen mit einer Seitenlänge von etwa 30 cm. An einer der Seiten ist eine schwere, drei Meter lange Kette angebracht, so daß die angeschliffene Spitze des Dreiecks nach außen weist. Der Dämonenschweif wird über dem Kopf gewirbelt und dann entweder so geschwungen, daß die Spitze den Gegner trifft (Schaden wie unten) oder den Gegner umwickelt (Regeln wie bei der Kutscherpeitsche). Hat der Dämonenschweif getroffen, braucht der Charakter eine Handlung, um die Kette wieder in Schwung zu versetzen.

Der Dämonenschweif ist jedoch sehr tückisch. Wenn der W20 beim Angriffswurf eine 1 **oder 2** zeigt, hat sich der Charakter selber in die Kette verwickelt und braucht zwei Handlungen, um sich zu befreien. Zusätzlich nimmt er 1W20/4 Schaden.

Mit einem Dämonenschweif kann man nicht sehr gut parieren, außer man wickelt sich die Kette um den Arm. Ansonsten muß der Charakter bei der Parade einen Malus von 5 ertragen.

Wegen der langen Kette ist es mit dem Dämonenschweif allerdings möglich, sich den Gegner „auf Distanz zu halten“. Der Charakter würfelt einen normalen Angriffswert und vollführt keine weitere Handlung in dieser Runde. Jeder, der noch nicht auf Nahkampfreichweite heran ist, muß eine Handlung opfern, um dem Schweif auszuweichen. Gelingt das Ausweichen nicht, wird der Angreifer getroffen. Ansonsten kann er in der nächsten Handlung normal angreifen.

Schußwaffen

Die Werte Initiative, Güte, Angriff und Verteidigung beziehen sich hier auf den Notfall, wenn eine Schusswaffe im Nahkampf eingesetzt werden muß - also damit geschlagen wird. Zum Angriff mit der Schusswaffe wird der unmodifizierte Gesamt-Fertigkeitenwert genutzt. Allerdings verliert die Waffe bei jedem erfolgreichen Angriff und jeder erfolgreichen Parade einen Punkt Güte.

Die angegebenen Weiten beziehen sich immer auf eine einigermaßen gerade Flugbahn. Mit Schüssen, die in einem Bogen fliegen, kann doppelt oder dreimal so weit geschossen werden, aber die Schwierigkeit sollte sich entsprechend erhöhen.

Pfeile und Bolzen

Kriegspfeile: Pfeile und Bolzen, die im Krieg verwendet werden, haben Spitzen mit Wiederhaken. Sie verursachen den bei den Waffen angegebenen Schaden. Der Pfeil blutet dann aber auf jeden Fall eine Runde nach, wenn er nicht entfernt wird und das Opfer sich weiter bewegt. Ein solcher Pfeil kostet etwa 25 Eisensonnen, ein Bolzen 20. Kriegspfeile können nicht noch einmal benutzt werden, da sie stecken bleiben (es sei denn, man schneidet sie blutig aus dem Opfer heraus).

Jagdpfeile: Für die Jagd werden die Spitzen in Mandel- oder Rautenform geschmiedet. So kann der Pfeil leicht aus dem gejagten Wild gezogen und wiederverwendet werden. Ein Jagdpfeil kostet 20 Eisensonnen, ein Bolzen 15. Trifft ein Jagdpfeil auf eine Metallrüstung, ist die Spitze auf jeden Fall verbogen und unbrauchbar.

Brandpfeile: Die Spitze dieser Pfeile ist mit Tuch umwickelt, daß in Lampenöl oder Branntwein getaucht wurde. Manchmal befindet sich auch ein kleiner Metallkorb hinter der Spitze, durch den es am Platz gehalten wird. Das Tuch wird entzündet und was der Pfeil trifft, läuft Gefahr Feuer zu fangen. Durch das Tuch wird der ursprüngliche Schaden halbiert, aber es kommt Feuerschaden dazu (siehe *Verletzungen und Krankheiten*).

Pfeile mit stumpfer Spitze: An den Pfeil wird eine kleine Kugel oder eine flache Scheibe angebracht. Wenn sie auftreffen, verursachen sie zur Hälfte stumpfen und zur Hälfte Prellschaden. Ein solcher Pfeil kostet etwa 25 Eisensonnen, ein Bolzen 20, erschwert den Schuss aber um 5.

Kunstpfeile: Bei den Chendai-Kan gibt es einige Pfeile, die von Meisterschützen für sehr spezielle Zwecke verwandt werden.
Es gibt Pfeile mit halbmondförmigen Spitzen, die in Schußrichtung geöffnet und geschliffen sind. Ein sehr guter Schütze kann mit einem solchen Pfeil ein gespanntes Seil durchtrennen. Dazu muß er mindestens einen vollen Erfolg erzielen, mit entsprechenden Mali, die vom Spielleiter festgesetzt werden. Eventuell kann das Seil aber zu dick sein, um von dem Pfeil durchtrennt werden zu können. Ein solcher Pfeil kostet 1 Bronzesonnen.
Zur Nachrichtenmitteilung im Krieg werden Flötenpfeile benutzt. Ihre Spitze ist rund und durchbrochen, so daß nach dem Abschießen die hindurchströmende Luft einen Ton hervorruft. Je nach Form der Spitze ändert sich auch der Ton. Ein solcher Pfeil kostet 5 Bronzesonnen.

Botschaftspfeile: In den Schaft dieser Pfeile werden mit Kriegsrunen Nachrichten geschnitzt. Manchmal geben auch schon farbige Federn Aufschluß darüber, welche Befehle der Kommandant an seine Soldaten übermitteln will. Diese Pfeile sind nicht gebaut, um Schaden zu verursachen, sondern um möglichst zielgenau geschossen zu werden.

Bögen

Zwille

Die Zwille ist ein beliebtes Kinderspielzeug, kann in der Hand geübter Schützen aber zur ernstzunehmenden Waffe werden. Zwischen die beiden oberen Enden eines Y-förmigen Stockes wird eine Sehne mit einem Stück Leder gespannt, mit dessen Hilfe ein kleiner Stein oder ein Metallstück verschossen werden kann. Da die Zwille nicht großartig geladen werden muß, braucht der Charakter nur eine Handlung, um sie zu Laden und abzuschießen.
Wenn normale Steine benutzt werden, macht die Zwille 1W10/5 Schaden, bei Metallstücken 1W10/5+1 und bei angeschliffenen Metallstücken sogar 1W10/5+2.
Reichweite: 20 Meter

Kurzbogen

Ein Kurzbogen ist ein höchstens 120 cm langer, biegsamer Stock, der mit einer Sehne gespannt wird. Ein Bogen eben. Was er durch seine bessere Transportfähigkeit gewinnt, büßt er an Reichweite und Schaden ein. Reichweite 50 Meter.

Langbogen

Ein Langbogen ist ein Bogen, der ungespannt zwischen 120 und 180 cm lang ist. Reichweite 100 Meter.

Mannbogen

Mannbögen haben ihren Namen von ihrer immensen Größe. Sie können nicht wie normale Bögen benutzt werden, sondern werden auf dem Rücken liegend abgeschossen, wobei beide Hände die Sehne umfassen und die Füße den Bogen spannen. Bei einer anderen Variante befindet sich der Griff des Bogens im unteren Drittel des Stockes und der Großteil des Bogens überragt den Schützen. Mann bögen beginnen bei ungespannten 2 Metern, können aber leicht das doppelte dieser Größe erreichen. Reichweite: 200 Meter.

Armbrüste

Bei Armbrüsten sind zwei Stärkewerte angegeben. Der erste (niedrigere) gibt an, welche Stärke der Charakter besitzen muß, um die Waffe tragen und abschießen zu können. Den zweiten Wert muß er vorweisen, wenn er die Armbrust ohne Hilfsmittel spannen will. Kann er auf diese Weise die Sehne mit den Fingern in den Spannmechanismus ziehen, kann er sich zwei benötigte Handlungen ersparen.

Sprungfeder

Oft werden Sprungfedern, wahre Meisterwerke der Feinmechanik, in Schmuckstücke eingebaut. Sie bestehen aus einem Schaft, an dessen Ende sich eine Metallfeder befindet. Wird diese Feder nach hinten gedrückt, rastet sie ein und kann durch einen Abzug wieder gelöst werden. Sie katapultiert dann eine Klinge oder eine angeschliffene Scheibe von nicht mehr als 5 cm hinaus.

Leichte Armbrust

Eine leichte Armbrust besteht aus einem waagerecht angebrachten, kleinen Bogen von nicht mehr als 70 cm Breite und einem Griff. Die Sehne des Bogens wird in einen Hebel eingehakt, der mit einem Abzug gelöst wird. Der eingelegte Bolzen wird dann abgeschossen.
Wenn der Charakter nicht die notwendige Stärke besitzt, muss er einen Hebel benutzen, um die Sehne nach hinten zu ziehen und die Armbrust so zu spannen. Auf diese Weise braucht er insgesamt fünf Handlungen, um die Armbrust fertig zu machen und abzuschießen. Reichweite 30 Meter.

Schwere Armbrust

Eine schwere Armbrust entspricht einer leichten, hat jedoch eine Bogenbreite von mehr als 70 cm. Wenn der Charakter zu schwach ist, um die Armbrust in einem Zug zu spannen, muß er eine Winde benutzen, die auf die Armbrust aufgesetzt wird. Insgesamt braucht er dann sechs Handlungen, um die Armbrust zu spannen und abzufeuern.
Reichweite 60 Meter.

Speerschleuder

Die Speerschleuder ist im Prinzip eine riesige Armbrust. In einen ausgehöhlten Baumstamm, der auf einen Wagen geschraubt wird, werden einige Speere gelegt. In dem Stamm befindet sich ein beweglicher Klotz, der von zwei dicken Sehnen durch zwei Schlitze nach vorne gezogen wird und dabei die Speere aus dem Stamm schießt. Um sie zu Spannen muß ein Seil, das am hinteren Ende des Stammes heraushängt und mit dem Klotz verbunden ist, von Personen mit einer gemeinsamen Stärke von mindestens 60 fünf Runden lang gezogen werden. Außerdem muß eine weitere Person die Haken festmachen.
Die Güte bezeichnet auch hier den Schaden, den die Schleuder aushalten kann, bevor sie zerstört ist. Der Schaden gilt für alle Speere zusammen, nicht pro Speer.

Katapult

Das Katapult ist im Prinzip eine Kelle, die mit Seilen und Gegengewichten gespannt wird und beim nach vorne Sausen von einer Querstange gestoppt wird. Was immer in die Kelle gelegt

wurde, fliegt dann, je nach Gewicht, sehr weit. Es können Felsbrocken verschossen werden, die 2W20 Schaden machen. Die Güte bezeichnet auch hier den Schaden, den die Waffe aushalten kann, bevor sie zerstört ist.

Blasrohr

Um ein Blasrohr zu fertigen, wird eine gerade Rohr- oder Holzstange in der Mitte sauber ausgehöhlt. In diese Öffnung wird ein kleiner Pfeil gesteckt und mit kräftigem Pusten abgeschossen. Die Pfeile selber sind selten wirklich gefährlich, sondern nur schmerzhaft, werden aber oft mit den unterschiedlichsten Waffengiften behandelt. Der Charakter sollte natürlich darauf achten, nicht aus Versehen einzuatmen, während er das Blasrohr am Mund hat... Grundsätzlich gilt, daß ein Blasrohr um so genauer und weiter schießt, je länger es ist.

Stangenwaffen

Lanze

Lanzen werden hoch zu Roß benutzt. Sie sind ab 150 cm lang, aus Holz und es gibt sie mit stumpfem oder spitzem Ende. Zum reiterseitigen Ende wird ihr Durchmesser breiter, um am Schluß wieder in einen schmalen Griff überzugehen. Sogenannte Tunierlanzen mit abgerundetem Ende verursachen, wenn sie im Trab treffen 1W10, im Galopp 2W10 Punkte stumpfen Schaden. Kriegslanzen mit scharfen Spitzen verursachen 1W20 bzw. 2W20 Punkte scharfen Schaden.
Da Turnierlanzen nachgeben sollen, wenn sie treffen, besitzen sie nur die halbe Güte.

Kalikata

Die Rekschat sind bekannt für ihre schnellen Angriffe und ebenso plötzlichen Rückzüge. Bevor der Feind merkt, das sie da sind, sind sie auch schon wieder weg. Oft folgen einige dieser Angriffe im Laufe eines Tages. Reiterlanzen gehen oft schon beim ersten Ansturm kaputt und da man sich nicht mit mehreren Lanzen belasten kann, erfanden die Rekschat das Kalikata. In einen Handgriff aus Metall werden angespitze Holzstangen gesteckt. Wenn eine solche zerbricht, wird sie einfach ersetzt. Der Handgriff ist etwa 70 cm lang und verdickt sich über einer etwa 40 cm langen Stange zu einem Handschutz. Die Holzstangen sind noch einmal etwa 150 cm lang. Im Trab verursacht das Kalitkata 1W20-2, im Galopp 2W20-2 Punkte spitzen Schaden.

Stabwaffen

Da Stabwaffen eine sehr breite Griffläche haben, kann sowohl mit der Spitze als auch mit dem unteren Ende abgewehrt werden. Darum erhalten sie einen Bonus auf die Verteidigung.

Dreschflegel

Ein Drechflegel besteht aus einem mindestens einem Meter langen Stab, an dessen Ende ein kürzerer Stock beweglich angebracht wurde. Eigentlich zum Dreschen von Korn gedacht, hat schon mancher Dieb seine Wirkung am eigenen Leib spüren können.

Kampfstab

Ein Kampfstab ist, wie der Name schon sagt, ein Stab. Er ist gerade und besonders stabil. Es eignet sich im Prinzip jeder gerade Stock von mindestens 150 cm Länge zum Kampfstab, wenn aber kein besonders hartes Holz benutzt wird, sinkt die Güte der Waffe beträchtlich.

Hellebarde

Eine breite Klinge, als Zierwaffe oft durchbrochen und/oder verziert, wird am Ende eines Stockes befestigt. Diese Standardwaffe der Stadtgarde eignet sich hervorragend, um jemandem den Weg zu versperren.

Bullenstock

Der Bullenstock hat seinen Namen von den zwei nach oben gebogenen, schmalen Klingen, die mit einem Abstand von etwa 4 Hand zueinander am Ende eines drei Tritt langen Holzstabes angebracht sind. Sie sind an der äußeren Seite angeschliffen und eigenen sich damit ebensosehr zum Stechen (erste Werte) wie zum Schlagen (zweite Werte).

Adlerschwinge

Die Adlerschwinge besteht aus einer fast zwei Tritt (1 Meter) langen Klinge, die leicht gebogen und etwa zwei Hand breit ist. Sie ist an einer Stange von einem Sprung Länge angebracht, so daß die Stange noch zwei Tritt über die Klinge hinausragt. Durch die Biegung der Klinge kann die Adlerschwinge jedoch auf ihrer ganzen Länge gefaßt werden. Manch wagemutiger Rekschat soll diese Waffe auch schon vom Pferd geführt haben, normalerweise wird sie aber wuchtig geschwungen.

Wurfwaffen

Nur bei einigen Wurfwaffen lassen sich Angriffs- und Verteidigungswerte angeben. Wo sie fehlen gilt: Diese Waffe kann auch nicht im Entferntesten sinnvoll im Nahkampf verwandt werden.

Wurfsterne

Diese kleinen, angeschliffenen Scheiben aus Metall, oft noch mit Spitzen versehen, lassen sich hervorragend verstecken. Sie zu werfen verlangt eine gewisse Kunstfertigkeit. Oft werden diese Scheiben auch noch mit Gift behandelt.

Wurfpfeile

Im Prinzip sind Wurfpfeile Spitzen, an deren Ende Federn angebracht werden, um sie im Flug zu stabilisieren. Oft werden diese Pfeile auch noch mit Gift behandelt.

Schleuder

Schleudern bestehen aus einem breiten Stück Leder, an dessen Enden zwei Riemen oder Schnüre angebracht sind. In das Lederstück wird ein Geschoß gelegt und die Schleuder an beiden Enden über dem Kopf gewirbelt. Lässt der Charakter dann, was der Trick ist, zur richtigen Zeit einen der Schnüre los, trifft das Geschoß sein Ziel. Werden normale Steine verschossen, macht die Schleuder 1W10/5 Punkte Schaden, bei Metallstücken 1W10/5+1 und wenn diese zusätzlich angeschliffen oder angespitzt werden sogar 1W10/5+1.

Bolas

Schoka

Eine Schoka besteht aus zwei oder mehr Eisenkugeln, die mit Seilen, Lederriemen oder Draht verbunden sind. Sie werden geworfen, um einen Gegner zu fesseln und zu Fall zu bringen. Wenn der Charakter einen halben Erfolg erzielt, hat die Bola sich um irgend ein Körperteil des Opfers gewickelt. Bei einem vollen Erfolg hat der Charakter die Beine getroffen, bei einem herausragenden kann er sich entscheiden, den Hals getroffen zu haben. Im letzten Fall erleidet das Opfer Erstickungsschaden. Befreien kann sich ein Getroffener ab der nächsten Runde entweder, indem er bei einer Probe auf Seilkunde mindestens den gleichen Erfolg

erzielt, den der Werfer hatte, als er ihn traf, oder indem die Seile zerschnitten werden. Wie lange die dauert, entscheidet der Spielleiter von Fall zu Fall.

Lash-Jaìr

Das Lash-Jaír wird von den Rekschat manchmal dazu benutzt, Wildpferde zu fangen. Es ist im Prinzip eine Schoka mit vier Enden aus Seil und runden Steinen. Am Kreuzpunkt der Bola wird jedoch zusätzlich ein Seil angeknotet. Die Schoka wird um die Hinterläufe des flüchtenden Pferdes geworfen und mit dem Seil wird es daran gehindert, sich mit den Vorderläufen weiterzuschleppen. Der Werfer muß dabei sehr geschickt sein, damit sich die Bola nicht im eigenen Seil verheddert und damit das Pferd sich nicht die Beine bricht. Regeltechnisch wird das Lash-Jaír behandelt wie eine normale Schoka (siehe dort).

Kriegsschoka

Im Kampf sollen Gegner meist nicht nur gefangen, sondern ausgeschaltet werden. Darum werden die Kugeln mit Klingen und Stacheln bedeckt und mit scharfem Draht verbunden. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei der normalen Schoka.

Speer

Ein Speer ist ein Stock, dessen Ende angespitzt oder mit einer Metallspitze versehen wurde. Es kann als Kampfstab benutzt werden, ist aber eigentlich als Wurfwaffe gedacht, darum dünner und leichter als dieser.

Churhantarr

Die Knochenspeere der Charach (etwa 2 Meter) sind bekannt dafür, in der Wunde des getroffenen Tieres (oder Gegners) zu splittern und somit beim Herausziehen mehr Schaden zu machen, als beim ursprünglichen Treffer. So wird das Wild sehr schnell verbluten, auch wenn es den Speer irgendwo abstreift. Wird ein Churhantarr einfach aus einer Wunde gezogen, nimmt der Charakter noch einmal 1W10 Punkte Schaden und die Wunde blutet 1W10/3 Runden nach. Nur wenn es mit mindestens einen halben Erfolg auf Heilen entfernt wird, entsteht kein weiterer Schaden. Wegen ihrer absichtlichen Brüchigkeit eignen sie sich jedoch sehr schlecht zu einer Parade.

Rüstungen und Schilde

Rüstungen

Als Rüstung wird alles bezeichnet, das dazu dient, den Körper des Trägers vor Schaden zu schützen. Dabei werden vor allem die Stoffe Leder und Eisen verwandt, aber auch Stoff oder Horn wird benutzt.

Außer einer allgemeinen Beschreibung gibt es folgende Kategorien:

Art: Die Kategorie in die dieses Exemplar gehört.

Schutz: Die Punkte, welche die Rüstung vom verursachten Schaden abzieht.

Güte: Wieviel Schaden kann eine Rüstung hinnehmen, bis sie reperaturbedürftig ist? Die Güte gibt darüber Auskunft, wieviel Schaden sie bei einem einzigen Schlag über ihren Schutzwert hinnehmen kann, ohne das sie beschädigt wird. Jedesmal, wenn der Träger von einer Wunde im Endeffekt mehr Schaden erhält als die Güte beträgt, sinkt ihr Schutz um einen Punkt, bis sie repariert wird.

Stärke: Je schwerer und sperriger eine Rüstung, um so stärker muß der Träger sein, um sich darin einigermaßen bewegen zu können. Dieser Wert beschreibt die Mindeststärke, die ein Held besitzen muß, um die Rüstung überhaupt tragen zu können, ohne direkt hintenüber zu

fallen. Besitzt der Charakter eine höhere Stärke, kann er mit dem Überschuß zuerst den Initiativemalus und dann den Malus auf Geschick abbauen.
Initiative: Viele Rüstungen machen den Träger durch ihr Gewicht und ihre Struktur langsamer und sorgen so dafür, daß er einen Initiativemalus hinnehmen muß.
Geschick: Rüstungen behindern den Bewegungsfluß, weil sie sperrig oder gar nur an Schanieren zu bewegen sind. Dieser Wert stellt die Anzahl der Punkte dar, die der Charakter sich von seinem Geschick abziehen muß, solange er die Rüstung trägt. Dieser Malus muß auf auch jede Fertigkeitsprobe angewandt werden, in der Geschick benötigt wird.
Preis: Die normalen Kosten, die man für eine solche Rüstung in der üblichen, einfachen Aufmachung anlegen muß. Bessere oder prunkvollere Stücke kosten oft ein Vielfaches mehr, eine Obergrenze gibt es nicht.

Wir haben uns gegen eine Treffertabelle entschieden, da ansonsten jeder Spieler fortwährend Buch darüber führen müßte, wieviel Schutz er an welchem Körperteil hat. Der Schutz gilt stattdessen „pauschal“, egal wo der Charakter getroffen wurde. Je mehr Schaden ein Schlag gemacht hat, um so verletzlicher war die Stelle, auf die er ging. Ein tödlicher Treffer wird wohl den Kopf oder das Herz getroffen haben, ein Kratzer dementsprechend Arm oder Bein.

Stoffkleidung

Wenn der Charakter nicht gerade äußerst spärlich bekleidet ist, also nur mit Lendenschurz oder Lederbikini, bietet seine Kleidung ihm einen gewissen Schutz. Allerdings wird sie natürlich nach einigen Schlägen hinüber sein.

Lederkleidung

Kleidung aus ungehärtetem Leder ist ein wenig widerstandsfähiger als Kleidung, aber auch sie bietet keinen wirklich wirksamen Schutz.

Fell

Eine Kleidung aus dicken Fellen, wie sie von den Hallakinen aus dem kalten Norden bevorzugt wird, kann schon etwas von der Wucht bzw. Schärfe eines Hiebes abhalten. Aber auch sie geht relativ schnell in Stücke.

Waffenrock

Diese Kleidung ist mit einer dicken Schicht Stoff gefüllt, oder es sind Platten aus gehärtetem Leder eingenäht. Oft wird diese Art der Rüstung von Feldherren oder auf Empfängen getragen, wo eine richtige Rüstung unpassend wäre, man aber eventuell doch in einen Kampf oder ein Duell verstrickt werden kann.

Lederrüstung

Diese Rüstung aus gehärtetem Leder ist die erste in dieser Reihe, die den Namen Rüstung auch tatsächlich verdient. Große und kleinere Stücke werden zu einer Rüstung zusammengeführt, die den Oberkörper ab dem Schritt aufwärts schützt. Manchmal werden Lederriemen oder eine Lederschürze bis auf die Oberschenkel gehangen, um auch diesen Bereich zu schützen. Unter der Lederrüstung wird normalerweise Kleidung getragen, um ein Scheuern zu verhindern.

Lederpanzer

Die Multorier bevorzugen eine Variation der Lederrüstung, bei der Metallplatten oder Teile eines Kettenhemdes auf dem Leder befestigt werden, um den Schutz zu erhöhen. Um ein Klappern oder Rasseln zu verhindern, wird oft noch Stoff untergelegt.

Kettenrüstung

Diese Rüstung besteht aus kleinen Metallringen, die zu einem Geflecht verbunden werden. Aus diesem Geflecht lassen sich lange Hemden und Hosen fertigen, die den Kämpfer im Kampf recht gut schützen. Oft wird über die Kette noch ein Umhang oder ein dünner Wappenrock getragen, darunter sollte tunlichst Kleidung getragen werden, sonst leidet die Haut sehr.

Brustpanzer mit Kette

Oft werden an ein Brustteil eines Plattenpanzers Arme aus Kettengeflecht gefertigt und dazu eine Kettenhose getragen. Dieses Mischmasch ist vor allem bei den Multoriern beliebt. Es behindert weniger als ein Plattenpanzer, aber schützt den Oberkörper besser als reine Kette.

Plattenpanzer

Bei dieser Rüstung werden Oberkörper, Ober- und Unterarme, Ober- und Unterschenkel jeweils von einer „Schale“ aus Metall umkleidet, die gewölbt ist, um die Schläge abzulenken. Die Teile werden an die entsprechenden Körperteile gegürtet und sind nicht von Gelenken verbunden. Es gibt also durchaus noch einige ungeschützte Bereiche.

Vollrüstung

Diese Rüstung aus Metall bedeckt den gesamten Körper, von Kopf bis Fuß (bei den untenstehenden Werten ist der Vollhelm noch nicht eingerechnet). Große Metallplatten werden von Gelenken verbunden, sogar die Hände sind von metallenen Handschuhen bedeckt.

Helme

Ein Helm schützt den Kopf eines Charakters vor Schaden.
Helm: Hier wird die Art des Helmes beschrieben.
Schutz: Soviel Schutz bietet der Helm zusätzlich.
Wahrnehmung: Ein Helm geht jeden Fall über die Ohren des Trägers und auch das Blickfeld wird beeinträchtigt. Darum muß sich der Charakter, solange er den Helm trägt, die hier angegebenen Punkte von seiner Wahrnehmung abziehen.

Lederhelm

Diese Kopfbedeckung aus gehärtetem Leder bedeckt den Kopf ab der Stirn nach hinten und im Bogen auch die Ohren. Er hält nur wenig Wucht von direkten Treffern ab, kann aber so manchen Schnitt in die Haut verhindern.

Topfhelm

Der Topfhelm schützt die gleichen Bereiche wie der Lederhelm, hat aber manchmal noch einen Nasenschutz. Er ist aus Metall.

Vollhelm

Der Vollhelm besitzt ein hochklappbares Visier und bedeckt den gesamten Kopf inklusive Gesicht.

Schilde

Schilde können nur benutzt werden, wenn der Charakter eine Waffe benutzt, die einhändig geführt werden kann. Sie haben vor allem den Vorteil, das man mit ihnen Schläge sehr gut abfangen kann, egal, was für eine Waffe man führt. Die Parade mit dem Schild wird mit der Fertigkeit der gerade benutzten Waffe geführt, ihr Bonus wird jedoch anstelle eventueller

Boni der Waffe benutzt und nicht zusätzlich. Die Werte vor dem Strich gilt für Schilde aus Holz, die dahinter aus Eisen.
Schild: Die Art des Schildes.
Parade: Ein Schild gibt dem Charakter einen gewissen Bonus auf seine Parade, weil sie ja genau dafür gedacht sind.
Güte: Genau wie bei Waffen (siehe dort) bestimmt die Güte bei Schilden, wann eine Güteprobe abgelegt werden muß.
Stärke: Die Mindeststärke des Schildes wird nicht für sich selbst gesehen. Sie wird vielmehr zu der Mindeststärke der Waffe addiert und muß mit überschüssiger Stärke abgebaut werden, bevor die Mali der Waffe gesenkt werden können.
Preis: Die Kosten für ein normales Schild dieser Güte.

Handschild

Dieses kleine, runde Schild mit einem Durchmesser von etwa 20 cm Durchmesser wird an einem Griff in der Hand gehalten.

Rundschild

Ein rundes Schild mit einem Durchmesser von ca. 50 cm, das mit einem Griff in der Hand und einem Riemen um den Unterarm gehalten wird.

Großes Rundschild

Ein rundes Schild mit einem Durchmesser von ca. 80 cm, das mit einem Griff in der Hand und einem Riemen um den Unterarm gehalten wird.

Wappenschild

Ein Wappenschild besteht im Prinzip aus einem Viereck von ca. 50 cm Seitenlänge, an dessen Unterseite ein flaches Dreieck angefügt ist. Es wird mit einem Griff in der Hand und einem Riemen um den Unterarm gehalten. Seinen Namen hat es daher, daß oft Stammes oder Hauszeichen auf ihm verewigt werden.

Großschild

Ein Großschild ist ein Wappenschild, das jedoch etwa 60cm breit und etwa 120cm hoch ist.

Mannschild

Ein Mannschild ist ein Wappenschild mit einer Breite von 70cm und etwa 150 cm Höhe.

Pfeilschutz

Der Pfeilschutz ist kein Schild im eigentlichen Sinne und kann auch nicht mit einer Waffe geführt werden, da man beide Hände dafür braucht. Auch die Werte unterscheiden sich darum von dem eines normalen Schildes. Diese 2 mal 2 Meter großen Wände aus geflochtenem Stroh oder aus Holz (ganz selten auch aus Eisen) werden benutzt um Pfeilsalven abzuhalten. Sie können mit der angegebenen Stärke getragen werden (zur Not von mehreren Leuten) und bieten den angegebenen Schutz. Die Güte gibt den Gesamtschaden an, den der Schutz ertragen kann, bevor er in sich zusammenstürzt.

Ausrüstung - Tabellen

Wehr- und Kriegszeug

Waffen

Die angegebenen Werte sagen folgendes aus:

- **Fertigkeit**: Die Fertigkeit, mit der diese Waffe geführt werden kann.
- **Schaden**: Der Schaden, den diese Waffe bei einem *Vollen Erfolg* erzielt
- **Art**: Die Art des Schadens
- **Güte**: Güte der Waffe
- **Initiative/Angriff/Verteidigung**: Der Bonus oder Malus, den eine Waffe auf die Initiative gibt. Bei Waffen, die nicht eigentlich zum Nahkampf gedacht sind, geben diese Werte an, wie viel abgezogen werden muss, wenn sie trotzdem dafür benutzt werden.
- **ST**: Die Mindeststärke, die nötig ist, um diese Waffe zu führen. Besitzt der Charakter eine höhere Stärke, kann er die überschüssigen Punkte von den Mali abziehen, in der Reihenfolge Initiative, Abwehr, Angriff. Besitzt er die Mindeststärke nicht, bekommt er die Differenz zu ihr als Malus auf Angriff und Abwehr! Wird kein Wert angegeben, kann jeder die Waffe führen. Eine hohe Stärke nützt hier nichts.
- **GE**: Bei leichten Waffen ist ein hohes Geschick von Vorteil. Besitzt der Charakter ein höheres Geschick, kann er sich die Differenz von den Mali der Waffe abziehen, in der Reihenfolge Initiative, Angriff, Abwehr.

Ausgefallene Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Garotte	Garotte	W10/5 Ersticken	stumpf	Seil:10 Draht: 15	0	-5	-10	-	14
Klingen-fresser	schw. Dolch	W10/2 W20 bei Waffen	spitz	17	+2	+1	-3	-	12

Peitschen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Reitgerte	Reitgerte	W10/5	stumpf	10	+3	+3	-7	-	15
Ratten-schwanz	Reitgerte	W10/5	spitz	6	+2	+3	-7	-	15
Peitsche	Peitsche	W10/2	stumpf	11	0	+1	-7	-	12
mehr-schwänzige Peitsche	mehr-schwänzige Peitsche	W10	stumpf	14	-1	0	-7	-	10
Büßer	mehr-schwänzige Peitsche	W10	prell	10	-1	0	-7	-	10
Kriegspeitsche	Kriegspeitsche	W10+2	spitz	14	-3	-2	-7	-	9
Kutscher-peitsche	Kutscher-peitsche	W10	stumpf	16	-5	-3	-7	-	8

Schlagwaffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Totschläger	Totschläger	W10/3	Prell	6	+2	+4	-4	-	12
Knüppel	Knüppel	W10/2	stumpf	10	+1	+2	-2	-	10
Keule	Keule	W10	stumpf	12	-3	0	0	8	-
Kriegskeule	Kriegskeule	W20	stumpf	16	-5	-3	+1	11	-
Knochenbrecher	Kriegskeule	W20-1	halb/ halb	16	-5	-4	+2	15	-
Streitkolben	Streitkolben	W10	spitz	16	-5	-2	0	9	-
schw. Streitkolben	schw. Streitkolben	W10+2	spitz	18	-5	-2	+1	11	-
Morgenstern	Morgenstern	W10	stumpf	15	-4	-1	0	9	-
schw. Morgenstern	schw. Morgenstern	W10+3	stumpf	17	-7	-2	+1	12	-
Kriegshammer	Kriegshammer	W10+1	stumpf	16	-6	-2	0	13	-
Dämonenschweif	schw. Morgenstern	W20+2	spitz	19	-8	-4	-5	14	-

Klingenwaffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Handaxt	Handaxt	W10/2	spitz	12	+1	+3	-3	-	14
Holzfälleraxt	Holzfälleraxt	W10	spitz	13	-2	+1	-1	8	-
Kampfaxt	Kampfaxt	W10+2	spitz	15	-3	0	-1	10	-
Streitaxt	Streitaxt	W20	spitz	17	-8	-3	-3	13	-
schw. Streitaxt	schw. Streitaxt	W20+2	spitz	19	-10	-4	-3	15	-
Messer	Messer	W10/3	spitz	13	+4	+4	-6	-	16
Yela	Messer	W10/4	spitz	12	+5	+4	-7	-	16
Dolch	Dolch	W10/2	spitz	14	+1	+3	-3	-	12
schw. Dolch	schw. Dolch	W10/2+1	spitz	15	0	+2	-2	-	10
Rascht	schw. Dolch/ Kurzschwert	W10/2+2	spitz	15	0	+1	-2	-	9
Kurzschwert	Kurzschwert	W10/2+2	spitz	14	-1	+1	-1	-	8
Reißzahn	Kurzschwert	W10/2+3	spitz	10	-1	+1	-2	-	8
Schwert	Schwert	W10	spitz	15	-2	0	0	8	-
Langschwert	Langschwert	W10+2	spitz	15	-3	-1	+1	9	-
Tai-Kannat	Langschwert	W10+2 (+4)	spitz	20	-3	0	+1	7(8)	-
Bastardschwert	Langschwert	W10+3	spitz	16	-4	-2	+1	10	-
Spalter	Langschwert	W10+5	spitz	17	-10	-3	+2	14	-
Anderthalb-händer	Anderthalb-händer	W20	spitz	17	-8	-3	+3	12	-
Bihänder	Bihänder	W20+2	spitz	19	-10	-4	+5	17	-
gr. Spalter	Bihänder	W20+5	spitz	19	-14	-4	+5	19	-
Sichel	Sichel	W10/2	spitz	10	0	+2	-4	-	14
gr. Sichel	gr. Sichel	W10/2+2	spitz	12	-2	0	-2	-	12
Mondsichel	gr. Sichel	W10/2+3	spitz	15	-2	0	-1	-	12
Sense	Sense	W10+2	spitz	15	-3	-2	+2	10	-
Degen	Degen	W10/2+1	spitz	15	+2	+2	-3	-	14
Hauch	Degen	W10/2	spitz	16	+3	+3	-4	-	14

Fernwaffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Kurzbogen	Kurzbogen	W10/2+1	spitz	8	-3	0 W10/4	-5	7	-
Langbogen	Langbogen	W10+2	spitz	10	-5	-1 W10/3	-4	9	-
Mannbogen	Mannbogen	W20	spitz	13	-7	-3 W10/2+1	-3	11	-
Sprungfeder	Sprungfeder	W10/3	spitz	3	0	+4 W10/5-1	-8	2/5	-
Leichte Armbrust	Leichte Armbrust	W10	spitz	10	0	-2 (W10/3)	-2	7/14	-
schw. Armbrust	schw. Armbrust	W10+4	spitz	12	0	-3 (W10/2)	-4	10/19	-
Speerschleuder	Speerschleuder	3W20	spitz	200	-20	-	-	-/60	-
Blasrohr	Blasrohr	W10/5	spitz	3	0	-	-	-	-

Stangenwaffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Art	Güte	Initiative	Angriff	Abwehr	ST	GE
Dreschflegel	Dreschflegel	W10	stumpf	15	-3	-2	+2	8	-
Kampfstab	Kampfstab	W10-1	stumpf	16	-1	-1	+2	8	-
Hellebarde	Hellebarde	W10+2	spitz	17	-3	-2	+2	10	-
Bullenstock	Hellebarde	W10+2/W10	spitz	16	-2/-4	-2/-3	+2	8/10	
Adler-schwinge	Hellebarde	W10+4	spitz	17	-4	-3	+1	13	
Wurfsterne	Wurfsterne	W10/5+1	spitz	-	+2	-	-	-	
Wurfpfeile	Wurfpfeile	W10/5	spitz	-	+2	-	-	-	
Schoka	Bola	W10/5	stumpf	10	-5	-2	-7	8	-
Lash-Jair	Bola	W10/5	stumpf	10	-6	-4	-7	8	-
Kriegsschoka	Kriegsbola	W10/2	spitz	14	-7	-3	-7	10	-
Speer	Speer	W10	spitz	13	-2	-2	+2	8	-
Chur-hantarr	Speer	W10/2	spitz	7	-2	-2	+1	8	

Preisliste

Waffe	Preis	Waffe	Preis	Waffe	Preis
Adlerschwinge	2 BS	Hauch	3 SS	Mannbogen	5 SS
Anderthalbhänder	2 GS	Hellebarde	4 BS	Mehrschwänzige Peitsche	70 ES
Armbrust, leicht	4 SS	Holzfälleraxt	3 BS	Messer	1 BS
Armbrust, schwer	8 SS	Kampfaxt	8 BS	Mondsichel	7 BS
Bastardschwert	1 GS	Kampfstab	80 ES	Morgenstern	4 BS
Bihänder	5 GS	Keule	60 ES	Morgenstern, schw.	7 BS
Blasrohr	50+ ES	Klingenfresser	8 SS	Peitsche	90 ES
Bola	80+ ES	Knochenbrecher	1 BS	Rascht	6 BS
Bullenstock	3 BS	Knüppel	20 ES	Rattenschwanz	70 ES

Büßer	50 ES	Kriegsbola	3 BS	Reißzahn	60 ES
Churhantarr	30 ES	Kriegshammer	5 BS	Reitgerte	50 ES
Dämonenschweif	3 GS	Kriegspeitsche	1 BS	Schwert	3 SS
Degen	2 SS	Kurzbogen	2 SS	Sense	4 BS
Dolch	3 BS	Kurzschwert	6 BS	Sichel	3 BS
Dolch, schwer	4 BS	Kutscherpeitsche	50 ES	Sichel, groß	5 BS
Dreschflegel	70 ES	Langbogen	1 SS	Spalter	1 GS
Garotte	1 BS	Langschwert	4 SS	Spalter, groß	4 GS
Handaxt	1 BS	Lash-Jair	90 ES	Speer	6 BS
Speerschleuder	10 GS	Streitkolben	7 BS	Wurfpfeile	50 ES
Sprungfeder	4 SS	Streitkolben, schwer	2 SS	Wurfsterne	70 ES
Streitaxt	1 GS	Tai-Kannat	10+ GS	Yela	1 BS
Streitaxt, schwer	2 GS	Totschläger	20 ES		

Rüstungen

Die angegebenen Werte sagen folgendes aus:

- **Schutz**: Punkte die vom Schaden abgezogen werden
- **Güte**: Erleidet der Rüstungstragende mit einem Schlag mehr Schaden, als die Güte der Rüstung beträgt, verliert diese einen Schutzpunkt.
- **Geschick/Initiative**: Malus, den der Charakter sich abziehen muss, wenn er die Rüstung trägt.
- **Stärke**: Die Mindeststärke, die der Charakter haben muss, um eine solche Rüstung tragen zu können. Fehlende Punkte werden als Malus auf Geschick und Initiative aufgeschlagen, überzählige kann er abziehen, in der Reihenfolge Initiative, Geschick.
- **Preis**: Gängiger Preis für einen entsprechenden, schmucklosen Gegenstand mit den angegebenen Werten.

Rüstung	Schutz	Güte	Geschick	Initiative	Stärke	Preis
Kleidung	1	2	0	0	1	10+ ES
Lederkleidung	1	3	0	0	1	50+ ES
Fell	2	4	-1	-1	4	50+ ES
Waffenrock	3	5	-1	-1	6	1 BS
Lederrüstung	4	7	-1	-3	7	5 BS
Lederpanzer	5	8	-1	-4	8	1 SS
Kettenrüstung	6	10	-2	-4	9	7 SS
Brustpanzer+ Kette	7	11	-2	-4	11	1 GS
Plattenpanzer	9	13	-3	-7	14	5 GS
Vollrüstung	14	15	-5	-10	16	10 GS

Schilde

Die angegebenen Werte sagen folgendes aus:

- **Parade**: Bonus, den der Charakter auf jede Parade bekommt, bei der er das Schild einsetzen kann.
- **Güte**: Erleidet der Schildträger auf einmal mehr Schaden, als das Schild Güte hat, verliert dieses einen Paradepunkt. (normal/verstärkt)
- **Stärke**: Die Stärke wird zur Mindeststärke der benutzten Waffe addiert. Alle Auswirkungen daraus: siehe bei Waffen, weiter oben.
- **Preis**: Gängiger Preis für einen entsprechenden, schmucklosen Gegenstand mit den angegebenen Werten.

Schild	Parade	Güte	Stärke	Preis
Handschild	+1	4/6	1/2	50 ES
Rundschild	+3	5/7	2/3	80 ES

Großer Rundschild	+5	6/8	3/4	2 BS
Wappenschild	+6	8/10	4/5	5 BS
Großschild	+7	10/12	6/7	1 SS
Mannschild	+9	12/14	8/9	2 SS

Helme

Die angegebenen Werte sagen folgendes aus:

- **Schutz**: Schutz, der zu den Punkten der Rüstung kommen
- **Wahrnehmung**: Abzüge auf jeden Wurf, der mit Wahrnehmung zu tun hat, während der Helm getragen wird.
- **Preis**: Gängiger Preis für einen entsprechenden, schmucklosen Gegenstand mit den angegebenen Werten.

Helm	Schutz	Wahrnehmung	Preis
Lederhelm	1	-3	1 BS
Topfhelm	2	-5	4 BS
Vollhelm	3	-8 (bei offenem Visier – 4)	7 BS

Güter und Vieh

Die angegebenen Werte sagen folgendes aus:

- **Gut**: der betreffende Gegenstand
- **Preis**: Durchschnittlicher Preis in der Unterstadt, auf den die Händler natürlich meist etwas draufschlagen werden. Die Preise in der Oberstadt Elek-Mantows liegen zwischen 3 und 5 mal so hoch. Einige Gegenstände sind natürlich in der Unterstadt gar nicht zu erhalten, dort gelten die angegebenen Preise für die Oberstadt (Ober). Preise für seltene Exemplare eines Gutes liegen natürlich entsprechende höher.
  Sie sind in ES (Eisensonnen) BS (Bronzesonnen = 100 Eisensonnen), SS (Silbersonnen = 10 Bronzesonnen) und GS (Goldsonnen = 10 Silbersonnen) angegeben.

Speis und Trank

Gut	Preis	Gut	Preis
Bittres Bier (Humpen)	2 ES	Wurst (Portion)	5 ES
Gutes Bier (Humpen)	4 ES	Käse (Portion)	5 ES
Honigbier (Humpen)	5 ES	Brot (Laib)	3 ES
Multorisches Rübenbier (Humpen)	8 ES	Früchte (kg)	10 ES
Hallakinen Wurzelbier (Humpen)	6 ES	Fisch (Portion)	40 ES
Gewässerter Wein (Becher)	3 ES	Gebäck (Portion)	10 ES
Bitterer Wein (Becher)	8 ES	Möllns Süßigkeitentüte (Ober)	1 BS
Guter Wein (Becher)	20+ ES	Salz/Pfeffer (100 gr.)	1 BS
Erlesener Wein (Becher)	40+ ES	Zucker (100 gr.)	60 ES
Erlesener Wein (Ober) (Flasche)	1+ SS	Einfachste Mahlzeit (pro Person)	10 ES
Kasralitischer Blütenwein (Flasche)	4+ SS	Normale Mahlzeit (pro Person)	20 ES
Gewürzwein (Becher)	30 ES	Gute Mahlzeit (pro Person)	60 ES
Wasser in der Dürrezeit (Eimer)	5 ES	Erlesene Mahlzeit (pro Person)	2 BS
Gewässerter Branntwein (Krug)	6 ES	Festmahl (pro Person)	5 BS
Branntwein (Becher)	20 ES	Gelage (Ober) (pro Person)	1 GS
Hallakinenfeuer (Becher)	40 ES	Reiseproviant (pro Tag/Person)	30 ES

Fuhrwerke

Gut	Preis	Gut	Preis
Karren	3 BS	Floß	1 BS
Leiterwagen	8 BS	Nachen	4 BS
Kastenwagen	3 SS	Ruderboot	1 SS
offene Kutsche	2 GS	Flussschiff	5 GS
Vierspänner	10 GS	Einmastiger Küstensegler	100 GS
Sechsspänner	30 GS	Zweimastiger Küstensegler	300 GS
Multorischer Kriegswagen	20 GS	Dreimastiger Küstensegler	1000 GS

Vieh

Gut	Preis	Gut	Preis
Ackergaul	5 BS	Kuh	3 BS
Schindmähre	1 BS	Ochse	4 BS
Kutschpferd	1 SS	Schaf	2 BS
Einfaches Reitpferd	5 SS	Ziege	1 BS
Reitpferd aus guter Zucht	5+ GS	Schwein	3 BS
Esel	4 BS	Huhn	50 ES
Schlachtross	10+ GS	Gans	55 ES
Wachhund	3 BS	Taube	30 ES
Jagdhund	5+ BS	Exotische Tiere (Ober)	1+ GS
Katze	60 ES		

Unterkunft

Gut	Preis	Gut	Preis
Strohlager im Schlafsaal	1 ES	Bett im Viererzimmer	40 ES
Strohlager im Viererzimmer	4 ES	Bett im Einzelzimmer	1 BS
Bettkasten im Viererzimmer	8 ES	Himmelbett (Ober)	1 BS
Bettkasten im Einzelzimmer	15 ES	Zimmerflucht (Ober)	1+ GS

Kleidung

Gut	Preis	Gut	Preis
Lendenschurz	10 ES	Holzschuhe	5 ES
Wollene Beinkleider	20 ES	Sandalen	10 ES
Lederne Beinkleider	30 ES	Stoffschuhe	13 ES
Leinen Hemd	15 ES	Lederschuhe	20 ES
Seidenhemd	50 ES	Stiefel	30 ES
Leinen Kleid	20 ES	Stoffhut	15 ES
Stoffkleid	45 ES	Filzhut	40 ES
Reitermantel	55 ES	Lederhandschuhe	20 ES
Pelzmantel	70 ES	Stoffhandschuhe	10 ES
Brokatmantel	5 BS	Stulpenhandschuhe	40 ES
Wachsjacke	2 BS	Silber-/Goldbestickte Robe (Ober)	2 GS

Hausrat/ Zubehör

Gut	Preis	Gut	Preis
Holzkrug/ Irdener Krug	2/ 10 ES	Kohle und Pergament (10 Blatt)	1 BS
Tonflasche/ Glasflasche	5 ES/ 1 SS	Feder und Tinte	80 ES
Holzteller/ Zinnteller	3 ES/ 2 BS	Sattel	5 BS
Silberteller	1 GS	Zaumzeug	1 BS
Hocker/Stuhl	20/40 ES	Decke	30 ES
Tisch/ Tafel	80 ES/ 3 BS	Tuchbeutel	10 ES
Bettkasten/ Himmelbett	3 BS/ 4 GS	Lederranzen	40 ES
Schrank	2 BS	Zunderkasten	50 ES
Hammer	70 ES	Angelhaken und Schnur	30 ES
Handspiegel	3 SS	Dietriche	3 BS
Sanduhr	1 SS	Kerze	5 ES
Standuhr mit Uhrwerk (Ober)	100+ GS	Fackel	10 ES
Kletterhaken (10 Stück)	80 ES	Öllampe	40 ES
Schaufel	1 BS	Flöte	10 ES
Strick (10 m)	40 ES	Streichkasten	1 BS
Sehgläser	1+ GS	Kasralitische Luftorgel	5 SS