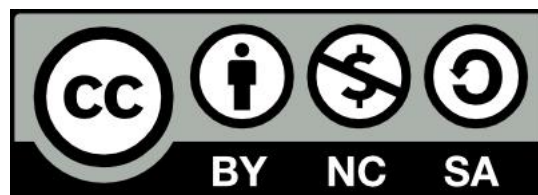




# Welt- beschreibung

Dieses Dokument steht unter folgender Creative-Commons-Lizenz:

**Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-NC-SA)**



Vollständiger Lizenztext hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>

Impressum:

© 1989–2024 Neidhart Bader, [neidhart\\_bader@gmx.de](mailto:neidhart_bader@gmx.de)

Für den Satz mit [LibreOffice](#) werden [die freien Schriftarten](#)  
[Linux Libertine](#) und [Linux Biolinum](#) verwendet.

*Zaon*-Logo und einige Titel in der Schriftart [Fredericka the Great \(Google Fonts\)](#).

Landkarten und Abbildungen erstellt mit *Campaign Cartographer 3+* bzw. entsprechenden AddOns.  
Stadtpläne erstellt mit *Campaign Cartographer 3+*, z. T. mit *Roleplaying City Map Generater 5.40*.

**Druck mich  
nicht aus –  
ich ändere  
mich immer  
noch!**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel I: Zaon.....</b>	<b>8</b>
1 Geographischer Überblick.....	8
2 Ceznyrn.....	11
2.1 Landschaft und Klima.....	11
2.2 Nahrung und Wasser.....	11
2.3 Herrschaftssystem & Bevölkerung.....	11
2.4 Städte.....	12
2.5 Beziehungen.....	13
3 Dorien.....	13
3.1 Landschaft und Klima.....	13
3.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung.....	14
3.3 Städte.....	14
3.4 Beziehungen.....	15
4 Paln, Vis, Mlofei und Ved.....	15
4.1 Landschaft und Klima.....	15
4.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung.....	16
4.3 Städte.....	16
4.4 Beziehungen.....	16
5 Talachant.....	17
5.1 Landschaft und Klima.....	17
5.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung.....	18
5.3 Städte.....	19
5.4 Beziehungen.....	20
6 Vaniarg und die nördlichen Inseln.....	20
6.1 Landschaft und Klima.....	20
6.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung.....	20
6.3 Städte.....	21
6.4 Beziehungen.....	21
6.5 Ysgar, Gomar, Nolvutai und Tarson – Landschaft und Klima.....	21
7 Unabhängige Inseln rund um Ranelor.....	22
7.1 Harmikor.....	22
7.1.1 Landschaft und Klima.....	22
7.1.2 Herrschaftssystem.....	22
7.1.3 Städte.....	22
7.1.4 Beziehungen.....	22
7.2 Mul.....	23
7.2.1 Landschaft und Klima.....	23
7.2.2 Herrschaftssystem.....	23
7.2.3 Städte.....	23
7.2.4 Beziehungen.....	23
7.3 Sortart.....	24
7.3.1 Landschaft und Klima.....	24
7.3.2 Herrschaftssystem.....	24
7.3.3 Städte.....	25
7.3.4 Beziehungen.....	25
7.4 Trumien.....	25
7.4.1 Landschaft und Klima.....	25
7.4.2 Herrschaftssystem.....	26
7.4.3 Städte.....	26
7.4.4 Beziehungen.....	27
8 Schiffstypen.....	27

8.1	Die Barke.....	27
8.2	Die Bireme.....	28
8.3	Die Brigg.....	28
8.4	Die Dracoschiffe der Samangh.....	28
8.5	Die Dschunke.....	28
8.6	Die Fellschiffe der Morier, Keal und Skagrim.....	29
8.7	Die Fleute.....	29
8.8	Die Flöße der Bhut.....	29
8.9	Die Ghanja.....	29
8.10	Die Kogge.....	30
8.11	Die Pinasse.....	30
8.12	Die Trireme.....	30
8.13	Das Wolfsschiff der Vanir.....	30
<b>Kapitel II: Ranelor und das Ulnische Imperium.....</b>		<b>32</b>
1	Landschaft & Klima.....	32
2	Flora & Fauna.....	37
2.1	Größere Tiere zu Land.....	37
2.2	Insekten und Spinnentiere.....	39
3	Geschichte.....	40
3.1	Ulnische Vorgeschichte .....	40
3.2	Jüngere Geschichte.....	41
3.3	Spuren der Vergangenheit.....	42
4	Gesellschaft, Bewohner & Herrschaftssystem.....	43
4.1	Imperiale Strukturen und Standessystem.....	47
4.2	Provinzen im Ulnischen Imperium.....	49
4.3	Frauen im Imperium.....	50
4.4	Cortain als Verkehrssprache und andere Sprachen im Imperium.....	51
4.5	Stämme und Sprache(n) der Grogoren: Tarim und die Stammessprachen.....	51
4.6	Diplomatische Beziehungen des Imperiums.....	52
4.7	Zum Beispiel: Die Baronie Erc im Norden des Herzlands.....	52
4.7.1	Geographie.....	53
4.7.2	Siedlungen.....	53
4.7.3	Wirtschaft und Lebensunterhalt.....	53
4.7.4	Flora und Fauna.....	54
4.7.5	Wichtige Persönlichkeiten Ercs.....	54
4.7.6	Die Festung der Familie Ratar.....	57
4.7.7	Erc'sche Brauchtümer: Die Kev-Jagd.....	57
5	Metropolen und wichtige Orte des Imperiums.....	58
5.1	Ulnius.....	58
5.2	Die Nuug-Städte.....	58
5.2.1	Mercos.....	59
5.2.2	Destend.....	63
5.2.3	Dakan.....	64
5.2.4	Belunt.....	65
5.2.5	Cyron.....	65
5.3	Adim.....	66
5.4	Antaran.....	66
5.5	Anwis.....	67
5.6	Arech.....	67
5.7	Cadapol.....	67
5.8	Canat.....	68
5.9	Cidurpol.....	68
5.10	Crimor.....	68
5.11	Dirad.....	69

5.12	Gardel und die Quelle des Nuug.....	69
5.13	Gion.....	72
5.14	Irاند.....	72
5.15	Iriach.....	72
5.16	Istrapol.....	72
5.17	Lorkar.....	72
5.18	Mosdel.....	72
5.19	Nelampol.....	72
5.20	Omitpol.....	72
5.21	Osdel.....	72
5.22	Rium.....	73
5.23	Syrim.....	73
5.24	Travaran – brennende Ruinen.....	73
5.25	Trukum.....	73
5.26	Warena.....	74
5.27	Weitere imperiale Städte.....	74
5.28	Dörfer im Imperium.....	74
6	Alltägliches Leben im Imperium.....	75
6.1	Beruf und Alltag.....	75
6.2	Kleidung.....	76
6.3	Währung.....	77
6.4	Handel & Waren.....	79
6.5	Post & Informationen.....	79
6.6	Zeitrechnung und Kalender.....	80
6.7	Recht & Gesetz.....	81
6.7.1	Gerichtsbarkeit .....	81
6.7.2	... und Strafen.....	82
6.7.3	Imperiale Justitiare.....	82
6.7.4	Geheimdienste.....	82
6.7.5	Grogorische Blutrache und Wergeld.....	83
6.8	Grundbesitz, Leibeigenschaft und Sklaverei.....	83
6.9	Nicht-Imperiale: ‚Ausländer‘ im Imperium.....	84
6.10	Dekadenz.....	85
6.11	Besondere Substanzen im Imperium.....	85
6.12	Bücher, Manuskripte & Folianten.....	86
7	Glaube und Religion im Imperium.....	88
7.1	Die Erschaffung von Zaon und Uln.....	88
7.2	Grundprinzipien ulnischer Religion.....	90
7.3	Die Acht Götter und der Orden der Acht.....	91
7.3.1	Regionale Gottheiten und die Istanu.....	92
7.3.2	Struktur des Ordens der Acht.....	93
7.3.3	Tempel.....	94
7.3.4	Klöster und Abteien.....	95
7.3.5	Die Ordensritter.....	95
7.4	Glaube im Alltag und religiöse Rituale des Ordens der Acht.....	96
7.4.1	Gottesdienst und stilles Gebet.....	97
7.4.2	Hochzeit.....	97
7.4.3	Bestattungsrituale.....	98
7.5	Inquisition.....	98
7.5.1	Aufgaben und Einfluss.....	98
7.5.2	Spürer & Sensoren.....	99
7.5.3	Ausbrennen magischer Fähigkeiten.....	99
7.5.4	Aurenprüfung.....	100
7.6	Die Losgar-Krieger.....	100
7.7	Grogorische Religion.....	100

8	Magie, Technik & Mechanik.....	101
8.1	Gesellschaft der Gelehrten Zauberei.....	101
8.2	Klassische Zauberer: Spiritualisten oder Enigmatiker.....	102
8.3	Technische Zauberer: Mechaniker.....	102
8.4	Verbot Wilder Magie und schamanischer Gefäße.....	102
8.5	Weitere Gesetze zur Regulierung der Zauberei.....	103
8.6	Zusammenarbeit mit dem Orden der Acht.....	104
8.7	Zaubereiakademien im Ulnischen Imperium.....	105
8.7.1	Das Haus des Wissens zu Trukum (Spiritualisten).....	106
8.7.2	Die Alte Schule zu Ulnius (Spiritualisten).....	106
8.7.3	Das Waffenhaus zu Antaran (Techniker).....	106
8.7.4	Die Akademie der Schiffe in Cyron (Techniker).....	106
8.7.5	Die Militäarakademie zu Ulnius (Spiritualisten und Techniker).....	107
8.7.6	Das Haus der Heilung am Udiak-See (Priester).....	107
9	Imperiale Streitkräfte.....	107
9.1	Struktur und Einheiten.....	107
9.2	Uniformen und Bewaffnung.....	108
<b>Kapitel III: Die Völker Zaons.....</b>		<b>110</b>
1	Volkszugehörigkeit & Eigenschaftsmodifikationen einzelner Völker.....	110
2	Völker der Ostlande.....	111
2.1	Die Bhut.....	111
2.2	Die Blithlu.....	112
2.3	Die Broghan.....	114
2.4	Die Dorier.....	118
2.5	Die Dowl.....	119
2.6	Die Harani-Korlaniten.....	121
2.7	Die Korlaniten.....	123
2.8	Die Ronawara.....	125
2.9	Die Umnali.....	128
2.10	Die Vanir.....	129
2.11	Die Ya-umi.....	131
3	Völker im Imperium.....	132
3.1	Die Ur-Ulner.....	133
3.2	Ulngas ohne erkennbare Wurzeln.....	134
3.3	Ulngas mit Grogoren-Wurzeln.....	134
3.4	Ulngas mit Broghan-Wurzeln.....	135
3.5	Ulngas mit Vanir-Wurzeln.....	135
3.6	Halb-Ulngas/Halbmenschen/Rha'garod (Ulngas–Keal).....	136
3.7	Halb-Ulner/Rha'ganur (Ur-Ulner–Keal).....	137
3.8	Die Grogoren.....	138
3.9	Die Cha'dan.....	139
3.10	Die Hunab-Tabai.....	140
3.11	Die Issard.....	141
4	Einstellungen der Völker zueinander.....	142
 <b>Tabellenverzeichnis</b>		
	Tabelle 1: Überblick über die Wochen und Wochentage im Imperium.....	81
	Tabelle 2: Besondere Substanzen im Ulnischen Imperium.....	86
	Tabelle 3: Das Pantheon des Ulnischen Imperiums: Gottheiten, Einflussbereiche und Symbole.....	92
	Tabelle 4: Eigenschaftsmodifikationen der Völker Zaons.....	111
	Tabelle 5: Einstellungen der Völker zueinander.....	143

**Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Zaon. Weltkarte.....	10
Abbildung 2: Ranelor und umliegende Inseln.....	38
Abbildung 3: Mercos – Stadtplan.....	62
Abbildung 4: Destend – Stadtplan.....	64
Abbildung 5: Cadapol – Stadtplan.....	69
Abbildung 6: Gardel und die Quelle des Nuug.....	70
Abbildung 7: Gardel, Dorfkarte.....	71

# Kapitel I: Zaon

## 1 Geographischer Überblick

Der Forscher und Kartograph Eubaïl beschreibt in seinem „Neuen Atlas der modernen Welt“ **Zaon** folgendermaßen:

*Zaon präsentiert sich als eine Welt, die ihrem zweiten Namen «Zersprungenes Land» durchaus gerecht wird: Viele große und unzählige kleine Inseln bilden die Landfläche von Zaon. All diese Inseln sind um Eon, die Insel der Götter und den geographischen Mittelpunkt von Zaon, herum gruppiert. Im Zentrum und im Osten liegen die zivilisierten Lande mit den sechs großen Eilanden Vaniarg, Paln, Ranelor, Ceznyrn, Dorien und Talachant. Im Nordwesten hingegen liegen im Inselmeer viele kleine Inseln, die nicht oder nur vereinzelt von Menschen, oft aber von den Menschen feindlich gesinnten Wesen bevölkert werden. So leben hier die wilden Echsenmenschen, Samangh genannt, die Dunklen Keal und grausamen Skagrim, allesamt von Atûl, dem Herrn des Chaos und Herrscher über die Finstren Ebenen, beherrschte Kreaturen, außerdem noch weitaus schrecklichere Wesen, die man mit Fug und Recht Monstren nennen könnte. Im Westen ist Moran die größte Insel. Die Morier, unzivilisierte, barbarische Wesen menschlicher Gestalt (wenn auch ihre Menschlichkeit von Gelehrten stets bestritten wird), leben hier, ebenfalls beherrscht von Atûl, der irgendwo auf dieser Insel seine Festung haben soll. Die Morier werden hier von Atûls Vertrauten – seinen Kindern Urtha und Ulsus sowie den Kankir, schrecklichen Wyrmdämonen – für Raubzüge und Kriege vorbereitet.*

*Das gut erforschte und zivilisierte Gebiet von Zaon wird im Norden durch eine ewige Eiskecke begrenzt. Im Osten macht eine immerwährende, undurchdringliche Nebelwand jedes Vordringen in unbekannte Gefilde zu einem waghalsigen Abenteuer. Im Süden und im Westen scheint die Fahrt in weit entfernte, bislang unbekannte Gebiete möglich zu sein, doch bis jetzt ist noch kein Kapitän bekannt, der den heimtückischen Riffen, gewaltigen Orkanen und grausamen Ungeheuern entkommen und mit Kunde aus der Fremde zurückkommen konnte.*

*Eon, der Mittelpunkt von Zaon, liegt in der See der Götter und ist ein heiliger Ort, umgeben vom Nebel der Götter und geschützt von kräftigen Winden. In der Mitte der Insel erhebt sich ein gewaltiges Gebirge, dessen Gipfel über dem Nebel sichtbar sind. In diesem Gebirge leben einigen Legenden zufolge die Götter, und von hier reisen wohl auch die Essenzen der Toten in eine andere, bessere Welt. Jedoch weiß niemand, was sich sonst auf dieser Insel befindet. Alle Versuche, dies herauszufinden, müssen als gescheitert angesehen werden, da bislang noch keine ein-*



zige der zahlreichen Expeditionen zurückkam. Ob sie indes im Nebel zerschellten oder die Insel erreichten und dort blieben, weiß niemand. Deshalb gilt es bei allen Völkern Zaons als Tabu, Eon zu betreten; selbst die Samangh, die Keal und Skagrim wagen dies nicht.

Westlich von Eon liegt Dorien, nach Talachant und Ranelor die größte Landmasse Zaons.

Südwestlich von Eon liegt die Ceznyrn, die Insel der Blithlu, die von großer Bedeutung für den Handel ist – dieses lang gestreckte Eiland ist Zaons Hauptumschlagplatz für fast alle Waren, leider auch für Sklaven.

Nordöstlich Eons liegt Ranelor, eine riesige Insel, die von den hochzivilisierten Ulnern im Süden und den barbarischen Grogoren im Norden bewohnt wird. Gerrior und Andor an der Westküste Ranelors werden wie Gûn im Osten von Grogoren, Broghan und Vanir besiedelt. Zwischen Ranelor und Talachant, rund um die Meerenge von Antaran, die nach Westen von Mul und Trumien begrenzt wird, wird die See der Tausend Schiffe von den Bhut bevölkert, die hier auf ihren Floßstädten leben und Handel treiben. Die Meerenge von Antaran ist von großer wirtschaftlicher Bedeutung, liegt hier doch die kürzeste Verbindung zwischen den beiden größten Inseln Zaons, zwischen denen reger Handel besteht. Allerdings liegt im Osten der Meerenge auch Sortart, die Insel der düsteren Priesterkönige, die den finsternen Gott Lokh verehren. Ogist, eine kleine, Ranelor vorgelagerte Insel nordwestlich von Sortart, wird sowohl vom Ulnischen Imperium als auch von den Priesterkönigen beansprucht; daher sind Kriegsschiffe beider Parteien hier oft zu sehen.

Zwischen Ranelor und Talachant und nicht allzu weit von Antaran entfernt liegt Trumien, zwar klein, aber wegen seiner ergiebigen Erzvorkommen von immenser wirtschaftlicher Bedeutung. Im Südwesten Ranelors, nordwestlich von Trumien, liegt die kleine Insel Mul, die einst von Kolonien der Ulner besiedelt wurde. Was Mul besonders macht, ist die Tatsache, dass die Krieger Losgars hier ihre Heimat haben und von hier ihre Novizen in die Welt schicken, um nach ehrenhaften Aufgaben zu suchen und die Kreaturen Atûls zu bekämpfen.

Nördlich Doriens und westlich von Ranelor liegen im südlichen Nordmeer die regenreichen, fruchtbaren Inseln der Broghan: die Hauptinsel Paln sowie die kleineren Eilande Vis, Ved und Mlofei. In den Gebirgen Palns leben sehr viele Zwerge, die sich Dowl nennen, und auf Paln findet sich dann auch die einzige Küstenstadt dieser kleinen Verwandten von uns Menschen. Nördlich der Broghan-Inseln, im Norden des Nordmeers, liegt Vaniarg, die Heimat der wilden, ungestümen Vanir. Südlich der Hauptinsel werden Ysgar, Gomar, Nolutvai und Tarson von diesen fähigen Seefahrern bewohnt. Zwischen Paln und Vaniarg liegt die Insel Harmikor, das Reich der geheimnisvollen Schattendame.

Südlich von Ranelor, an der Meerenge von Antaran und scheinbar nur einen Steinwurf entfernt, liegt Zaons größte Landmasse, Talachant. Hier leben die dunkelhäutigen Ya-umi im Südosten, die nomadischen Korlaniten und die sesshaften Umnali im Süden und vor allem die kultivierten Ronawara im Norden, mit deren Reich unser Imperium intensive Handelsbeziehungen pflegt. Im Golf von Rov östlich Talachants liegt die Gewürzinsel Rov, die trotz ihrer Entfernung zu Ranelor, Dorien und Ceznyrn häufig von Schiffen angelaufen wird, die dort die begehrten Gewürze – vor allem Pfeffer – laden und mit großem Gewinn in andere Gefilde transportieren.

Westlich von Dorien liegt Moran, die ganz bewaldete und immer finstere Heimstatt der düsteren Morier. Im Südosten der nordwestlichen Inselgruppe – nicht allzu weit von Dorien entfernt, wie die Dorier immer wieder mit Bedauern feststellen – liegt Peal, die Heimat der T's'a'sh'zsss, wegen ihres unaussprechlichen Namens Samangh genannt (was aus dem Cortain stammt und soviel wie ‚Echsenmann‘ heißt). Diese Echsenmenschen bevölkern auch das nördlich von Peal gelegene Xel. Die unzähligen kleineren und größeren Inseln im Inselmeer werden

von Dunklen Keal und Skagrim bewohnt, die von hier zu ihren berüchtigten Kriegszügen gegen die Ostlinge ausziehen, von denen vor allem Dorien betroffen ist.



Abbildung 1: Zaon. Weltkarte

## 2 Ceznyrn

### 2.1 Landschaft und Klima

Ceznyrn ist eine ausgesprochen trockene Insel, in deren Landesinnern sich zum Teil großflächig versandete Gebiete befinden – Wüsteneien, die nur von vereinzelt Felsen unterbrochen werden und in denen höchsten einige zähe Kakteen gedeihen. Der Wind pfeift hier unbarmherzig, bewirtschaften lässt sich dieses Land nicht. Insgesamt gibt es auf Ceznyrn nur wenige (und dann kleine) Bäche und Flüsse und keine Seen, wenn man von einigen wenigen Oasen absieht. Wo die Insel keine Sandwüste ist, ist sie von Pflanzen bedeckt, die wenig Wasser brauchen. Auch die wenigen Bauern säen nur solche Pflanzen, die die Trockenheit gut überstehen und insgesamt wenig Wasser benötigen, z. B. Zwiebeln, Knoblauch, vereinzelt Mais und Einkorn; an einigen Orten auf der Insel gedeihen größere Lavendelfelder. Bäume sind recht selten, allerdings gedeihen an manchen Stellen Kiefern, Akazien und Pinien und bilden kleine, lichte Wälder.

Das Klima ist ungewöhnlich warm für diese Breiten. Die Winter sind sehr mild, es fällt kaum Niederschlag. Auch im Sommer ist Regen eher die Ausnahme. Die Temperaturen steigen in den heißen Monaten beinahe bis zur Unerträglichkeit.

### 2.2 Nahrung und Wasser

Ceznyrn ist darauf angewiesen, Nahrung aus anderen Nationen zu importieren, denn die geringe Fläche der Insel reicht keinesfalls aus, um die gesamte Bevölkerung zu versorgen. Hat ein Ceznyrner die Wahl zwischen Acker und Werft, überlegt er nicht lange – Schiffe sind allemal wichtiger.

Deshalb sind regelmäßig Hunderte Schiffe auf ganz **Zaon** unterwegs, um Nahrung jeglicher Art zu kaufen und in den Heimathafen zu bringen.

Wasser ist im Prinzip ausreichend vorhanden, doch sind nahezu alle Quellen der Insel in Privatbesitz. So muss fast jeder, der keine Quelle sein Eigen nennt, Wasser kaufen. Die Preise variieren von Jahreszeit zu Jahreszeit, und Dürren sind bei Wasserbesitzern immer besonders beliebt. Der Import von Wasser wäre selbst für große Handelshäuser zu teuer – lieber kauft man eine Quelle, wenn sich die Möglichkeit ergibt.

### 2.3 Herrschaftssystem & Bevölkerung

Die Blithlu kamen irgendwo aus dem Süden – nur die wenigsten Gelehrten dieses Volkes glauben zu wissen, wo die Blithlu ihre Wurzeln haben. Damals, vor langer, langer Zeit siedelten sich im Laufe der Jahre immer mehr Familien auf der Insel an, und nach einiger Zeit war fast die gesamte Küste mit Anlegestellen irgendeiner Art bebaut. Nur einige Steilufer blieben in ihrer natürlichen Form.

Die Oberhäupter der mächtigsten Handelshäuser halten die Macht auf der Handelsinsel in ihren Händen. Als inoffizielles Machtorgan haben sie den Senat geschaffen, der sich aus den Oberhäuptern der dreizehn größten Handelsfamilien zusammensetzt. Einmal im Monat trifft sich dieses Gremium, um die Politik gegenüber anderen Nationen und die neuen Handelsstrategien fest-

zulegen. Direkten Einfluss auf den einzelnen hat der Senat offiziell nicht, doch die kleinen Privatarmeen der mächtigsten Senatoren sorgen in der Regel dafür, dass die Wünsche ihrer Herren auf Ceznyrn nicht ungehört verhallen.

Neben der großen Handelsflotte hat der Senat eine starke Flotte aus wendigen, kampferprobten Kriegsschiffen aufbauen lassen, mit der das „Meer der tausend Schiffe“ (um Ceznyrn herum) kontrolliert wird. Offiziell sind die Kriegsschiffe da, um Schmuggler aufzubringen, aber oft werden solche Schiffe geentert, deren Ladung nicht in das Handelskonzept des Konvents passt. Zudem haben sich zahlreiche Schmugglerbanden auf Ceznyrn angesiedelt. Von der Obrigkeit teils sogar geduldet, sind es die Schiffe dieser Gruppen, die besonders begehrte und somit besonders hoch besteuerte Waren billig an den Mann bringen – so mancher Händler hat seine Waren schon auf diesem Wege versilbert. Daneben treiben im Meer der tausend Schiffe auch Sklavenhändler ihr Unwesen, die es vor allem auf die Bhut abgesehen haben, die dort auf ihren Floßstädten leben; das sind aber offiziell keine Schiffe aus Ceznyrn ...

Die Gesellschaft der Bewohner Ceznyrns besteht aus drei Klassen: den Händlern, den Handwerkern und den Sklaven. Die Händler stellen diejenigen, die an der Macht sitzen; als Senatoren lenken sie alle Handelsprozesse auf Ceznyrn und die meisten auf **Zaon**, und sie sind es auch, die den Senat bilden. Handwerker sind zwar weniger einflussreich als die Händler, aber ebenso angesehen; vor allen Dingen Schiffsbauer haben auf Ceznyrn immer Hochkonjunktur. Die Sklaven schließlich sind die Armen, die für die beiden anderen Klassen die Drecksarbeit machen müssen. Einen Sklaven hat jeder freie Ceznyrner mindestens, und große Handelshäuser besitzen gleich hundert oder mehr. Alle Völker **Zaons** sind in den Sklavenscharen vertreten, die Bhut sind allerdings deutlich in der Überzahl; woher der scheinbar nie versiegende Strom an Menschen für die Sklaverei kommt, weiß niemand so recht – außer dem Senat und den Kapitänen einiger spezieller Kriegsschiffe ...

Mittlerweile sind übrigens einige Handelsfamilien dazu übergegangen, besonders loyale Männer und Frauen aus Sklavenfamilien der dritten oder vierten Generation zu Soldaten zu machen, den sogenannten **Anamesh**. Diese unfreien Soldaten gelten als besonders gut gedrillte und besonders harte Kämpfer; außerdem sind die Anamesh-Truppen für eiserne Disziplin, strikte Hierarchien und drakonische Strafen bekannt.

Die Bevölkerung Ceznyrns besteht zu großen Teilen aus Blithlu; da die Insel aber der Haupthandelsplatz **Zaons** ist, sind immer auch zahlreiche Vertreter aller anderen Völker hier. Tatsächlich hat sich auch eine größere Zahl Issard auf Ceznyrn angesiedelt. Und die wenigen Handel treibende Keal und Samangh werden zwar misstrauisch beäugt, aber in der Regel geduldet, solange sie friedlich bleiben.

## 2.4 Städte

Auf Ceznyrn gibt es keine nennenswerten Siedlungen. Die meisten Blithlu leben in den kleinen Hafenorten an den Küsten.

Wirtschaftlicher Mittelpunkt der Insel und des gleichzeitig auch Residenz der machtvollen Händlerfamilien ist das Gebiet um den gigantischen Leuchtturm, der auf einer der zahlreichen

Halbinseln an der Nordküste liegt. Dort leben etwa 6.200 Menschen, und hier trifft sich wahrscheinlich auch der Konvent.

## 2.5 Beziehungen

Ceznyrn ist die Wirtschaftsmacht **Zaons**. Deshalb kann es keine Nation wagen, die Beziehungen zu den Blithlu abkühlen oder gar abreißen zu lassen. Nur die Priesterkönige Sortarts pflegen lediglich kriegerische Kontakte zur Handelsinsel: Sie holen sich das, was sie zu brauchen meinen, indem sie die ceznyrn'schen Schiffe überfallen und plündern (andersherum übrigens ebenfalls).

## 3 Dorien

### 3.1 Landschaft und Klima

Dorien ist eine sehr große Insel, die durch vielfältige Landschaften und unterschiedliches Klima geprägt ist. Die nördliche Halbinsel am Mündungsdelta des Yor-Stromes ist eher kühl, doch je weiter der Wanderer nach Süden streift, desto wärmer wird es, bis schließlich weit südlich das Klima beinahe unerträglich heiß wird. Das Gebiet um die Mündung des **Yor** in den großen Ozean ist fast vollständig von Sumpf bedeckt. Dort leben Piraten und Flussfischer. Abseits der morastigen Ufer des Yor liegen große Flächen kultivierter Landschaft, auf denen allerlei Getreide- und Gemüsearten angebaut werden. Zudem werden hier diverse Viehsorten gezüchtet. Südöstlich von Desmei beginnt der **Wald der Pyramiden**, das große Urwaldgebiet, in dem der Forscher Ruinen alter Kulturen und Pyramiden längst vergessener Fürsten entdecken kann. Südlich des Waldes der Pyramiden fließt der **Carilon** träge durch die Landschaft, um schließlich seine Wasser mit dem noch kleinen Yor zu vereinen.

Die Nordwestküste Doriens ist felsig und steil, sodass ein Schiff dort nur unter großen Schwierigkeiten anlegen kann. Das Land zwischen dem Küstengebirge, das sich an der Westküste vom Norden bis zur Mitte Doriens zieht, und dem Yor wird landwirtschaftlich genutzt, ist aber nicht sonderlich ergiebig, sodass sich nur kleinere Weiler und Marktflecken finden, vor allem entlang des Yor. Das Land im Mündungsdelta des Yor ist eben und feucht und wird von den Gezeiten geprägt; in den brackigen und salzigen Böden gedeiht kaum eine Pflanze, sodass Landwirtschaft hier nur in geringem Maße möglich ist. Stattdessen leben die Menschen von dem, was Fluss und Meer ihnen geben.

Die Nord- und Nordostküste Doriens ist flach und oft von Sand- oder Steinstrand bedeckt; Fischer haben hier oft durch größere Priele die Möglichkeit, ihre Boote vor den Gezeiten zu schützen. Die Gebiete im Osten zwischen Yor und Küste, im Süden abgegrenzt durch den Wald der Pyramiden, sind wie das Zentrum Doriens fruchtbar und bieten insbesondere Vieh gute Weidemöglichkeiten. Und tatsächlich, zwischen dem Wald der Pyramiden, den Zwergensteinen in Zentral-Dorien und dem Tercwald im Westen werden unzählige Rinder für den Verkauf gezüchtet. Regen fällt dort regelmäßig, und das warme Klima ist ideal für das Wachstum der Weidegründe.

Der bereits erwähnte **Tercwald** rund um die gleichnamige Stadt liefert feinstes Holz für Möbel und vor allen Dingen den Schiffbau. Das Wetter ist dort in der Regel angenehm; doch Stürme aus

dem Südwesten, die feucht-warme Luft mit sich führen, sorgen immer wieder für unerträgliche Zustände: Die Waldbewohner sehen trotz des schützenden Blätterdachs vor Nebel die Hand vor Augen nicht und bleiben lieber in ihren Häusern. Südöstlich des Tercwaldes liegen die **Zwergensteine**. Die Berge sind mit einer Höhe von über 4.000 Metern sehr hoch, und auf ihren Gipfel liegt dauerhaft Schnee. In tiefer gelegenen Gefilden leben die Dowl in kleinen, an den Berg angeschmiegt Hütten von der Viehzucht und dem Schürfen von Erzen. Der von Hügeln durchzogene Zwergentann, der im Südwesten an die Zwergensteine anschließt, ist hoch und dicht. Auch hier leben viele Dowl, bewirtschaften den Boden und züchten Schafe, Ziegen und Schweine.

Die Küste im Süden Doriens ist felsig, aber relativ niedrig, sodass zahlreiche Fischer dort ihre Heimat haben und für den Fischfang auf die Dorische See zwischen Dorien und Ceznyrn fahren können. Die Küstengebiete sind zu sandig für erfolgreichen Ackerbau. Allerdings finden sich dort noch viele Ruinen aus längst vergangenen Tagen. Das Klima dort ist fast immer heiß. Die Winter bringen nur geringfügig niedrigere Temperaturen mit sich, und im Sommer sind manche Tage geradezu unerträglich. Die Halbinsel südwestlich der Zwergensteine ist weniger sandig und dementsprechend fruchtbarer, obwohl das Klima wärmer ist als im Osten.

Die unzugängliche, trockene und felsige Halbinsel im Nordwesten wird von der Hauptinsel durch eine massive Gebirgskette abgetrennt, die nur an einer bekannten Stelle überquert werden kann; hier steht eine Festung der Dorier und kontrolliert den Zugang. Was genau auf der Halbinsel vor sich geht, ist im Königreich nicht öffentlich bekannt, offizielle Stellen halten sich mit Informationen zurück. An einigen Stellen werden allerdings Gerüchte laut, dass an den Küsten massive Samangh- und Keal-Truppen angelandet sind, die von widerwärtigen, bösen Dämonen angeführt werden.

## 3.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung

Die Insel wird nominell von einem Großkönig regiert, dem alle anderen Fürsten Gehorsam schulden. Da der Großkönig jedoch in der Regel nicht auf eine ausreichende Machtbasis vertrauen kann, muss er oft zulassen, dass die Fürsten so schalten und walten, wie sie es für richtig halten: Dorien besteht also aus einer Vielzahl von de facto unabhängigen Klein- und Kleinststaaten.

Neben Doriern leben im Innern der Insel vor allem Dowl; in den Städten sind in der Regel auch zahlreiche Vertreter anderer Völker anzutreffen. An der Nordküste finden sich viele Blithlu, an der Ostküste Ronawara, aber auch Korlaniten und sogar gelegentlich Umnali.

## 3.3 Städte

Hauptstadt des dorischen Königreiches ist **Aras Baret**, eine Großstadt mit 48.000 Einwohnern, die zentral am Zusammenfluss von Carilon und Yor südlich des Walds der Pyramiden liegt. Hier leben in erster Linie die reichen Händler Doriens, und hier wird auch das bekannte dorische Parfüm hergestellt. Zahlreiche Rinderzüchter, die die großen Ebenen im Westen für ihre Herden nutzen, haben hier ihre Residenzen, außerhalb finden regelmäßig Viehmärkte statt. Neben Tempeln aller bekannten Götter hat die Stadt natürlich den Sitz des dorischen Großkönigs und seiner Berater zu bieten, der der Residenz des ulnischen Imperators in nichts nachsteht.

**Desmei** am Yor ist mit 32.500 Menschen ebenfalls eine Metropole. Hier werden die bekannten Desmeier Rennpferde gezüchtet, und – weniger edel, doch ebenso bekannt – die Desmeier Minenponys, die in alle Kohle- und Erzabbaugebiete verkauft werden und dort lange und genügsam ihren Dienst versehen. Überhaupt ist das Desmei ein Reiseziel, das Pferdefreunden nur empfohlen werden kann.

**Tianin** liegt an der Ostküste südlich des Waldes der Pyramiden und damit in guter Lage zu Aras Baret. Die Stadt ist wichtiger Hafen für Handelsschiffe aus aller Herren Länder und steht damit in direkter Konkurrenz zu Kefras, ist mit ca. 26.000 Einwohnern aber etwas größer.

**Kefras**, mit etwa 24.000 Einwohnern ebenfalls eine Großstadt, liegt an der südöstlichen Küste Doriens und bildet somit das Tor nach Ceznyrn und Ranelor. Hier legen täglich etliche Dutzend Schiffe an und ab, und jede Art von Waren wird verladen.

**Jalal**, zwischen Gebirge und der nahen Küste und damit günstig zu Ceznyrn gelegen, ist mit 12.500 Einwohner die größte Minenstadt des Reiches. Hier wird jede Art von Erz gehandelt, teilweise werden auch Edelsteine und in sehr seltenen Fällen sogar einige hundert Gramm Serx-Erz angeboten.

**Terc** hat etwa 17.000 Einwohner und liegt mitten im nach ihm benannten Tercwald an der Ostküste Talachants. Hier wird in erster Linie mit Fellen und Hölzern gehandelt, und die famosen Langbogen werden von Reisenden gern erstanden. Es heißt, dass sogar die Broghan neidisch werden, wenn sie einen dieser Bögen sehen.

**Falas** schließlich wurde einst als Treffpunkt für die Begegnungen zwischen Dowl und Doriern errichtet und hat mittlerweile das Flair einer typischen Handelsstadt. Hier treffen recht häufig Dowl-Karawanen ein, und hier können auch oft die hervorragenden Produkte der Dowl-Handwerker gekauft werden. In Falas leben ungefähr 7.000 Menschen.

### 3.4 Beziehungen

Die Beziehungen Doriens zu anderen Inseln und Nationen sind recht entspannt. Lediglich die nordöstlich herrschenden Priesterkönige werden als Feinde betrachtet.

## 4 Paln, Vis, Mlofei und Ved

### 4.1 Landschaft und Klima

Die vier Inseln der Broghan nördlich Ceznyrns bieten dem Besucher ein gemäßigtes Klima; die Zahl der Regentage übertrifft die der Sonnentage deutlich. Die Wälder auf Paln sind licht und freundlich, und die Hügelkette in der Mitte der Insel ist sanft und grün, Klima und Temperaturen sind angenehm: Im Winter ist es oft frostig, aber nur selten extrem kalt, im Sommer meist angenehm warm, doch nicht zu heiß. Die Broghan haben kleinere Waldflächen gerodet, auf denen sie Getreide anbauen. Daher beherrschen Hügel- und Waldbauernhöfe das Landschaftsbild. Zu kleinen Dörfern zusammengefasst, leben hier Broghan-Sippen von dem, was der Wald bietet. Der **Igaran** im Westen Palns und der **Mur** im Osten sind die einzigen Flüsse von größerer Bedeutung, bieten sie doch die Möglichkeit, Waren schnell und sicher von der Küste ins Landesinnere zu brin-

gen. Zudem sind beide Flüsse – ebenso wie die zahllosen kleineren Wildwasser – sehr fischreich, sodass es nicht verwundert, dass an ihren Ufern viele Fischerhütten stehen.

## 4.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung

Die Broghan haben kein zentrales Herrschaftssystem. An der Stelle von Fürstentümern stehen bei ihnen die Clans, die jeweils von einem König regiert werden.

Neben den Broghan der unterschiedlichen Clans leben auf diesen Inseln vor allem Vanir und Dowl. Neben Handel treibenden Blithlu sind häufiger auch Ulngas zum gleichen Zweck anzutreffen; Vertreter anderer Völker sieht man eher selten. Allerdings gehen Gerüchte, dass vor langer, langer Zeit die das Volk der Morier Teile von Vis und die Westküste Palns besiedelt haben sollen; und es halten sich hartnäckige Gerüchte, dass sehr vereinzelt auch noch Siedlungen dieses barbarischen Volkes zu finden sind.

## 4.3 Städte

Die Broghan haben nur drei größere Städte, von denen zwei – Cragshell und Rockshawl – auf Paln liegen, Amlagh hingegen an der nördlichsten Spitze Vis' angesiedelt ist.

**Cragshell** ist die ungekrönte Hauptstadt der Broghan und mit ca. 4.500 Einwohnern die größte Broghan-Siedlung. Bekannt ist Cragshell vor allen Dingen für die spektakulären Schaukämpfe, die einmal im Jahr dort stattfinden, und in denen sich die besten Krieger der Broghan und auch anderer Völker miteinander messen.

**Kiar-ut-Dowl**, die „Stadt der Dowl“, ist die einzige bekannte oberirdische Siedlung dieser Wesen in Küstennähe. Hier leben ständig etwa 800 Angehörige dieses Volkes, außerdem etwa 200 Menschen.

**Rockshawl** ist eine mit 1.300 Einwohnern recht kleine Stadt, die hauptsächlich von Bergleuten aus den angrenzenden Minen bewohnt wird. Das Interessanteste an Rockshawl ist mit Sicherheit, dass diese Stadt nicht von Adligen regiert wird, sondern vielmehr von Bergarbeiter-Organisationen (ähnlich den Zünften in anderen Städten).

**Amlagh** ist die einzige Hafenstadt der Broghan, die überregionale Bedeutung erringen konnte. Denn hier laufen normalerweise die Schiffe ein, mit denen der riesige Grauwal gejagt wird. Dementsprechend groß ist natürlich auch das Interesse der Händler von Ceznyrn, hier möglichst gute Käufe zu tätigen.

Zwar gibt es auch auf Paln und Vis einige Dörfer mit natürlichen Häfen, die unregelmäßig von ceznyrn'schen Handelsschiffen frequentiert werden, aber von großer Bedeutung für die Gesellschaft der Broghan und die Wirtschaft **Zaons** ist keiner dieser Fischerhäfen.

## 4.4 Beziehungen

Die Beziehungen der Broghan zu anderen Völkern sind recht gut. Lediglich die Priesterkrieger aus Sortart werden auf den vier Inseln nicht gern gesehen.



## 5 Talachant

### 5.1 Landschaft und Klima

Talachant, die größte aller Inseln **Zaons**, ist durch ein sehr warmes Klima geprägt. Im Norden, wo das uralte Ronawara-Reich Anaistan zu finden ist, ist das Klima recht angenehm, nur selten heiß, während der Südteil der Insel für Menschen, die gemäßigte Breitengrade gewöhnt sind, eine schiere Hölle ist – in Zentral-Talachant, in der Ebene der Stämme, ist es im Sommer heiß, im Winter kalt, während es im Süden, in Richtung der Wüsten und des Regenwaldes durch das ozeanische Klima auch im Winter mild, nicht selten auch heiß bleibt. Im Südosten liegt der einzig bekannte tropische Regenwald **Zaons**, während das Zentrum – die Ebene der Stämme – von Steppe bedeckt ist, die im Südwesten in eine glühend heiße Sandwüste übergeht. Regenwald im Südosten und Sandwüste im Südwesten trennt der Onoss, das Sichelgebirge, an dessen westlichem Fuß eine Fels- und Steinwüste liegt, die weiter im Westen in die Sandwüste übergeht.

Der Norden der Insel besteht in erster Linie aus Kulturlandschaft, d. h. aus bewirtschafteten Terrassen-Äckern, Weiden, Wiesen und Städten, die von einem dichten, weit verzweigten Straßennetz durchzogen werden: Das Reich der Ronawara besteht schon lang, nahezu alle größeren Siedlungen sind über Straßen miteinander verbunden, an denen sich immer wieder kleinere Ansiedlungen um die regelmäßig positionierten Herbergen gebildet haben. Von großer geographischer Bedeutung ist die Tatsache, dass Nord-Talachant sehr bergig ist. An fast keiner Stelle ist der Boden auf einer größeren Fläche eben. Eine Vielzahl kleiner Bäche und Flüsse bahnt sich seinen Weg durch die Hügellandschaft. Dementsprechend ist auch die Zahl kleinerer und größerer Seen recht hoch. Bedeutendster Fluss Anaistans ist der Pato Nao, der das Land in Ost-West-Richtung durchzieht. Die meisten Teile dieses Stromes sind schiffbar, sodass entlang seinen Ufern sehr viele Siedlungen zu finden sind. Seine Zuflüsse sind zahlreich, dazu gehört zum Beispiel der breite, ruhige Ato.

Je weiter man ins Zentrum Talachants gelangt, desto sanfter werden die Hügelketten, bis sie schließlich in die große Ebene der Stämme übergehen. Die Küsten Talachants sind im Norden ebenso wie das Binnenland sehr felsig und bieten nur an wenigen Stellen gute Anlegemöglichkeiten für die Schiffe **Zaons**. Größere bewaldete Gebiete sind eher selten, eine Ausnahme bildet hier der Fa-Tanais (*K'tia, Königswald*), ein Mischwald im zentralen Norden Talachants. Der Sage nach wurde dieser mächtige und alte Forst vor Urzeiten von einem Tanais angelegt, der sich so für die Hilfe von Toban, dem Gott der Fruchtbarkeit, bedanken wollte. Tatsächlich hat der aufmerksame Wanderer in den Tiefen des Fa-Tanais schnell den Eindruck, dass die Bäume nach einem Schema angepflanzt sind. Hier leben viele der Dowl Talachants, die – untypisch für ihr Volk – als Waldbauern und Handwerker in Dörfern leben.

Die Ebene der Stämme hingegen ist – wie der Name schon sagt – flach, unendlich weit und zieht sich zentral bis zum Onoss. Ständig wehen aus den Wüsten im Südwesten heiße Winde und tragen Unmengen an Sandkörnern mit sich, die die einstmals fruchtbare Steppe mehr und mehr versanden lassen. Dem haben auch die Korlaniten Rechnung getragen, denn in der letzten Zeit werden viele dieser einst sesshaften gewordenen Menschen wieder zu Nomaden und durchstrei-

fen die Ebene auf der Suche nach neuen Weidegründen für ihr Vieh. Wasserstellen sind bei den heißen Umweltbedingungen eine Kostbarkeit, und dementsprechend gut werden sie auch von ihren Besitzern behütet. Allerdings gibt es ein uraltes Gesetz bei den Korlaniten, welches besagt, dass jedem Durstigen – ob Freund oder Feind – Wasser gewährt werden muss. Viele der Khans kennen geheime Wasserstellen, deren Standort von Generation zu Generation weitergegeben wird.

Weiter im Südwesten lebt das Volk der Harani-Korlaniten oder Harani – ursprünglich Nomaden und in Anbetracht der gleichen Sprache wohl ein Teil der Korlaniten, inzwischen aber sesshaft und letztlich seit durch die Vermischung mit den Umnali ein eigenständiges Volk; Harani heißt auf Shemsch, der Sprache der Korlaniten, ‚Wüste‘. Und die Harani siedeln in den Oasen, die die Sandwüste im Südwesten birgt; sie leben vom Handel, und dabei vor allem von einigen exotischen Gewürzen, die nur in den Oasen zu finden und begehrtes Handelsgut bei den wenigen Händlern sind, die sich in diese lebensfeindliche Umgebung wagen.

Die Umnali leben vor allem an den westlichen Flanken des Mittelgebirges, das sie aus gutem Grund Onoss nennen (*Ardali*, *Sichel*). Wie auch die Harani waren die Umnali einst nomadische Hirten, Jäger und Sammler, die jedoch zum großen Teil sesshaft geworden sind und mit Mühe und Not dem kargen Boden das Lebensnotwendige abtrotzen. Hier wird das Klima durch die Nähe zu den hohen Bergen des Gebirgszuges, an denen gelegentlich Wolken hängen bleiben, etwas feuchter, Wüste ist aber dennoch die vorherrschende Landschaftsform. Allerdings geht die Sandwüste hier in eine Stein- und Felsenwüste über, in der karge Vegetation die dort lebenden Kamele, Wildpferde und Antilopenarten nährt. Daneben sind hier vereinzelt Bären, in größerer Zahl auch Wölfe, Schakale und Füchse vertreten.

Der südöstliche Teil der Insel wird durch den Onoss, der sich wie eine Sichel gen Osten biegt, von der Ebene der Stämme und vom trockenen Südwesten getrennt und von einem subtropischen Urwald bedeckt, in dem die katzenhaften Ya-umi leben. Östlich der Ausläufer des Onoss wird die Ebene der Stämme fruchtbarer, das Klima feuchter, bis schließlich die ersten Bäume auftauchen, die sich dann zu einem dichten, teilweise undurchdringlichen Wald vereinen. Exotische Tiere wie Tiger und Faultiere, aber auch kleine Buschelefanten und große Echsen und Schlangen leben hier. Regen ist an der Tagesordnung. Doch auch die südwestlichen Ränder des Regenwaldes sind von der Versandung bedroht.

## 5.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung

Wie in der Beschreibung der Ronawara beschrieben, basiert die Herrschaftsordnung Anaistans im Norden Talchants auf einer Einteilung der Gesellschaft in Kasten. An der Spitze steht der Tanais, der mächtigste Fürst des Landes.

Die Herrschaftssysteme der Korlaniten, Umnali und Ya-umi werden ebenfalls in der Völkerbeschreibungen erklärt.

Die Bevölkerung Talachants setzt sich aus Ronawara, Korlaniten, Harani, Umnali und Ya-umi zusammen; in den Städten der Ronawara trifft man regelmäßig auf Blithlu und Dorier, im Norden außerdem auf Ulngas und insbesondere im Norden gelegentlich auf Grogoren und Issard, sehr selten auch auf Hunab-Tabai. An einigen versteckten Stellen der Nordküste haben die Bhut Anlege-

plätze für ihre Flöße; hier reparieren ihre Handwerker sie und tauschen defekte Stämme aus. Dowl leben hauptsächlich im Fa-Tanais und im gebirgigen Nord-Teil.

### 5.3 Städte

Anaistan besitzt eine große Menge kleiner Dörfer und Städte. Jeder Tanis legt größten Wert auf viele Siedlungen in seinem Hausterritorium, da seine Macht in erster Linie auf diesen Siedlungen beruht. Von überregionaler Bedeutung und Bekanntheit sind vor allen Dingen Aroto, Oseto, Aiz, Cea, Kusan und Arsan.

**Oseto** liegt an der Straße von Antaran, direkt südlich der großen Handelsstadt im Ulnischen Imperium – bei den Ronawara heißt die Meerenge allerdings *Oseto-Shu*, (K'tia, *Brücke von Oseto*). Sie ist Anaistans wichtigster Handelsknotenpunkt und die eigentliche Hauptstadt der Ronawara. Zwar lebt der Tanais immer in seinem Hausland, aber Oseto hat sich zum kulturellen und wirtschaftlichen Zentrum der Nation entwickelt. Hier existieren mehrere Universitäten, berühmte Konaka haben Privatschulen, Kata erledigen Dienste für ihren Tanoka-Herren, usw. Insgesamt leben hier und im Umland etwa 90.000 Menschen – wohl sogar mehr als in Ulnius, sicherlich aber mit eines der größten und bevölkerungsreichsten Besiedlungsgebiete *Zaons*.

**Kusan** und **Arsan** sind zwei große Städte am Ufer des Ato. Der Legende nach waren Kusan und Arsan einst nur eine Stadt, die sich an beiden Seiten des Ato ausbreitete. Dann habe es einen erbitterten Krieg um die Herrschaft in der Stadt gegeben, in dessen Verlauf sich Arsan von Kusan (in manchen Sagen auch andersherum) losgesagte. Wie dem auch sei, jetzt existieren die beiden Städte unabhängig voneinander, liegen aber immer noch im Wettstreit miteinander. Arsan ist mit 22.000 Bewohnern etwas größer als Kusan, das 18.000 Einwohner zählt. Die beiden Städte zeichnet ihre Bedeutung für den Handel aus: Während Kusan (am Nordufer des Ato gelegen) extrem wichtig für den Handel mit Nord-Anaistan ist, hat Arsan (am Südufer) die gleiche Funktion für den Südteil des Landes. Beide Städte gehören übrigens offiziell zum Hausbesitz eines Tanis, werden aber praktisch als unabhängig betrachtet.

**Aroto** ist Talachants wichtigster Erzhafen. Direkt südlich von Trumien gelegen, legen hier ständig Schiffe aus aller Herren Länder an. Selbst die wilden Samangh tauchen hier sehr selten als friedliche Händler auf. Etwa 13.000 Menschen leben hier.

**Aiz** ist eine kleine Stadt ab Rande der Ebene der Stämme. Das Umland ist schon sehr trocken, Regen eine Seltenheit. Regelmäßig kann man kleiner Gruppen Korlaniten durch die engen Gassen von Aiz reiten sehen. Dort treiben sie Handel und besorgen die Dinge, die sie zum Leben benötigen und nicht in der Ebene auftreiben können. Ungefähr 12.500 Menschen haben hier ihre Heimat.

**Cea** liegt an der Ostküste Talachants, westlich der Insel Rov. Die wenigen Mutigen, die das Mangroveiland erforschen wollen, starten in Cea. Bei den etwa 3.500 Einwohnern können sie Vorräte kaufen und ihre Schiffe instand setzen lassen. Abgesehen von den Abenteurern ist Cea eine eher ruhige Stadt.

## 5.4 Beziehungen

Anaistans Beziehungen sind zu allen anderen Nationen und Völkern sehr friedlich. Selbst die wilden Samangh, Keal und Skagrim scheinen Respekt vor der Würde dieses uralten Kaiserreiches zu haben. (Vielleicht liegt diese Zurückhaltung aber auch daran, dass anaistanische Truppen diesen drei Völkern bereits empfindliche Niederlagen beibringen konnten.)

Nicht gerne gesehen sind nur Morier (die als äußerst unkultivierte Barbaren gelten) und Kriegerpriester aus Sortart, die bestenfalls ignoriert werden.

## 6 Vaniarg und die nördlichen Inseln

### 6.1 Landschaft und Klima

Vaniarg ist eine stürmische Insel ganz im Norden. Im Winter liegen oft viele Meter Schnee, während der kurze Sommer mit seinen langen Tagen und kurzen kalten Nächten ein wenig Zeit für etwas Erholung bietet. In den langen Winternächten, die nie zu enden scheinen, toben oft heftige Schneestürme über die kahle Landschaft Vaniargs, die harten Vanir suchen Schutz in den Klippenhäusern an der Küste. Im Sommer bedeckt blühende Wiesen die Tundra, nur sehr vereinzelt stehen kleinere Birkenhaine; auch jetzt ist das Wetter eher kühl und durchwachsen – strahlende Sonnentage wechseln sich mit verregneten Wochen ab. Wasser ist in mehr als ausreichender Menge vorhanden, denn unzählige kleine Seen unterbrechen die weite Ebene. Hier fangen die Vanir gelegentlich einige der unzähligen **Goldforellen**, und in den schmalen Wildflüssen, die vom Landesinnere vor allem zur südöstlichen Küste mäandern, leben ebenso viele schmackhafte Lachse. Das Gebirge im Norden ist karg und fast immer vereist, aber hier leben die begehrten Weißbären, und deshalb brechen regelmäßig Vanir auf, **Weißbären** zu erlegen und die Felle zu verkaufen.

Die Landschaft ist rau, der Norden Vaniargs wird von langgestreckten, höchstens grasbewachsenen Bergen und Hügeln bedeckt, während im Süden die weite Tundra vorherrscht. Hier ziehen auch die großen Herden der rentierähnlichen **Krin** umher.

### 6.2 Herrschaftssystem & Bevölkerung

Vaniarg besitzt keinen zentralen Herrscher, kleinere Gruppen – Sippen oder Schiffsbesatzungen – werden von Häuptlingen angeführt. So sorgt letztlich jede Sippschaft für sich selbst. Nur in den größeren Siedlungen gibt es eine Art Rat, der sich aus den ortsansässigen Häuptlingen (oder bei reinen Binnenstädten den Sippenältesten) zusammensetzt und über wichtige Entscheidungen gemeinsam berät.

Neben Vanir leben einige, wenige Dowl im eisigen nördlichen Gebirge. Vertreter anderer Völker sind eher selten – am häufigsten trifft man wohl Grogoren sowie Händler der Blithlu. Allerdings hält sich das Gerücht, dass irgendwo auf Vaniarg eine versteckte Siedlung der Issard liegen soll.

### 6.3 Städte

Größte Stadt Vaniargs ist **Otdal** mit etwa 2.300 Einwohnern. Diese Hafenstadt an der Südküste ist gleichzeitig auch der einzige Hafen, den ceznyrn'sche Händler regelmäßig anlaufen, um die begehrten Weißbärfelle und das beliebte Vanmet an Bord zu nehmen. Die zweitgrößte Stadt, **Waldhal**, ist insofern eine Besonderheit, als sie inmitten des einzigen größeren, zusammenhängenden Waldes der Insel errichtet wurde. Hier leben ca. 1.900 Personen, die ihren Lebensunterhalt hauptsächlich mit Jagd und Handel bestreiten.

### 6.4 Beziehungen

Die Vanir pflegen traditionell gespannte Beziehungen zu den anderen Völkern **Zaons**. Dies liegt natürlich in erster Linie an den immerwährenden Raubfahrten der Wolfsschiffe. Aber auch Händler laufen die Insel nicht gerne an, denn vereinzelt werden ihre Schiffe wegen akutem Mangel an der einen oder anderen Ware einfach beschlagnahmt (von den Stadträten) oder geplündert (von Sippen, die außerhalb der Siedlungen leben).

### 6.5 Ysgar, Gomar, Noluvtai und Tarson – Landschaft und Klima

Die Klimabedingungen der vier Inseln entsprechen im Großen und Ganzen denen der Hauptinsel Vaniarg, Allerdings wird vor allen Dingen Tarson oft von orkanartigen Stürmen gepeitscht, die mit unvorstellbaren Geschwindigkeiten über das Eiland fegen.

Ysgar ist ganz mit weiter Tundra bedeckt. Lediglich an den Küsten bieten die steil aufragenden Klippen etwas Abwechslung im sonst sehr eintönigen Landschaftsbild. Gomar stellt eine Besonderheit dar, ist doch die ganze Insel bewaldet und somit für Schiffsbauer von großer Wichtigkeit. Tarson ist eine hügelige Insel, die von vielen Erz verarbeitenden Sippen der Vanir bewohnt wird, während Noluvtai wiederum alle drei Aspekte vereint: der Süden ist waldig, die Mitte eine Tundra, und der Norden wird von Hügelketten durchzogen.

## 7 Unabhängige Inseln rund um Ranelor

### 7.1 Harmikor

#### 7.1.1 Landschaft und Klima

Harmikor an der Nordwestküste ist vom Klima her bereits recht kühl. Die macht sich vor allen Dingen in den strengen Winter bemerkbar, in denen die Temperaturen regelmäßig weit unter den Gefrierpunkt sinken. Die Landschaft selbst ist rau. Dichte, dunkle Mischwälder wechseln sich mit kahlen Hügelketten ab, die die gesamte Insel durchziehen.

#### 7.1.2 Herrschaftssystem

An der Spitze der Insel steht die mysteriöse Schattendame, in deren Händen alle Fäden zusammenlaufen. Noch nie hat jemand die Herrin Harmikors mit eigenen Augen gesehen und von ihr berichtet. Deshalb kursieren eine Unmenge Gerüchte über sie. Fest steht, dass unter ihrer Herrschaft die Schwarzen Frauen stehen, die Hexen und Kriegerinnen, die die Herrschaft ihrer Herrin aufrecht halten. Die Schattendame selbst residiert in ihrer Burg Schädelheim, die ganz aus schwarzem Granit gebaut wurde und die Form eines gigantischen Totenschädels hat.

Die größeren Siedlungen haben ein kleines Maß an Freiheit. Hier kontrolliert und prüft zwar auch eine Schwarze Frau, ob alles im Sinne der Schattendame geschieht, doch können die Stadträte wenigstens einige Entscheidungen selbst treffen.

#### 7.1.3 Städte

Es gibt etwa ein Dutzend größere Dörfer auf Harmikor. Besondere Beachtung verdient dabei der Freihafen **Tuly**, in den regelmäßig ulnische und ceznyrn'sche Schiffe einlaufen. Hier leben etwa 6.000 Menschen. Größte Stadt der Insel ist **Tir Nuyos**, Hauptbinnenhandelspunkt und fast genau in der Mitte der Insel liegend. Hier leben ungefähr 5.120 Menschen, und in Tir Nuyos' Nähe hat auch die Schattendame ihre Residenz.

#### 7.1.4 Beziehungen

Harmikor hegt zu keiner anderen Insel besonders freundschaftliche Beziehungen. Eine besondere Feindschaft verbindet das Reich der Schattendame mit Sortart, dessen Priesterkönige als Erzfeinde gelten. Die Beziehungen zu anderen Ländern sind kühl, aber nicht feindselig. Handel ist schließlich auch für eine Schattendame wichtig.

## 7.2 Mul

### 7.2.1 Landschaft und Klima

Mul an der Südwestküste Ranelors ist eine kleine Insel, deren Landschaft von Äckern, sanften Hügeln und langsam fließenden Bächen geprägt wird; vereinzelt sind kleine Wälder zu entdecken. Die Küsten Muls hingegen sind bis auf wenige, kurze Sandstrände steil und unwegsam. Sie sind wohl ein Grund dafür, dass Großmeister Corfin Eisenhand Mul als Hauptstützpunkt für die Losgar-Krieger auswählte.

Das Klima ist recht mild. Regen und Sonne stehen genau im richtigen Verhältnis für reiche und fruchtbare Landwirtschaft.

### 7.2.2 Herrschaftssystem

Mul wird ganz von den Losgar-Kriegern dominiert, die eine Militärdiktatur errichtet haben. Corfin Eisenhand, der mysteriöse Großmeister dieses Ordens, gilt (übrigens seit mehreren Dekaden) als der unumschränkte Herrscher Muls, und selbst Truppen aus dem mächtigen Ulnischen Imperium konnten ihm diesen Anspruch bisher nicht streitig machen. Denn Corfin stützt seine Herrschaft auf seine treu ergebenen Losgar-Krieger. Viele von ihnen leben auf Mul, obwohl etliche Mannschaftszüge in alle Himmelsrichtungen gesandt wurden, um Losgars Wort und Willen zu verbreiten. – Den einfachen Bewohnern der Insel geht es nicht schlecht, denn die Losgar-Krieger sind keine grausamen Despoten. Mitspracherechte haben die Bauern und Handwerker allerdings nicht.

### 7.2.3 Städte

Mul besitzt nur eine Siedlung von übergeordnetem Rang, und zwar **Uir** an der östlichen Südküste. Diese Hafenstadt ist mit 4.150 Einwohnern zwar recht klein. Die Tatsache, dass sie der einzige gut schiffbare Hafen Muls ist, macht sie vor allen Dingen für Handelsschiffe aus dem nahen Ceznyrn sehr wichtig. „Gut schiffbar“ ist allerdings eine gelinde Übertreibung, denn zahlreiche Riffe, die beinahe ein Labyrinth bilden, lassen nur sehr geübte und glückliche Kapitäne oder die speziell dafür geschulten Lotsen der Losgar-Krieger unversehrt den Hafen anlaufen. In Uir liegt die Kommandantur der Losgar-Krieger, und hier residiert auch Corfin Eisenhand.

Ansonsten existieren auf Mul noch zahlreiche kleine Bauerndörfer, in denen jeweils mindestens ein Vogt der Losgar-Krieger als Beobachter stationiert ist.

### 7.2.4 Beziehungen

Die Beziehungen der Losgar-Krieger zum Rest der Welt sind eher gespannt (mit der einzigen Ausnahme von Ceznyrn). Mit den Priesterkönigen von Sortart liegen die Losgar-Anhänger in offenem Krieg. Eigentlich sollte das Mul in die Nähe Ulns treiben, doch auch zum Imperium sind die Beziehungen eher weniger freundlich. Dies hat damit zu tun, dass die Losgar-Krieger den ulnischen Truppen, die Mul besetzen wollten, in der Vergangenheit immer Paroli bieten konnte. Dennoch

lässt das Imperium es widerwillig zu, dass in einigen seiner Städte Losgar-Krieger stationiert sind – Losgar gehört schließlich zum Pantheon der Ulner, was die Priester der Acht immer wieder betonen; die Beziehungen sind dann aber auch vor Ort nicht die besten.

Zur Schattendame von Harmikor scheint Corfin übrigens eine Art persönliche Feindschaft zu hegen, denn immer, wenn das Gespräch auf diese mysteriöse Person kommt, legt sich die Stirn des Großmeisters in Falten, und dunkle Wolken scheinen sein Gesicht zu verfinstern.

Erklärte Feinde von Mul sind die Dunkeln Keal und Skagrim und insbesondere die Samangh, deren Raubzüge mit schöner Regelmäßigkeit von mul'schen Kriegern vereitelt werden.

## 7.3 Sortart

### 7.3.1 Landschaft und Klima

Sortart im Westen der Meerenge von Antaran und zwischen Ranelor und Talachant ist eine Insel mit relativ gemäßigttem Klima. Die Winter sind kühl, die Sommer warm, stellenweise heiß. Die drei lang gezogenen Halbinseln im Norden, Osten und Süden sind recht hügelig. Hier gibt es viele kleine Wälder, während der Westen flach und wenig bewachsen ist. Im Westen gedeihen große Mengen Weizen und Mais, die die Priesterkönige anbauen lassen. Die Küsten sind durchweg steil und unwegsam; nur dort, wo die Stadt Ashk liegt, können Schiffe (wenn auch mehr schlecht als recht) anlegen.

### 7.3.2 Herrschaftssystem

Sortart wurde einst von Ur-Ulnern und Ulngas besiedelt. Dann übernahmen die Priesterkönige, die plötzlich auf der Bildfläche erschienen, die Herrschaft und haben sie bis jetzt nicht wieder abgegeben. Sie kontrollieren das Land durch ihre Kriegerpriester, wie ihre Herren Anhänger des Gottes Lokh, des Herrn des Chaos. Der Glaube an Lokh ist Staatsreligion; offen Andersgläubige werden bestenfalls diskriminiert, in der Regel grausam hingerichtet. Niemand weiß genau, wie viele Priesterkönige es gibt. Vorsichtige Schätzungen gehen von etwa fünfzehn aus, doch wer kann oder will schon die Richtigkeit dieser Zahl bestätigen? Was es so schwer macht, die Zahl abzuschätzen, ist die Tatsache, dass die Priesterkönige stets maskiert auftreten. Nie hat jemand jemals ein Stück nackte Haut von einem Priesterkönig gesehen und davon berichten können, sodass niemand genau weiß, ob die Priesterkönige wirkliche Menschen sind – hartnäckige Gerüchte besagen jedenfalls, sie seien die fleischgewordenen Erzdämonen Lokhs.

Ebenso wie die Priesterkönige treten die höchsten und mächtigsten der Kriegerpriester stets ver mummt auf. Die Bekleidung der Priesterkönige und Kriegerpriester besteht in der Regel aus einem lilafarbenen, wattierten Waffenrock, der bis über die Knie reicht, langen, schwarzen Lederhandschuhen, hohen Stiefeln, die mit Eisen beschlagen sind, und einem Helm aus ebenfalls schwarzem Eisen, die lediglich die Augen und zwei Öffnungen für die Nasenlöcher frei lässt. Als Waffen bevorzugen die Kriegerpriester Morgenstern, Streitkolben und Streithammer, auch die Peitsche erfreut sich einiger Beliebtheit. Viele Kriegerpriester besitzen erhebliche Zauberkräfte; von den Priesterkönigen behauptet man, sie könnten mit ihrer Magie selbst den Göttern trotzen.



Wie dem auch sei, die Priesterkönige sind auf jeden Fall harte, unbarmherzige und oft ungerechte Herrscher, die Sortart voll und ganz kontrollieren.

Die Ernährung der Bevölkerung und des Klerus wird von riesigen Mais- und Weizenfarmen gesichert, die von Hunderten und Aberhunderten bemitleidenswerter Sklaven beackert werden. Die Aufsicht liegt dabei normalerweise in den Händen eines Kriegerpriesters, der von einem Trupp von etwa zwanzig menschlichen Kriegern unterstützt wird. Diese Krieger sind in großer Zahl auch in den großen Städten stationiert, um die öffentliche Ordnung (oder was die Priesterkönige dafür halten) zu sichern; sie tragen violett gefärbte Rüstungen, Bastardschwerter und Schilde.

Alle Menschen Sortarts gehören per Dekret auf die eine oder andere Weise den Priesterkönigen. Die Armen sind Sklaven, die auf den Getreidefarmen benötigt werden, die Handwerker dürfen zwar frei arbeiten, müssen aber gewisse Mengen ihrer Waren kostenlos für den Staat produzieren. Nur die Händler besitzen ein gewisses Maß an Eigenständigkeit, obwohl es jährliche Kontrollen ihrer Bücher und Bestände gibt, um einem Betrug an der Staatskasse vorzubeugen.

### 7.3.3 Städte

**Ashk** ist mit ca. 8.200 Einwohnern die einzige größere Stadt in Sortart und gleichzeitig auch größter Hafen und Hauptstadt des Reiches. Hier residieren die Priesterkönige in einem gigantischen Palast aus Obsidian, der für die Öffentlichkeit allerlei Geheimnisse birgt: Das Betreten dieses Gebäudes ist streng verboten.

In Ashk legen regelmäßig Schiffe aus Ceznyrn an, um Handel zu betreiben, oft auch, um Sklaven an Bord zu nehmen, die von den Priesterkönigen nicht mehr gebraucht werden. Hauptexportgut Sortarts ist der Mais, der in riesigen Mengen produziert wird. Zudem lässt das milde Klima auch den Anbau von exzellentem Wein zu, der ebenfalls gern exportiert wird.

### 7.3.4 Beziehungen

Im Imperium wird oft angenommen, dass Lokh nur ein anderer Name für Atül ist. Deshalb gelten die Priesterkönige und ihre Kriegerpriester im Ulnischen Imperium als Gesandte Atüls und sind dementsprechend erklärte Feinde des Imperiums. Allerdings würde kaum jemand auf die Idee kommen, einen der geknechteten Bewohner Sortarts für böse zu halten.

## 7.4 Trumien

### 7.4.1 Landschaft und Klima

Das Klima in Trumien, westlich der Meerenge von Antaran zwischen Ranelor und Talachant gelegen, ist mild: Die Temperaturen sind das gesamte Jahr hindurch angenehm und freundlich, im Sommer ist es jedoch manchmal beinahe zu heiß. Die Niederschlagsmengen sind trotz der Insellage gering – Winter, in denen es schneit, sind eher selten, im Sommer fällt nur wenig Regen.

Trumien besteht zu großen Teilen aus Bergen und Hügeln. Dabei verdienen die Erhebungen im Westen der Insel besondere Beachtung. Ihr Name, **Veskar'serx** (Cortain, *Serx-Hügel*), verrät schon ihre besondere Bedeutung: Hier wird das allseits begehrte Serx abgebaut. Fast in der Mitte der In-

sel liegt der große **Kaidif-See**. Rund um diesen Binnensee befinden sich kontrollierte Anlegestellen für die schwer beladenen Serxerz-Kähne, die aus dem Veskar'serx ihre kostbare Ladung ins Flachland bringen, von wo sie an die Küsten gelangen. Südlich des Kaidif-Sees liegt der Immergrüne Wald, der sich über die gesamte Breite Trumiens erstreckt. Der Immergrüne Wald besteht – sein Name deutet es bereits an – in erster Linie aus Nadelhölzern, die das sehr trockene Klima deutlich besser überstehen als Laubbäume.

#### 7.4.2 Herrschaftssystem

Trumien gilt als fortschrittliche Nation, da die Bürger der Insel einen erheblichen Einfluss auf die Politik haben. Der König muss bei vielen seiner Entscheidungen erst die Zustimmung des gewählten Senats einholen, und die Tatsache, dass der König in extremen Fällen von Inkompetenz abgesetzt werden kann, trägt nicht gerade dazu bei, seine Macht zu stärken. Alle zehn Jahre können alle wehrfähigen männlichen Bürger Trumiens den Senat neu wählen. Dieser entscheidet dann über die Besetzung der Ministerposten und der hohen Beamtenstellen.

Die Gesellschaft wird in zwei Klassen unterteilt: die Bürger, d. h. alle Bauern, Händler und Kleinhandwerker, und die Oberschicht, also alle reichen Patrizier und Adligen. Mitglieder des Senats müssen zwar nicht aus der Oberschicht stammen, tun dies aber in der Regel, denn kein Bürger kann es sich leisten, seinen Job aufzugeben, um sich ganz der Politik zu widmen – eine Bezahlung in Form von Diäten für Senatoren gibt es nicht. Die Adligen nehmen zwar gesellschaftlich keine Sonderrolle ein, haben aber ein Privileg aus alten Zeiten behalten: Sie dürfen darüber entscheiden, wem die Königswürde angetragen werden soll, wenn der Thron unbesetzt ist. Dazu bilden sie den Rat der Dreißig, in dem die Oberhäupter der dreißig ältesten und wichtigsten Familien sitzen.

Eine wichtige Rolle nimmt der Igas'tur (*Cortain, Hoher Wächter*) ein, der für die Sicherheit des Serx zuständig ist: Meistens aus den Reihen der Adligen gewählt, organisiert er die Wachmannschaften, wählt Soldaten aus und wirbt notfalls vertrauenswürdige Söldner an usw. Das Amt wird stets für fünf Jahre vergeben; nicht selten wird der Igas'tur ein zweites Mal gewählt, wenn er seine Aufgabe gut erfüllt hat. Nach spätestens zehn Jahren muss allerdings eine neue Person aus einer anderen Familie mit der Aufgabe betraut werden – zu viel Routine schadet der Aufmerksamkeit, zudem sollen so zu starke Abhängigkeiten und Seilschaften verhindert werden.

Sklaverei und Leibeigenschaft existieren zwar in Trumien offiziell noch, beziehen sich aber ausschließlich auf Nicht-Trumier und beschränken sich auf wenige Ausnahmen. So werden staatliche Straßen zum Beispiel von zur Zwangsarbeit verurteilten Verbrechern gebaut, und in einigen Arenen kämpfen versklavte Gladiatoren zur Belustigung des Publikums gegeneinander.

#### 7.4.3 Städte

**Trumia** ist die Hauptstadt des Reiches, und mit 28.700 Einwohnern gleichzeitig eine wahre Großstadt. Hier tagt der Senat, und hier residiert der König. Ständig treffen sich Gesandte der restlichen Nationen mit für den Serx-Handel zuständigen Beamten, nachts kann man zwielichtige Gestalten durch die Straßen huschen sehen. Letztlich ist Trumia auch die wichtigste Handelsstadt für

Serx, von der aus der gesamte Handel mit den anderen Inseln abgewickelt wird. Hier treffen regelmäßig Schiffe aus aller Welt ein, Abenteurer sind auf der Durchreise, um ihr Glück zu suchen, usw.

**Faman** ist eine der bedeutendsten Handelsstädte **Zaons**, denn hier werden alle geförderten Serx-Erze gewogen, verarbeitet und versteigert. Von hier wird das Serx-Metall auf den Weg an die Küste geschickt, was dazu führt, dass neben 9.900 Einwohnern ständig mindestens 500 Händler, Gesandte und Zauberer die Stadt bevölkern. Bergarbeiter prägen neben bestens geschützten Handelskarawanen das Straßenbild, und zahlreiche Abenteurer versuchen, in die stark gesicherte Stadt zu gelangen, um dort vielleicht besonders günstig an das begehrte Metall zu kommen.

#### 7.4.4 Beziehungen

Trumien nimmt beim Handel auf **Zaon** eine bedeutende Rolle ein, da nur hier in großer Menge Serx-Erz abgebaut wird. Dementsprechend gestalten sich auch Trumiens Beziehungen zu anderen Nationen: Jeder begehrt die Macht und den Reichtum dieser Insel, doch niemand wagt es wegen Trumiens besonderer Position in der Mächteverteilung **Zaons**, direkt ein- oder gar anzugreifen. Beziehungen reichen in der Regel kaum über die geschäftliche Ebene hinaus, und selbst Handelsgespräche werden von anderen Nationen argwöhnisch beäugt.

Fremde fallen angesichts der großen Zahl an Händlern und Arbeit suchenden Abenteurer kaum auf. Allerdings gibt es einige regelrechte Sperrgebiete, zu denen niemand ohne besondere Erlaubnis Zutritt hat.

## 8 Schiffstypen

Aufgrund der geographischen Zersplitterung **Zaons** in zahlreiche Inseln spielt die Seefahrt eine bedeutende Rolle. So verwundert es nicht, dass sich eine Vielzahl von Schiffstypen gebildet hat, deren Art von Volk zu Volk, von Aufgabe zu Aufgabe variiert. Im folgenden Abschnitt werden einige wichtige Schiffstypen mit ihren Einsatzmöglichkeiten kurz beschrieben. Dabei werden nur solche Schiffe erwähnt, die auch in gewisser Zahl von den Ulnern benutzt oder zumindest auf den Meeren rund um Ranelor angetroffen werden. Die Angaben von Länge, Breite und Fracht sind Durchschnittswerte und können je nach Absicht des Erbauers erheblich nach oben und unten abweichen.

### 8.1 Die Barke

Barken oder Barkassen werden vor allen Dingen von ceznyrn'schen, ulnischen und dorischen Händlern gerne als schnelle, wendige und hochseetüchtige Zweimaster eingesetzt. Sie sind zwischen 30 und 40 Metern lang, fünf bis sieben Meter breit und können in der Regel eine zusätzliche Last von dreißig bis fünfzig Tonnen transportieren.

Barken werden an beiden Masten mit dem viereckigen ulnischen Segel getakelt und haben eine Besatzung von 25 bis 35 Matrosen. Wegen ihrer Wendigkeit und der relativ hohen Tragfähigkeit werden sie auch gerne als Piratenschiffe eingesetzt.

## 8.2 Die Bireme

Biremen sind Rudergaleeren mit zwei schräg übereinander liegenden Ruderreihen an jeder Seite. Leicht können so bis zu 80 Ruderer das Schiff vorantreiben. Mit einer Länge zwischen 25 und 35 Metern sind Biremen sehr lang, mit einer Breite von fünf bis sechseinhalb Metern relativ breit. Ihre Trägheit verdanken sie dem schlechten Verhältnis Länge – Breite und natürlich dem Antrieb.

Biremen haben meist einen im Notfall aufstellbaren Mast, der mit einem Dreieckssegel (heute würden wir sagen: Lateinsegel, übrigens eine Erfindung aus Anaistan) getakelt wird. Zusätzlich zu der Besatzung (zu der neben den Ruderern noch etwa acht weitere Matrosen gehören) können Biremen eine Fracht von zehn bis fünfzehn Tonnen transportieren.

Neben den Kriegerpriestern aus Sortart benutzen auch die Morier Biremen. Deren Schiffe sind in ihrer Form und Fertigung zwar etwas primitiver, aber entsprechen im Prinzip den Sortarter Schiffen.

## 8.3 Die Brigg

Die Brigg ist ein etwa 30 Meter langes und ungefähr sechs Meter breites reines Frachtschiff, welches zwischen 80 und 90 Tonnen Ladung aufnehmen kann. Die plumpe Form kann auch durch zwei mit ulnischen Segeln getakelte Masten nicht ausgeglichen werden, sodass Briggs üblicherweise nicht gerade wendig (aber nichtsdestotrotz recht schnell) sind. Die Besatzung besteht aus 25 bis 40 Mann. Eingesetzt wird die Brigg von Händlern aus aller Herren Ländern, besonders jedoch von den Dowl, den Bhut und den Ulnern. Die Ceznyrner Händler benutzen weniger gerne Briggs.

## 8.4 Die Dracoschiffe der Samangh

Die Dracoschiffe der Samangh sind im Prinzip nichts anderes als die Wolfsschiffe der Vanir. Zwar ist die Seetüchtigkeit dieser Fahrzeuge geringer als die der menschlichen Äquivalente, doch sind auch die Dracoschiffe ernstzunehmende Gegner.

## 8.5 Die Dschunke

Dschunken sind mit einer Länge zwischen 25 und 30 Metern, einer Breite zwischen fünf und sechs Metern und einer Frachtkapazität von 45 bis 55 Tonnen relativ große Handelssegler. Ihre zwei Masten sind mit anaistanischen Segeln getakelt, ihre Form eher ungewöhnlich: flacher Boden, beinahe senkrecht aufgesetzte Seitenwände und hochgezogenes Bug und Heck. Normalerweise besetzen etwa fünfzehn bis zwanzig Mann eine Dschunke.

Haupteinsatzgebiete sind die Küsten Anaistans, ja Talachants überhaupt. Besonders seetüchtige Dschunken segeln auch bis ins Inselmeer, um dort mit friedlicheren Samangh-Stämmen Handel zu treiben.

Einmastige Dschunken werden von den Ronawara Feluke genannt, Flusdschunken Sambuke. Erstere tragen bei einer Länge von fünfzehn bis zwanzig Metern zwischen 20 und 30 Tonnen, letztere bei Ausmaßen von fünf bis acht Metern Länge und zwei bis drei Metern Breite fünf bis zwölf Tonnen.

## 8.6 Die Fellschiffe der Morier, Keal und Skagrim

Die Keal, Skagrim und Morier benutzen häufig runde, fellbespannte Schiffe mit Durchmessern von fünf bis fünfzehn Metern, um ans Ziel ihrer Raubfahrten zu gelangen. Diese Schiffe, die durchaus hochseetüchtig sind, besitzen einen Mast, an dem ein primitives, von der Form her ulnisches Segel befestigt ist. Zudem rudern die Krieger des Schiffes. Die Frachtkapazität eines solchen Rundschiffes beträgt ein bis zwei Tonnen, bei sehr großen (es sollen schon solche mit einem Durchmesser von beinahe 30 Metern und fünf Masten gesichtet worden sein) auch mehr.

## 8.7 Die Fleute

Die Fleute ist das tragfähigste aller Schiffe **Zaons**: Bei 30 bis 35 Metern Länge und sieben bis neun Metern Breite trägt ein solches Gefährt 120 bis 150 Tonnen an Ladung. Dies macht die Fleute für alle Händler zu einer unentbehrlichen Transportmöglichkeit. Vor allen Dingen Dowl und Händler aus Ceznyrn bedienen sich gern ihrer Frachtkapazität, doch auch Ulner und Dorier befahren mit diesem Schiffstyp alle Meere.

Die Besatzung einer Fleute schwankt zwischen 35 und 50 Mann, die – je nach Größe – zwischen zwei und drei Masten mit ulnischen Segeln takeln müssen.

## 8.8 Die Flöße der Bhut

Die Bhut benutzen neben den vorgestellten Schiffstypen auch viele verschiedene Floßarten. Piraten haben oftmals regelrechte Häfen aus Flößen, in die ihre Schiffe einlaufen können, um Verpflegung an Bord zu nehmen und die Mannschaft zu vervollständigen.

Vereinzelt tauchen auch heute noch die berühmten Kriegsflöße der Bhut auf. Diese hölzernen Ungetüme haben Ausmaße von manchmal 100 mal 100 Metern, besitzen eigene Befestigungsanlagen und ebenfalls kleinere Häfen für schnelle Kurier- und Angriffsschiffe.

## 8.9 Die Ghanja

Die Ghanja gilt gemeinhin als das Piratenschiff schlechthin. Bei einer Länge von 30 bis 40 Metern und einer Breite von vier bis fünfeinhalb Metern bietet die Ghanja (die aus Anaistan stammt) Platz

für 30 bis 45 Tonnen Fracht und zeigt trotzdem eine Wendigkeit, die man sonst nur von weitaus kleineren Schiffen erwarten würde. Ihre vorteilhafte Form sorgt dafür ebenso wie die beiden Masten mit anaistanischen Segeln. Eine Ghanja wird in der Regel von etwa zwanzig Matrosen besetzt.

Abgesehen von Piraten und Freibeutern benutzen auch viele Händler aus Ceznyrn diesen Schiffstyp. Auch die Bhut nutzen die Vorteile der Ghanja.

### **8.10 Die Kogge**

Die Kogge wird vielerorts als das Schiff der Dowl angesehen. Tatsächlich scheinen die Händlerinnen und Seefahrerinnen der Dowl eine Vorliebe für dieses relativ wendige Frachtschiff entwickelt zu haben. Kein Wunder, bietet es doch bei einer Länge von 25 bis 30 Metern, einer Breite von sechs bis acht Metern und einem Frachtraum von 60 bis 80 Tonnen eine recht gute Wendigkeit. Auch die Geschwindigkeit kann sich sehen lassen, wird die Kogge doch von zwei ulnisch getakelten Masten angetrieben. Die übliche Besatzung besteht aus etwa 25 Matrosen.

Neben den Dowl setzen Händler aller Länder und auch Seeräuber gerne Koggen ein.

### **8.11 Die Pinasse**

Die Pinasse, einst in Uln für die Küstenschiffahrt entwickelt, ist ein kleines, wendiges und schnelles Schiff, das in erster Linie für die Personenbeförderung eingesetzt wird. Zwar kann eine Pinasse bei einer Länge von acht bis fünfzehn Metern und einer Breite von drei bis vier Metern zwischen fünf und zwölf Tonnen Fracht mit sich führen, doch sind viele Schiffe dieses Typs mit luxuriösen Kabinen für höher gestellte Persönlichkeiten ausgestattet. Zur Mannschaft einer Pinasse gehören etwa zehn Mann. Pinassen haben einen Mast mit einem ulnischen Segel.

### **8.12 Die Trireme**

Im Prinzip gilt für die Trireme dasselbe wie für die Bireme, mit den Unterschieden, dass bei Triremen drei Reihen Ruderer an einer Seite sitzen, dass Triremen zwischen 35 und 40 Metern lang und sieben und neun Metern breit sind, dass sie 20 bis 25 Tonne Fracht transportieren können, dass sie zwei anaistanisch getakelte Masten aufstellen können und dass sie (neben den Ruderern) eine Besatzung von fünfzehn Mann benötigen.

Triremen sind die bevorzugten Kriegsschiffe des Ulnischen Imperiums. Sie sind in der Regel mit einem Rammsporn und Katapulten sowie Ballisten (Schiffsarmbrüsten) ausgestattet.

### **8.13 Das Wolfsschiff der Vanir**

Die berühmt-berüchtigten Wolfsschiffe der Vanir (wie auch die Drachenschiffe der irdischen Wikinger nach dem Galionstier benannt) gelten als sehr schnelle und wendige und zudem äußerst hochseetaugliche Schiffe. In erster Linie werden diese Boote von 20 bis 30 Metern Länge, sechs bis

sieben Metern Breite und einem Frachtraum von 15 bis 25 Tonnen als Seeräuberschiffe eingesetzt, wenn die Vanirsippen ausziehen, um mit reicher Beute nach Hause zu kommen. Zudem können sie dank ihres geringen Tiefgangs auch Flüsse entlang segeln.

Der Antrieb erfolgt durch eine Kombination von Ruderern mit einem ulnisch getakelten Mastbaum. Die Anzahl der Ruderer (die im Gegensatz zur Biremen- und Triremenbesatzung freiwillig rudern) schwankt zwischen zwanzig und – in bei sehr großen Schiffen – sechzig.

# Kapitel II: Ranelor und das Ulnische Imperium

## 1 Landschaft & Klima

Ranelor hat zwei große Klimagebiete. Der Norden mit seinen mächtigen, schroffen Küstengebirgen ist recht kühl und unwirtlich; hier leben die freien Stämme der Grogoren, um ihre Ziegen, Schafe und Yaks zu hüten oder ihr Glück als halb-nomadische Wild- und Feldbeuter an den tiefer gelegenen Hängen zu versuchen.

Der **Sedar** ist ein großer, bloß in seinem unteren Teil und selbst dann nur schwer schiffbarer Fluss, der sich vom Landesinneren der Nordhälfte Ranelors an die Westküste erstreckt. Im ersten Drittel wird er von zahlreichen Stromschnellen und Wasserfällen unterbrochen. An seinen grünen Ufern, die beinahe auf der gesamten Länge zu finden sind, liegen ausgedehnte Flussauen, dort betreiben die Grogoren vereinzelt auch Landwirtschaft. Das trifft insbesondere für die Ufer des großen **Gondiak-Sees** zu, der Mitten im nördlichen Ranelor liegt – hier betreiben sesshaft gewordene Grogoren Fischfang, Landwirtschaft und Handel, es haben sich kleinere Siedlungen gebildet. Der Sedar mündet im Westen ins **Nebelmeer**, das sich gen Westen über die Inseln der Broghan hinaus erstreckt. An seiner Mündung hat das Imperium einen mächtigen Leuchtturm mit Militärstützpunkt errichtet, der sich inzwischen zu einer kleinen, befestigten Stadt namens **Arech** entwickelt hat. Hier legen gelegentlich sogar Handelsschiffe aus dem Imperium an, um Waren für die und von den Grogoren zu laden; Schiffe mit wenig Tiefgang schaffen es von hier gelegentlich bis zum Gondiak. Außerdem sind immer einige Schiffe der Imperialen Seestreitkräfte in Arech vor Anker.

Der an die zwei großen, namenlosen Küstengebirge angrenzende **Sulach** (Cortain, *Nordwald*) ist dicht und sorgt für ein weniger schroffes Klima. Mächtige Eichen und Buchen bilden ein dichtes Blätterdach, und am Boden wachsen riesige Steinpilze. Elche, Hirsche und Wildschweine sind hier in großer Zahl zu finden, ebenso wie Wölfe, Bären, Luchse und Berglöwen. Direkt an der Landenge, die Ranelor teilt, und mitten im Wald erhebt sich ein drittes Gebirge, das bis zur Baumgrenze von dichtem Wald überzogen ist – die **Grenzsteine**. Hier liegen die zwei Quellen des **Lohaum** (Cortain, *Weitwasser*) und die Quelle des **Torix** (Cortain, *Grauer Fluss*); die Grenzsteine bil-



den zudem auch eine Wetterscheide und trennen das kühle Klima des Nordens von dem immer wärmer werdenden des Südens.

Die Grenzsteine selbst sind in der Tat eine wirkungsvolle Grenze zwischen dem unwirtlichen Norden Ranelors und den südlicheren Teilen; sie können an Land nur an zwei bekannten Stellen passiert werden: Der Canyon mit dem unheilvollen Namen **Quûl** (Cortain, *Die Enge*) ist schon lange bekannt, der **Kirgaja-Pass** wurde erst vor relativ kurzer Zeit entdeckt. Die Stadt **Anwis** (Cortain, *Grenze*) wurde nicht weit vom Quûl errichtet, um dessen Zugang zu kontrollieren; hierhin führt eine der Imperialen Heerstraßen, die lange Zeit am Lohaum entlang führt und die es Händlern ermöglicht, mit den Grogoren im Norden Waren zu handeln. Am Kirgaja gibt es zwar inzwischen eine kleinere Garnison, aber der Pass ist recht weit von Anwis entfernt und damit für Händler noch keine echte Alternative.

Südlich der Grenzsteine bedecken ebenfalls dichte Urwälder das Land – von der Ulnern wird das Gebiet **Imsul** (Cortain, *Großer Wald*) genannt –, aber das Klima wird langsam milder: Die Temperaturen sinken hier im Winter nicht mehr so weit unter den Gefrierpunkt; die Sommer sind warm, aber nicht heiß. Regen und Sonnenschein halten sich in etwa die Waage, und so können die Ulgas hier Lichtungen bewirtschaften. Der Imsul wirkt niedriger und weniger unheimlich als der Sulach im Norden, und mehr Wild unterschiedlichster Arten ist zu jagen – von Menschen, aber auch von Raubtieren, vereinzelt sogar von den seltenen Säbelzahnkatzen. Der Lohaum durchfließt den alten Forst als mal flacher, breiter und ruhiger, mal schmaler und reißender Strom, der hier nur stellenweise schiffbar ist – lediglich die kleinen Kanus der Grogoren können hier längere Strecken auf dem Wasser zurücklegen.

Mitten im Großen Wald, südlich der Grenzsteine, fließt der **Torix** über zahlreiche Wasserfall-Kaskaden, die auf unterschiedlichen Ebenen kleine Seen und Teiche bilden, in den **Imlogur** (Cortain, *Großer See*) – ein Naturschauspiel, das den Namen **Rikanit'lo** (Cortain, *Fallende Wasser*) trägt und das den beschwerlichen Weg von **Syrim** am Südufer des Imlogur hierhin lohnt. An den Ufern des Imlogur haben sich zahlreiche Familien der Ulgas, aber auch Sippen der Grogoren und Broghan niedergelassen, um zu fischen oder den Boden zu bearbeiten. Neben dem Fischfang bildet die Drachenuschel einen wichtigen Wirtschaftsfaktor, die neben beehrtem Muschelfleisch, das – eingelegt und so konserviert – bis Antaran exportiert wird, auch wunderbare Perlen hervorbringen kann. Aus ihren innen mit Perlmutter überzogenen Schalen fertigen geschickte Kunsthandwerker wunderbare Schmuckstücke, die je nach Mode mal in Ulnius, mal in Mercos und mal in Antaran besonders begehrt sind.

Westlich des Großen Waldes liegt ein Küstengebirge; dessen nördlicher Teil – wegen seiner reichen (Eisen-)Erzvorkommen **Peringart** (Cortain, *Eisenberge*) genannt – ist wieder kühler, und in den schroffen Abhängen leben nur sehr wenige Menschen von der Viehzucht und dem Jagen der wilden Gämsen. Dafür haben sich hier die meisten der Dowl Ranelors angesiedelt, die nach Erzen schürfen, aber auch Viehzucht betreiben, vorrangig Ziegen und Schafe, auf Hochweiden gelegentlich Rinder. Der südliche Teil des Küstengebirges, **Veskar'dor** (Cortain, *Grüne Hügel*) genannt, ist erheblich freundlicher; die saftigen Hänge dort bieten Schafen, Ziegen und Kühen hervorragende Nahrung, ihre Milch wird deshalb von den hier ansässigen Ulgas- und Broghan-Familien zu exzellentem Käse verarbeiten. Die Temperaturen liegen hier etwas niedriger als in der freien Ebene. Auch fällt hier im Winter regelmäßig viel Schnee.

Die offeneren Gebiete südlich des Großen Waldes – Steppen- und Wiesenlandschaften – sind im Winter milder und im Sommer warm, teilweise heiß. Das gilt insbesondere für die Gebiete östlich des Mittelgebirges, das wegen der zahlreichen dort beheimateten Greifvögel **Falkensteine** genannt wird, und des es umschließenden, dichten und mit vielen Legenden verbundenen **Spechtsforstes**, der gegen Süden bzw. Südosten in die Ur- und Mangrovenwälder zwischen Cyron und Antaran übergeht. Die nördlichen Ausläufer der Falkensteine waren eine Zeit lang ein wichtiger Standort für den Abbau von Kohle, Silber- und Eisenerz, bis es zur **Katastrophe von Travaran** kam, die eine ruinierte, brennende Stadt hinterließ.

Das westliche Ufer des **Golfs von Omitpol**, an dessen nördlichem Punkt der Torix ins Meer mündet, ist von Steilklippen, kleineren Fjorden und schroffen Bergen, weiter nördlich von weniger hohen, dennoch Schiffen kaum einen Landeplatz bietenden Kreidefelsen geprägt – es handelt sich um Ausläufer der Grünen Hügel. Das östliche Ufer des Golfs ist hingegen sehr flach, die Gezeiten haben hier auf langen Abschnitten für eine Marsch- und Wattlandschaft gesorgt, die von stellenweise hohen Sanddünen begrenzt ist. Ständig verändert sich die Küstenlinie, zahlreiche vorgelagerte Sandbänke machen es schwer, hier für Schiffe mit größerem Tiefgang eine Reede zu finden, kleinere Inseln werden freigespült und tauchen auf, werden überflutet und verschwinden. Die flachen Boote der ansässigen Grogoren vom Stamm der Alanen sind hier oft die einzige Möglichkeit, das offene Wasser des Golfs zu erreichen; größere Schiffe von oder nach **Omitpol** orientieren sich in der Regel am westlichen Ufer, um die gefährlichen Untiefen und Strömungen der östlichen Küste zu umgehen. Das Hinterland im Osten ist flach und ebenfalls durch die Gezeiten geprägt: Ursprünglich unter dem Meeresspiegel gelegen, gibt es nach wie vor zahlreiche Senken, in denen sich bei Sturmfluten Meerwasser sammelt; beim Verdunsten bleiben Salzwiesen und -böden übrig, die es den Alanen ermöglichen, hier Speisesalz zu gewinnen. Die flachen Marschen und Wiesen sind von natürlichen und künstlichen Kanälen durchzogen, mit denen die Alanen Wasser ableiten, um Böden bebauen zu können; dennoch ist die Landwirtschaft stets abhängig von den Launen des Wetters und der Gezeiten. Neben der Ziegen- und Schafzucht und dem Fischfang sind die Salzgewinnung und der Handel mit Wolle Haupterwerbsquellen der Alanen – und die Piraterie, denn die Labyrinth aus Sandbänken, Inseln, Strömungsprielen machen es der Obrigkeit schwer, die kleineren Piratennester an der Ostküste anzugreifen, wenn sie wieder einmal ein Handelsschiff auf der Route nach Omitpol gekapert und die Ladung geplündert haben. Die im Süden anschließenden, lichten Wälder und auch das trockener werdende Land hinter den Gezeitenregionen bieten zudem ordentliche Jagdgründe, sodass sich auch dort Alanen angesiedelt haben. Hier leben auch diverse Gruppen von östlichen Keal, die durch die Gebiete streifen und als Wildbeuter ihr Auskommen haben. Die Kontakte zwischen Keal und Alanen laufen in der Regel vorsichtig, aber friedlich ab, zu Problemen kommt aus normalerweise nicht.

Der **Lohaum** ist erst ab **Gion**, das am Nordufer des **Udiak-Sees**, einem natürlichen Stausee, liegt, auch für größere Schiffe schiffbar; vorher vereiteln zahlreiche Stromschnellen die Nutzung des Lohaum durch Schiffe. Auch das Treideln flacher Flussboote wird durch die Stromschnellen zu einem anstrengenden Geschäft, denn auf zahlreichen Abschnitten müssen die Treidelboote über Land transportiert werden, bis sie wieder zu Wasser gelassen werden können. Ab Gion nimmt am Lohaum die Siedlungsdichte zu; hier leben viele Fischer und Bauern, aber auch Flusshändler, die Waren in die Hauptstadt **Ulnius** bringen, die auf zwei Seiten vom Lohaum umflossen wird. Die Ufer dieses breiten Stromes, der sich vom Norden aus den Grenzsteinen Richtung Osten, dann gen

Süden zieht, um bei Antaran ins Meer der Tausend Schiffe zu münden, sind ab Gion größtenteils – zumindest dort, wo es die Natur zulässt – mit Pfaden gesäumt, auf denen zahlreiche Arbeiter, oft unterstützt durch massige Kaltblüter, die Schiffe flussaufwärts treideln.

Neben zahlreichen kleineren Flüssen und Bächen münden der kurze, wilde **Sivai**, der in den Falkensteinen entspringt, und der **Druawâ**, der ebenfalls in den Falkensteinen entspringt, aber gemächlicher durch die Herzlande mäandert, in den Lohaum. Auch ihre Ufer sind bewohnt. Selbst der durch den Spechtsforst fließende Sivai dient im Wald zum Transport; hier wird Holzkohle für die größeren Städte erzeugt, die dann auf Flößen bis zum Lohaum gelangt und dort auf größere Schiffe verladen wird. Der Druawâ fließt in westlicher Richtung durch den Spechtsforst; hier leben noch größere Sippen der Grogoren, die das nördlich gelegene, ursprüngliche, wilde und mit nur wenigen Wegen durchzogene Waldstück als Rückzugsort nutzen, in das die imperialen Truppen nur selten eindringen.

Auch die Ufer des relativ kurzen, aber wirtschaftlich sehr bedeutenden **Nuug** im Südwesten sind dicht besiedelt. Hier, am Nuug, leben ebenfalls Fischer und Flussschiffer, die Waren in die **Nuug-Städte** transportieren. Der Nuug ist zwar nach wie vor ein urwüchsiger Strom; an vielen Stellen seiner Ufer gibt es aber ebenfalls Siedlungen und Treidelpfade, er ist zudem von kurz nach der Quelle bis zur Mündung schiffbar. Das Gebiet östlich des Nuug, bis zum Lohaum und noch weiter in den Osten, bildet das **Herzland** des Ulnischen Imperiums. Im Süden der Herzlande herrscht eher subtropisches Klima; ausreichend Regen bietet auch im Zentrum und im Norden gute Gelegenheiten für ertragreichen Ackerbau. Je weiter östlich des Nuug der Wanderer gelangt, desto mehr Kulturland beherrscht das Bild, und nur vereinzelt sind noch größere zusammenhängende Waldgebiete zu entdecken. Im Süden und Südosten sorgen viele Bauerndörfer und Landgüter dafür, dass ein einsamer Wanderer immer wieder in die Nähe menschlicher Siedlungen gelangt. In den Herzlanden verbinden mächtige Straßen, kleine Wege, Hohlwege und Pfade die großen und kleinen Städte und Dörfer, und permanent rumpeln die Wagen der Händler durch die Gegend – irgendwo ist immer Markt. Hier treffen Wanderer auch nicht selten auf die Cha'dan, die mit ihren Wagen durch die Herzlande reisen, in den Bauerndörfern, Marktflecken und kleinen Städten deren Bewohner mit ihren Kunststücken und Gaukeleien unterhalten und außerdem für unterschiedliche Händler Waren transportieren. Nebenbei lassen sich östlich des Nuug gelegentlich Pyramiden und andere Bauwerke der mysteriösen Ureinwohner Ranelors finden, sodass ständig Abenteurer anzutreffen sind, die hier ihr Glück suchen.

Die Gegend rund um **Antaran** in Süd-Ranelor hat ein sehr warmes und sehr feuchtes Klima. Dichte Mangrovenwälder, die das Delta des Lohaum säumen, machen die Küsten unzugänglich, lediglich die Strände in der Nähe der großen Hafenstadt sind einigermaßen erreichbar. Der **Kanal von Antaran** ist eine künstlich angelegte, von Bewuchs freigehaltene und regelmäßig ausgebagerte Fahrrinne, die das Meer der Tausend Schiffe und den Lohaum verbindet, dessen Delta selbst nur für sehr flache und kleine Schiffe schiffbar ist. Allerdings bilden in der **Straße von Antaran**, wie die Meerenge zwischen Ranelor und Talachant im Imperium genannt wird, gigantische Riffe und unterseeische Klippen unmittelbar in Küstennähe gefährliche Sperren für unerfahrene Seefahrer, sodass die Lotsen Antarans hier gute Geschäfte machen. Am Kanal von Antaran liegt natürlich auch der große Seehafen der Handelsstadt; und in Antaran endet die **Imperiale Heerstraße Nr. 1**, die IH I, die sich von hier gen Norden in die Herzlande erstreckt, den Spechtsforst westlich passiert und das Rückgrat der imperialen Wirtschaft bildet. Sie beginnt natürlich in Ulnius.

Die Küstengebiete im Süden Ranelors westlich und östlich von Antaran werden ebenfalls von Urwald und Mangroven bedeckt. Die südlichen Küstenstreifen, insbesondere die im Osten, werden von den Hunab-Tabai bewohnt, die auch zwischen Cyron und Antaran die Mangroven- und Urwälder besiedeln und als Jäger und Sammler die für die anderen Völker als ausgesprochen lebensfeindlich und unzugänglich wirkenden Gebiete durchstreifen. Die Urwälder werden von Kanälen durchzogen – natürlichen und künstlichen bzw. künstlich freigehaltenen –, die die Hunab-Tabai nutzen, um Lasten und Personen zu transportieren; dazu laufen die Zuran-Ki (Yantho, *Stabläufer*) auf stelzenartigen Beinen durch die Kanäle und ziehen die Flöße mit ihren Lasten sicher durch das Gewirr der Wasserläufe. Im **Banhat-Dar** (Yantho, *ertrunkener Wald*), einem großen, flachen See inmitten des Urwalds, der durch die aufragenden Stämme längst abgestorbener, verfaulter Bäume ein Labyrinth bildet, in dem sich Fremde kaum zurechtfinden werden, soll ein geheimnisvoller Tempel stehen, der von jedem Hunab-Tabai mindestens einmal in seinem Leben aufgesucht wird.

Vor der zentralen Südküste hat sich eine riesige, dem Festland unmittelbar vorgelagerte Inselmasse aus Mangroven-Wurzeln, abgestorbenem Holz, Laubwerk, Geäst, angespültem Treibholz usw. gebildet, die den trügerischen Eindruck festen Untergrunds erweckt: **Drawas-Tur** (Yantho, *schwimmendes Land*). Das Schwimmende Land dient Piraten und Verfolgten Unterschlupf, die dort **Tasasi**, den Mangroven-Hafen, unterhalten. Gerüchten zufolge sollen im Schwimmenden Land Stämme fürchterliche Kannibalen hausen – Berichte von Augenzeugen gibt es allerdings nicht.

Weiter gen Osten wird die Landschaft an der Küste zunehmend trockener, die Urwälder gehen langsam in eine Baumsteppe und letztlich in eine karge, hügelige Landschaft über, in der Kakteen wachsen. Hier, außerhalb des eigentlichen Urwaldes, siedeln die Hunab-Tabai nur noch seltener, dennoch finden sich vereinzelt kleine Ansiedlungen, die vom Anbau von Mais leben. Südlich von **Ormusk** und rund um die Ruinenstadt **Gukumaz** mit ihrem noch einigermaßen erhaltenen Zirkurat sind die meisten dieser Dörfer zu finden, hier haben sich Reste der alten Kultur der Hunab-Tabai recht gut erhalten.

Östlich des großen, urwüchsigen **Kaiserforsts**, der nur in seinem äußersten Nordwesten an den Lohaum reicht, werden die Herzlande im Innern Ranelors nach Osten ebenfalls immer karger und trockener. Der kurze, flache, langsam fließende und im Winter stets zufrierende **Ushantan**, der im Norden bei **Crimor** ins Meer mündet, ist hier das einzige nennenswerte permanente Fließgewässer; kleinere Flussläufe sind nur während der Regenzeiten mit Wasser gefüllt, ansonsten erinnern bloß trockene, flache Flussbetten an sie. Der Golf von Crimor, der den Osten Ranelors in Nord und Süd spaltet, ist ein unberechenbares, nicht einfach schiffbares Gewässer; vor allem die Gewässer rund um die unbesiedelte Vulkaninsel **Yo'old** gelten als ausgesprochen gefährlich. Allerdings findet sich auf Yo'old auch das begehrte Vulkanglas, aus dem dauerhaft scharfe Waffen und – mit entsprechenden magischen Mitteln – auch sehr leichte, dennoch widerstandsfähige Rüstungen hergestellt werden. Daher brechen aus Crimor immer wieder Schiffe auf, die die Vulkanglas-Sucher nach Yo'old bringen.

Die Ostküste Ranelors wird von einem Mittelgebirge gesäumt, **Weltende** genannt. Nordwestlich davon liegen die Siedlungsgebiete der letzten Issard. Diese Volksgruppe wurde von den Ultern einst in den Osten verdrängt, die wenig lebensfreundlichen geographischen Umstände dort haben zu ihrer Dezimierung sehr deutlich beigetragen. Allerdings liegt dort noch **Usht** (Iuska, *Heimat*), die Steppenstadt der Issard, die von einigen Tausend dieses Volkes bewohnt wird und mit der auch das Imperium Handel treibt.

**Gerrior** ist eine langgestreckte, relativ stark bewaldete Insel, deren Bewohner hauptsächlich Grogoren sind. An der Nordwestküste haben sich zudem zahlreiche Vanir-Sippen angesiedelt; überraschenderweise hat es auch einige Ulgas auf dieses kühle Eiland verschlagen. Für **Andor** gilt im Prinzip dasselbe; neben den genannten Völkern gibt es hier auch einige Broghan-Familien vom Clan des Bären. Allerdings ist Andor im Gegensatz zu Gerrior bergig und landwirtschaftlich schlecht nutzbar, was hat dazu geführt, dass die Menschen hier sehr genügsam und hart geworden sind.

**Gûn** ist eine große, bewaldete Insel ohne wirtschaftliche oder strategische Bedeutung. Daher leben nur wenige Menschen hier, hauptsächlich Grogoren vom Stamm der Jhoriden. Dies mag auch daran liegen, dass fast immer Nebelbänke über Gûn liegen und die Sichtweite nur selten mehr als fünfzig Meter beträgt.

**Ogist** wurde vor mehreren Jahrhunderten vom Imperium annektiert und wegen seines günstigen Klimas und seiner fruchtbaren Böden nahezu vollständig mit Olivenbäumen bepflanzt; die Insel selbst ist gebirgig mit Steilküsten, aber auch zahlreichen Buchten und kleineren und größeren Sandstränden. Auf der gesamten Insel wird Olivenöl in großen Mengen gepresst, um den stets steigenden Bedarf des Imperiums nach Brennmaterial, aber auch nach Speiseöl zu befriedigen. Das Öl wird von **Tiaver**, der einzigen, gut befestigten und militärisch stark gesicherten Ansiedlung im äußersten Nordwesten Ogists, nach Antaran geliefert. Tiaver bildet außerdem für die ulnischen Händler auf dem Weg in den Golf von Rov einen wichtigen Stützpunkt.

Der Reichtum an Olivenbäumen hat allerdings auch die Begehrlichkeiten der Priesterkönige von Sortart geweckt, die die Insel gern ihrem Territorium hinzufügen würden. Daher ist es um diese sanfte, freundliche Insel mit saftigen Wiesen und lichten Wäldern immer wieder zu kleineren Gefechten gekommen, die bisher aber vom Imperium noch immer gewonnen werden konnten. Kriegsschiffe beider Kriegsparteien werden in den Gewässern um Ogist oft gesehen und geraten ebenfalls häufiger aneinander.

## 2 Flora & Fauna

### 2.1 Größere Tiere zu Land

Im Norden Ranelors, vor allem nördliche der Grenzsteine, in den Grenzsteinen und im Großen Wald südlich davon leben zahlreiche Elche, Hirsche, Gämsen und andere Wildziegen, Wildschafe, Wildschweine, Wisente, Hasen, Kaninchen, Murmeltiere, Marder, Füchse, Braunbären, Luchse, Gebirgswölfe, Schneeleoparden, Wildkatzen, Dachse, Vielfraße, Berglöwen und gelegentlich auch die gefürchteten **Bashuk**, tiggergroße Säbelzahnkatzen, deren Bezeichnung aus dem Tarim der Grogoren stammt. Weiter südlich, mit zunehmender Öffnung der Wälder zur Steppen- und Wiesenlandschaft, nimmt die Zahl der Rehe, Antilopen, Rotschwanz-Rinder und Auerochsen zu, allerdings auch die Zahl der Schwarzbären und Wolfsrudel; gelegentlich werden die seltenen **Step-penelefanten** gesehen. Hier, in diesen offeneren Gebieten, sind kaum noch Berglöwen anzutreffen und weniger Bären. Dafür finden sich hier neben **Rudeln von Steppenlöwen** die einzelgängerischen **Hügellöwen**, die im Gegensatz zu ihren Verwandten beinahe so groß wie Pferde werden, sowie die von den Grogoren **Orbul** genannten, leopardenähnlichen Raubkatzen. Außerdem



Abbildung 2: Ranelor und umliegende Inseln

durchstreifen verschiedene Arten von Hyänen in Clans die Steppen. Besonders auffällig ist dabei die größte Hyänenart, die Gestreifte oder **Tigerhyäne**, die bis zu einem Meter Schulterhöhe erreicht und mit ihrem kräftigen Gebiss Knochen leicht durchbeißt. Tigerhyänen leben in Clans mit bis zu fünf Dutzend Individuen; auf die Jagd gehen sie in kleineren Untergruppen. Auch der relativ kleine, dafür schnelle und oft aggressive **Onera-Bär** lebt eher im offenen Gebiet. Die gefährli-

chen **Graulöwen**, deutlich größer und kräftiger als ihre im Rudel lebenden Vettern, machen als Einzelgänger Jagd auf die Rotschwanz-Rinder, die in riesigen Herden die Steppen durchstreifen. Daneben finden sich Marderhunde, Dachse, Füchse, Marder in allen Arten usw.

Neben diesen Säugetieren finden sich noch die trotz ihres melodischen Namens, der auf die Laute zurückgeht, die sie bei der Jagd ausstoßen, auch für Menschen gefährlichen **Lalikara** in größerer Zahl in den Steppen und Wiesen: bis zu zweieinhalb Meter große, flugunfähige Raubvögel, deren harte, scharfe Schnäbel einfache Rüstungen gut durchdringen und die gelegentlich sogar die gigantischen Auerochsen erbeuten. Die Lalikara sind Einzelgänger, nur selten treffen Reisende auf Gruppen dieser beeindruckenden, furchteinflößenden Riesen.

Die Zahl der Greifvögel ist hoch, vom kleinen Falken über den Bussard bis hin zum majestätischen Adler sind zahlreiche Spezies vertreten. In der offeneren Landschaft im Süden sind viele Geier anzutreffen, oft auch in größeren Gruppen; in den Gebirgen segeln riesige Kondore ruhig in den Winden. In den Grenzsteinen, heißt es, gebe es sogar die mystischen **Rogeu** – gigantische Raubvögel mit einer Spannweite von fünf oder mehr Metern, die der Legende nach neben großen Gämsen auch unvorsichtige Menschen erbeuten.

Hier, gen Süden nimmt auch die Zahl der Reptilien und Amphibien zu; in einigen Gebieten leben etwa die riesigen **Kev**, eine Echsenart ähnlich den irdischen Waranen, die bis zu drei Metern lang wird und sich von Fleisch ernährt. Aufgrund ihrer Größe und Masse sind diese Echsen jedoch recht langsam und somit für einen geübten Krieger keine große Herausforderung. Ihre Haut ist bei den Edlen des Ulnischen Imperiums sehr begehrt und ihnen dementsprechend viel wert.

Vor allem in den Altarmen des Nuug leben zahlreiche **Kaimane** und **Alligatoren**, die auch Menschen gefährlich werden können. Daneben leben im Süden – vor allem in Küstengebieten um Antaran – zahlreiche Schlangenarten, die teilweise auch für Menschen gefährliches Gift tragen. Besonders bemerkenswert ist die giftige **Speerviper**, die ihren Namen trägt, weil sie sich mit ihren kräftigen Muskeln bis zu drei Meter weit durch die Luft katapultieren kann, um ihre Opfer zu überraschen oder sich selbst zu verteidigen. Legenden zufolge soll es in diesen Urwäldern zudem große, urtümliche Reptilien geben – auf zwei Beinen laufende Echsen, die in Rudeln jagen und auch Menschen gefährlich werden können.

## 2.2 Insekten und Spinnentiere

Neben der üblichen Fauna bietet Ranelor eine Vielzahl von Insekten und Kriechtieren. Auffälligste Vertreter sind die **Gelbe Wolfsspinnne**, die tatsächlich zitronengelb ist, so groß wie ein Kaninchen werden kann und als aggressiv, glücklicherweise aber ungiftig gilt, und die von den Grogoren **Jerapir** genannten Hirschkäfer, die manchmal so groß wie eine Ratte werden können. Auf Ranelor leben zahlreiche Arten von **Ameisen** und **Termiten**; Termitenbauten sind daher gerade im Süden in den weniger bewaldeten Gebieten ein vertrauter Anblick. Daneben sind gerade in den Wäldern in Zentral-Ranelor häufig große Schwärme von **Säbelfliegen** anzutreffen – Aasfresser, die allerdings auch nicht davor zurückschrecken, lebende Wesen anzugreifen, wenn sie gestört oder attackiert werden. Diese Säbelfliegen sind als Schwarm in der Lage, einen Kadaver von der Größe eines Elches in wenigen Stunden komplett vom Fleisch zu befreien.

Die gefürchteten **Waruska** sind Hornissen, die eine Größe von bis zu fünf Zentimetern erreichen können. Sie siedeln vor allem in bewaldeten Gebieten rund um den nördlichen Nuug. Dort finden sie genug Insekten als Beutetiere und gedeihen aufgrund der klimatischen Verhältnisse gut. Bekannt und gefürchtet sind sie vor allem dafür, dass sie ihre Nester sehr aggressiv verteidigen – schon mancher Wanderer, der zufällig in die Nähe eines Waruska-Nestes gelangte, musste rasch fliehen, um den schmerzhaften Stichen zu entgehen, die zum Teil Lähmung verursachen können.

Insgesamt zeichnen sich viele Insekten durch ihre Größe aus – ein Umstand, den einige Zauberer des Ulnischen Imperiums ausgenutzt und verstärkt haben, sodass durch Zauberei noch vergrößerte Insekten zunehmend Bedeutung in der Infrastruktur des Imperiums gewinnen – zumindest in den Herzlanden. Hier trifft man neben von Pferden gezogenen Wagen sehr selten auch riesige Jerapir an, auf deren Panzer Kabinen oder aber Waren befestigt werden und die so Güter oder Personen transportieren.

Daushuon aus Gûn, ein Absolvent der Alten Schule zu Ulnius, hat es vor einigen Jahren sogar geschafft, flugfähige Insekten zu vergrößern und abzurichten, die aber für den Transport von Menschen und Waren noch nicht geeignet sind.

Die Militärakademie zu Ulnius widmet sich naturgemäß eher der militärischen Nutzung magisch vergrößerter Insekten. In der Folge werden seit einigen Jahren gelegentlich Einheiten der imperialen Streitkräfte gesichtet, die mit pferdegroßen **Ulag** – Riesenameisen, die eigentlich nur so lang wie ein Zeigefinger werden – als Reit- und Angriffstiere ausgestattet sind. Hier halten sich allerdings hartnäckig Gerüchte, dass diese Ameisen nicht ganz einfach in Schach zu halten seien ... genauso hartnäckig sind übrigens auch die Stimmen, die behaupten, die imperialen Zauberer in Uln forschten an der Vergrößerung von Wespen als Waffen.

## 3 Geschichte

### 3.1 Ulnische Vorgeschichte ...

Die Grogoren, die Hunab-Tabai und die Issard stellten den größten Teil der menschlichen Urbevölkerung Ranelors. Einst besiedelten die Grogoren in zahlreichen Sippen vor allem im Norden; bis auf die südlichen Küstenwälder, die von den Hunab-Tabai besiedelt waren, lagen viele Ansiedlungen und Städte der Issard im heutigen Herzland des Imperiums. An der Westküste gab es zudem mehrere Ansiedlungen verschiedener Clans der Broghan, vor allem Broghan vom Otter-, Marder- und Hirsch-Clan lebten hier; im Nordwesten siedelten einige Sippen der Vanir. Auch Keal-Sippen zogen in großer Zahl durch Ranelor; und an einigen Stellen an der Westküste gab es wohl auch vereinzelt Siedlungen der geheimnisvollen, inzwischen gefürchteten Morier. Die Kontakte der einzelnen Völker untereinander waren oft friedlich und zielten auf Tausch und Austausch ab; doch auch gewaltsame Konflikte gab es immer wieder.

Vor etwa eintausend Jahren aber änderte sich das Zusammenleben grundlegend: Südwestlich von Gûn, im heutigen Golf von Crimor, landete auf großen, starken Schiffen ein fremdes Volk: Groß, schwarzhaarig und hellhäutig waren die Eindringlinge; ihre Waffen aus Stahl und ihre Beherrschung der Gelehrten Zauberei machten sie den tapferen Grogoren, den weisen Issard, den zähen Broghan, den starken Vanir, den naturverbundenen Hunab-Tabai und auch den nomadie-



renden Keal weit überlegen. So konnten diese Menschen, die sich selbst Ulnen nannten, die Ureinwohner Ranelors bei ihrem Vormarsch in den Süden leicht zurückdrängen, errichteten Dörfer und Städte und besiedelten das Land. Ein Teil der ursprünglichen Bevölkerung – vor allem zahlreiche Grogoren – wurde in den rauen Norden zurückgedrängt, während die Issard, die viele Schamanen und Wilde Magier hatten, von den Ulnern bis aufs Blut bekämpft, bis fast zur Auslöschung dezimiert und in den unwirtlichen Osten des Kontinents verdrängt wurden; einige Issard flohen auch auf andere Inseln und Kontinente. Die restliche Urbevölkerung wurde von den Ulnern unterworfen, und im Laufe der Zeit vermischten sich die Bevölkerungsgruppen. Aus dieser Verbindung entstammt der Großteil der Bevölkerung des Imperiums. Nur die Ur-Ulnen, die Adligen waren darum bemüht, ihre Blutlinien möglichst rein zu halten, was ihnen teilweise bis heute gelungen ist. Rein grogorische Blutlinien sind im Imperium übrigens heutzutage ebenso selten wie rein ulnische.

Die Ur-Ulnen stellen noch heute die Herrscherkaste des Imperiums. Sie nennen alle anderen Bewohner des Imperiums, die teils fremdes, teils ulnisches Blut haben, verächtlich Ulngas, was in der Sprache der einstigen Eroberer soviel wie „Knecht der Ulnen“ bedeutet.

### 3.2 Jüngere Geschichte

Bedeutendstes Ereignis in der Geschichte der Ulnen in Bezug auf das Gesellschaftssystem ist mit Sicherheit die Wahl von **Johgrai Tisô**, Herrscher von Gitaî, zum Obersten Befehlshaber, zum Imperator auf Lebenszeit durch die Fürsten der anderen ulnischen Fürstentümer. Diese Wahl wurde notwendig, als die Streitereien der Adligen untereinander die Vormachtstellung der Ur-Ulnen auf Ranelor zu gefährden drohten – die Grogoren-Überfälle des 1. Grogoren-Krieges waren zwar im Großen und Ganzen gebannt, aber die Gefahr noch nicht vollständig abgewendet. Auch die gefürchteten Issard waren noch nicht in Gänze unterworfen oder vernichtet. Die ulnischen Fürsten jedoch – in ihrer dekadenten Denkweise sahen sie die „hoffnungslos unterlegenen“ Grogoren und die Issard, gering an der Zahl, nicht länger als Bedrohung an – beschäftigten sich lieber mit ihren nachbarschaftlichen Querelen und der Organisation des nächsten großen Festes.

Johgrai Tisô war der Bezwingen der Hitanen, des Grogoren-Stammes der Schneewölfe, unter deren Führung die Grogoren gegen die Ulnen rebelliert hatten; aufgrund seiner Verdienste, seiner militärischen Erfolge und Erfahrungen und seiner weithin geschätzten Vernunft wurde er von den vernünftigeren der ulnischen Fürsten – gegen den Willen einer nicht unerheblichen Minderheit – vor dem Hintergrund der andauernden Auseinandersetzungen mit Grogoren und Issard, aber auch wegen des Unfriedens nach innen zum Obersten Befehlshaber, zum Imperator auf Lebenszeit gewählt. Damit wurden ihm große Machtbefugnisse übertragen, die er auch sofort nutzte, indem er aus den unterschiedlichen fürstlichen Armeen ein Bundesheer aufstellte, entlang einer von ihm festgelegten Demarkationslinie im Norden viele tausend Soldaten in eigens hierfür angelegten Grenzforts stationierte und die verbliebenen Issard durch diverse Strafexpeditionen weiter nach Osten drängte. Kurze Zeit später nahm der imperiale Gerichtshof seine Arbeit auf, um Streitigkeiten zwischen den einzelnen Fürsten im Guten zu schlichten und streng nach dem Gesetz zu richten.

Die Macht für die Durchsetzung seiner Befehle erhielt der I. Imperator einerseits durch sein eigenes Stammland, das Fürstentum Gitaî, das zu den wirtschaftlich und militärisch stärksten der

Ulnier gehörte und immer noch gehört, andererseits durch die Unterstützung der mit ihm verbündeten Fürsten, vor allem des Herzogs von Mahît-Târ. Spätestens, als der erste Sohn eines Fürsten (wenn auch eines unbedeutenden) für einen feigen Mord an einem verfeindeten Adligensohn sein Leben unter dem Schwert des Henkers lassen musste, wurde jedoch auch dem imperatortreuesten Fürsten klar, dass der Imperator nun, wo seine Macht gefestigt schien, keine Rücksicht mehr nehmen würde.

Der nächste Schritt Tisôs überraschte die meisten Adligen, denn er ernannte **Aëboadri Falu**, den Fürsten von Uschân, zum Imperialen Kriegsherrn, der für ihn alle militärischen Operationen durchführen sollte. In den engsten Beraterkreisen des Imperators hatte man ihm zu diesem Schritt geraten, um durch diese offensichtliche Aufteilung der Macht potentiellen Rebellen den Wind aus den Segeln zu nehmen. Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, dass der Kriegsherr ein enger Vertrauter des Imperators war.

Als Johgrai Tisô starb, konnte er sicher sein, dass er genügend Macht in seinem Amt vereint hatte und deswegen genügend Fürsten hinter seiner Familie standen. Zwar sah die einstige Entscheidung der ulnischen Fürsten vor, den Imperator jeweils neu zu wählen, aber die kaisertreue Mehrheit unter den Fürsten machte die Wahl zu einer Farce, sodass **Moraï Tisô**, der Sohn des verbliebenen Imperators, die Macht quasi aus den Händen des Vaters vererbt bekam und zum II. Imperator wurde.

Durch geschickte Intrigen und diplomatische Kabinettstückchen konnte Moraï Tisô seine Macht sogar noch erweitern. So berief er einen nun offiziellen Beraterstab, der nach außen hin in Bezug auf Angelegenheiten der Fürstentümer autonom, tatsächlich aber wie der Imperiale Kriegsherr dem Imperator treu ergeben war. Zur Wahrung der autonomen Fassade wurde eine Minderheit von anti-imperialen Fürsten ebenfalls zu Offiziellen Beratern, zu Ministern berufen, konnte aber im Rat durch die Mehrheit der Kaisertreuen leicht in Schach gehalten werden.

Seitdem stellt die Linie der Tisôs ununterbrochen den Imperator; inzwischen ist mit **Adûsh Tisô** der XLII. Imperator aus dieser Linie an der Macht.

### 3.3 Spuren der Vergangenheit

Als die Ulnier Ranelor besser kennenlernten, erkannten sie, dass bereits vor den Grogoren, Issard, Broghan, Vanir und Keal eine hoch entwickelte Zivilisation auf Ranelor existiert haben musste: Bei ihrem Vordringen gen Westen entdeckten sie immer mehr Ruinen und Kultstätten. Issard und Grogoren hatten und haben ganz offensichtlich Respekt, vielleicht sogar Angst vor einer unbekannteren Gefahr, die ihrer Meinung nach immer noch von den Ruinen und vor allen Dingen den Kultstätten ausgeht. Die Ulnier, weniger von abergläubischen Bedenken geplagt, machten sich im Laufe der Jahrhunderte daran, die Ruinen zu untersuchen. Ihre Nachforschungen ergaben freilich nicht viel: Die Ruinen stammten offenbar von ehemals eingeschossigen Bauten, die Mauern waren entweder aus wunderbar regelmäßigem Basalt oder aus behauenen Naturstein ohne Mörtel zusammengesetzt, die Bauweise der Dächer gab selbst den besten ulnischen Architekten unlösbare Rätsel auf. Es waren vermutlich Flachdächer – allerdings fanden sich keine Anzeichen für Querbalken, die das Dach hätten tragen können.

Doch vor noch größere Probleme stellten die neugierigen ulnischen Eroberer die Kultstätten: quadratische, pyramidenförmige Zikkurate mit stufenartig ansteigenden Seitenwänden, oft ganz aus Basalt. Es gelang selbst unter Zuhilfenahme von brachialer Gewalt bislang offenbar nicht, eine solche Zikkurat zu öffnen. Deshalb blieb den Ulnern nur, über die spurlos verschwundenen Bewohner dieser seltsamen Gebäude zu spekulieren. Einige Theorien gehen davon aus, dass die einst mächtige, später dekadente Kultur von den erstarkenden Grogoren vernichtet wurde. Andere behaupten, eine geheimnisvolle Krankheit habe den Unbekannten den Garaus gemacht. Wieder andere sind der Meinung, die Ureinwohner des Kontinents seien durch einen Krieg gegen ein anderes, ebenfalls längst ausgestorbenes Volk vernichtet oder vertrieben worden.

Letztlich bleiben diese Spekulationen jedoch der Phantasie der Gelehrten überlassen. Die Bewohner des Kontinents sind sich zwar bewusst, dass es vor ihnen schon einmal intelligente Lebewesen auf Ranelor gegeben hat – aber wer oder was diese Wesen waren, ist ihnen herzlich egal.

## 4 Gesellschaft, Bewohner & Herrschaftssystem

Die **Ur-Ulner** stellen die herrschende Klasse im Imperium: Alle höheren Adligen sind Ur-Ulner, wichtige Posten im Orden der Acht und in der Gesellschaft der Gelehrten Zauberei (vgl. *Grundprinzipien ulnischer Religion*, S. 90, und *Magie, Technik & Mechanik*, S. 101) werden ausnahmslos von Ur-Ulnern besetzt. Die Ur-Ulner blicken auf alle herab, die keine Ur-Ulner und damit aus ihrer Sicht niederer Herkunft sind, und behandeln sie in der Regel arrogant und herablassend. Mit Respekt behandeln sie nur andere Ur-Ulner; auch Diplomaten, Gesandte und auch hochrangige Würdenträger aus anderen Ländern haben dies schon feststellen müssen. Nur selten kommt es vor, dass ein Ur-Ulner aus diesem System ausbricht; solcherlei Verhalten wird von den etablierten Kreisen als schockierend empfunden und fällt nicht selten auf die gesamte Familie des Ausbrechers zurück.

Allerdings, und das ist die Kehrseite der Medaille, neigen die Ur-Ulner dazu, ausschließlich untereinander zu heiraten; da ihre Zahl nicht mehr so groß ist, sind entsprechende Anzeichen von Inzucht an manchen Stellen bereits deutlich zu erkennen. Das zunehmend dekadente Verhalten der Ur-Ulner und ihre Antriebslosigkeit sind daher eventuell auf genetische Faktoren zurückzuführen. Festzuhalten ist jedenfalls, dass die Zeit der Ur-Ulner sich dem Ende zuzuneigen zu scheint.

Einer geregelten Arbeit gehen Ur-Ulner nur in den seltensten Fällen nach, wenn man einmal die Ämter und Funktionen in Orden und Gesellschaft ausnimmt. Allerdings gehen nicht selten Ur-Ulner, die keinerlei Chancen auf ein nennenswertes Erbteil haben, zum Militär; für Ur-Ulner sind insbesondere die Ordensritter attraktiv, bei denen sie in der Regel Offiziere und Kommandeure stellen.

Die **Ulngas** sind nicht im eigentlichen Sinne ein eigenständiges Volk; vielmehr sind sie das Ergebnis jahrelanger Migrationsprozesse auf Ranelor: Die ursprünglich dort lebenden Völker siedelten um, heirateten in andere Familien und Volksgruppen ein, zeugten Kinder, die wieder weiterzogen usw. Daher sind die meisten Ulngas auch nicht über signifikante Merkmale zu identifizieren – Ulngas bedeutet auf Ulan'ti, der Sprache der Ur-Ulner, *Knecht der Ulner*, und damit sind schlicht

alle Menschen gemeint, die im Imperium leben und die nicht per Geburt einem anderen Volk zuzuordnen sind. Allerdings gibt es noch Ulngas, bei denen ihre Herkunft deutlich erkennbar ist. Von anderen Ulngas unterscheiden sich Ulngas mit deutlich erkennbaren Wurzeln optisch, aber auch im Hinblick auf Eigenschaftsmodifikationen. Zwar leben sie grundsätzlich im gesamten Imperium; eine Häufung dieser Ulngas findet sich aber in der Regel im ursprünglichen Siedlungsgebiet der entsprechenden Völker: Ulngas mit grogorischen Wurzeln leben eher im nördlichen Teil des Imperiums, solche mit Broghan-Wurzeln eher im westlichen, Ulngas mit Vanir-Wurzeln eher im nordwestlichen Küstenbereich.

Die Ulngas bevölkern üblicherweise den Südteil Ranelors, das Ulnische Imperium. Die um Ranelor liegenden Inseln (Ogist, Trumien, Sortart, Mul, Andor, Gerrior und Harmikor) werden ebenfalls von Ulngas bewohnt. Ebenso wie Dorier kann man sie außerdem auf allen anderen, von Menschen besiedelten Inseln antreffen – sei es als Abenteurer, Söldner, Händler oder Forscher. Das gilt übrigens auch für Ur-Ulner, die im imperialen Auftrag unterwegs sind, etwa als Botschafter oder Gesandte.

Die meisten Ulngas sind einfache Bauern und Handwerker, die von ihren jeweiligen Fürsten – in der Regel Ur-Ulner – oft bis aufs Blut ausgepresst werden. Große Teile des Imperiums sind der Landwirtschaft vorbehalten. Kleinere Höfe leben in erster Linie vom Getreide- und Gemüseanbau. Zwar gibt es auf solchen Kleingehöften auch Viehzucht, doch sind diese normalerweise dem Druck der Konkurrenz durch großer Gehöfte nicht gewachsen. Im Allgemeinen ist die Viehzucht den reichen Bauern vorbehalten, die es sich leisten können, längere Zeit auf große Summen zu verzichten, um danach noch mehr zu verdienen.

In den Städten dominiert das Handwerk – vom Bäcker bis zum Zimmermann findet man in den großen Metropolen jeden Berufsstand. In kleineren Städten sind so spezielle Gewerbe wie das des Edelsteinschleifers, Glasbläfers oder Kürschners nur selten angesiedelt, doch selbst in kleinen Dörfern kann man üblicherweise Schmiede, Fassbinder und Schreiner, Schuster und Schneider, Bäcker, Metzger und Töpfer finden.

Die **Grogoren** besiedeln den Norden Ranelors, werden aber auch im Imperium angetroffen. Sie leben in kleinen Siedlungen, die über das Gebiet Nord-Ranelors verstreut sind. Meist sind in solchen Dörfern fünf bis sieben Gehöfte zu finden, die jeweils von einer Sippe – einer Großfamilie mit drei oder mehr Generationen – bewohnt werden. Diese Menschen gehen auf die Jagd, halten Vieh und bearbeiten die kargen Äcker, die dem überall wuchernden Wald abgerungen werden konnten. Die Oberhäupter dieser Sippen bilden einen Rat, der über alle Dinge entscheidet, die das ganze Dorf angeht. Eine solche Angelegenheit wäre zum Beispiel die Verteidigung gegen imperiale Legionäre oder Marodeure. Die Räte der Grogoren werden durch einen Häuptling angeführt, der üblicherweise der stärkste Krieger ist und über die Geschicke eines Dorfes oder Stammes bestimmen kann, aber dabei die Interessen der Familien berücksichtigen muss. Häuptlinge sind es in der Regel auch, die zusammen mit den Schamanen eines Dorfes über Wehrgelder, Handelsabschlüsse und ähnliches befinden.

Bei der Arbeit auf den kleinen Feldern werden bei einigen Stämmen der Grogoren Sklaven anderer Nationalität eingesetzt, die von den gelegentlich durch Nord-Ranelor ziehenden ceznyrn'schen Handelsexpeditionen mitgebracht und gegen andere Dinge eingetauscht werden.

Die Grogoren unterscheiden nur zwei Stände: Freie und Unfreie. Alle Grogoren, die selbst für ihren Lebensunterhalt sorgen können, gelten als frei. Sklaven anderer Nationalitäten oder ausgestoßene Grogoren sind un- bzw. vogelfrei. Während Sklaven als Besitz eines Freien gelten und somit auch unter dem Schutz desselben stehen, können Ausgestoßene jederzeit von jedermann beraubt, verletzt oder getötet werden, ohne dass mit irgendwelchen Konsequenzen gerechnet werden muss.

Die **Issard** wurden von den Ur-Ulnern nicht nur verdrängt, sondern auch getötet, wenn es möglich war, denn sie stellten mächtige Wilde Magier, die den Ur-Ulnern nicht nur ebenbürtig, sondern sogar überlegen waren. Aufgrund ihrer geringeren Zahl gerieten die Issard rasch ins Hintertreffen und wurden von den vorrückenden Ulnern aus ihrem Hauptsiedlungsgebiet, den heutigen Herzlanden, in den Osten verdrängt, wo sie die kargen Böden beackerten und das dort lebende Vieh – hauptsächlich wilde Schafe und Ziegen, aber auch Steppen-Antilopen – jagten oder domestizierten. Inzwischen ist die Zahl der Issard weiter gesunken, wohl nur noch ein paar Tausend von ihnen existieren. In ihrer einzigen Stadt Usht findet sich der Großteil der Issard-Bevölkerung; die Stadt ist vor vorrückenden Truppen durch die vorgelagerte Steppe gesichert und liegt wohlgeschützt am Fuße von Weltende. Bemerkenswert ist, dass die Issard nicht nur gute Beziehungen zu den westlichen Keal pflegen, sondern auch Halb-Ulner und Halb-Ulngas gern aufnehmen.

Die **Hunab-Tabai** leben hauptsächlich in den tropischen Gebieten an der südwestlichen und südlichen Küste Ranelors, und dort vornehmlich in den Mangroven- und Urwäldern in Küstennähe. Sie bewohnen kleinere, lose verbunden Siedlungen, in denen die Häuser nicht allzu nah beieinander stehen. Neben kleinen, sandigen Inseln im ausgedehnten Delta des Nuug werden gelegentlich auch Bäume zum Bauplatz für die Hütten der Hunab-Tabai. Von dort ziehen Männer und Frauen gleichermaßen aus, um Tiere zu erbeuten und Essbares zu sammeln. Der Anbau von eigenen Nahrungsmitteln entspricht nicht der Kultur der Hunab-Tabai, kleinere Felder mit Gemüse und Früchten sind durch den Kontakt mit den Ulngas allerdings immer häufiger zu finden. Standesunterschiede spielen bei den Hunab-Tabai keine Rolle; allerdings gibt es eine Art Ratsversammlung, in der die ältesten Männer und Frauen über Dinge diskutieren, die die gesamte Siedlung betreffen.

Nur vereinzelt haben sich Hunab-Tabai in den Norden vorgewagt – die Ulngas und die Ur-Ulner haben ihnen gegenüber (genau wie gegenüber den Cha'dan) zum Teil sehr starke Vorurteile: Sie gelten vielen Ulngas als Hexen und Hexer, die aus dem Sumpf kommen, um die Kinder der ehrbaren Bevölkerung für ihre Rituale zu stehlen, das Vieh zu vergiften und die Frauen zu verführen.

Im Nuug-Delta gibt es einzelne Gebiete, in denen relativ viele Angehörige dieses Volkes anzutreffen sind; allerdings ist ihre Zahl insgesamt im Vergleich zu jener der Ulngas doch sehr gering und zudem in den letzten Jahrhunderten deutlich gesunken, was ganz sicher mit der Expansion der Ulner und Ulngas in die traditionellen Siedlungsgebiete der Hunab-Tabai zusammenhängt. Die Beziehungen zwischen Hunab-Tabai und Ulnern sind daher häufig angespannt.

Die **Cha'dan** haben keine festen Siedlungen; vielmehr sind ihr Zuhause von Ponys und Pferden gezogene Wagen, die ebenso bunt sind wie die Kleidung der Cha'dan. Sie durchqueren vorrangig das Herzland des Ulnischen Imperiums und leben in Sippen zusammen, die sie Tida nennen. Die Tida ist für einen Cha'dan in jeder Hinsicht lebensbestimmend: Sie bestimmt, wer wen heiratet, wer welchen Beruf auszuüben hat, wer in welche Richtung reist usw. Der Ausbruch aus der Tida wird von anderen Cha'dan als Sakrileg gesehen, solche Cha'dan gelten als Ausgestoßene und genießen bei anderen ihres Volkes weder Ansehen noch Gastfreundschaft noch Unterstützung. Die Tida wird von einer oder einem Ältesten angeführt, die oder der letztlich absolute Gewalt über alle Mitglieder der Sippe hat – ihr oder sein Wort ist Gesetz. Unterschiede zwischen den Geschlechtern machen die Cha'dan übrigens nicht.

Die Ulngas treten den Cha'dan oft mit Vorurteilen gegenüber; sie gelten den ehrbaren Bürgern des Imperiums als gesetzloses, fahrendes Volk, das stiehlt, betrügt und raubt. Dennoch nutzen viele Ulngas – wenn auch mit Zurückhaltung – die Transportdienste, die die Cha'dan anbieten.

Gerüchten zufolge gibt es an einem nur Cha'dan bekannten Ort eine größere Siedlung dieses Volkes; allerdings hat sie – so sie denn existiert – noch kein Außenstehender gesehen.

Ein großes Problem für die ansässig werdenden Ulnier stellten früher die eher primitiven, halb-nomadisch lebenden **Keal-Sippen** in Ranelor dar, die als Jäger und Sammler große Gebiete beanspruchten. Diese oft ausgesprochen wilden Humanoiden, die mit ihren schnell zu errichtenden, sehr portablen Zelten durch das Land zogen, leisteten den Eindringlingen erbitterten Widerstand, weil sie ihr Territorium, ihre Wandergebiete verteidigen wollten. Die Ur-Ulnier taten im Übrigen auch nichts, um die Keal ihnen gegenüber friedlicher zu stimmen – für die sie waren die Keal nichts als primitive, noch nicht einmal Tieren gleichgestellte Kreaturen, die man um jeden Preis vernichten muss.

Den ulnischen Legionen gelang es nach harten, langwierigen Kämpfen, einen großen Teil der Keal über die nördliche Grenze des Imperiums zu drängen. Zahlenmäßig stark dezimiert, wurden sie dort in Kämpfe mit den kriegerischen Grogoren verwickelt. Diese taten ein übriges, um die Zahl der Keal weiter zu verringern.

Den Keal, von allen Seiten bekämpft, blieb nichts anderes übrig, als fortan ein Leben als im Zwielflicht lebende Jäger und Räuber zu führen. Ihre ausgedehnten Wanderungen führen zumeist durch Grogoren-Gebiet, da sie dort nicht unbedingt mit gut organisiertem Widerstand rechnen müssen. Manchmal jedoch gelangen sie auf ulnisches Gebiet. Dort überfallen sie kleinere Dörfer und ziehen sich dann wieder in die schützenden Urwälder oder Gebirgszüge des Nordens zurück, um den mit Sicherheit folgenden Strafexpeditionen des Imperiums zu entgehen.

Raubzüge marodierender Keal-Banden führen in seltenen Fällen dazu, dass vergewaltigte Frauen Kinder gebären, die halb Mensch, halb Keal sind. Diese aufgrund ihrer Gesichtszüge meist leicht erkennbaren Winzlinge werden oft von ihren verzweifelten Müttern ermordet oder ausgesetzt. Denn solche Bastarde, von den Ulngas abschätzig **Halbmenschen** oder **Halb-Ulngas** genannt, von den Keal **Rha'garod** (Hargh, *halber Mensch*), haben es in der Tat schwer. Überall schlägt ihnen Verachtung, sogar unverhohlener Hass entgegen. Es wird ihnen meist unmöglich gemacht, einen ehrbaren Beruf zu erlernen. Die Folge: Halbmenschen, die ihre Kindheit unbeschadet überstehen (also Verachtung und Verfolgung durch andere Kinder und Erwachsene), ziehen nicht selten in die weite Welt. Doch auch in der Fremde können sie kaum Fuß fassen und ziehen

weiter durch die Lande. „Erbe väterlicherseits“, behaupten die einen, „Verzweiflung“, die toleranteren anderen. Wie dem auch sei – Halbmenschen sind weder in irgendeinem Teil des Imperiums noch bei den Grogoren, geschweige denn bei den Keal selbst gern gesehen.

In noch selteneren Fällen geschieht es, dass Keal ur-ulnische Frauen vergewaltigen, die danach ebenfalls Kinder zur Welt bringen. Die Geburt eines solchen **Halb-Ulners** – von den Keal **Rha’ganur** (Hargh, *halber Mann*) genannt – bringt große Schande über die Mutter. Dies führt nicht selten dazu, dass die arme Frau von ihrer Familie, ihren nächsten Verwandten ausgestoßen wird. Und doch hat dieses barbarische Verhalten einen ungewollten, aber positiven Nebeneffekt: Die so gedemütigte und erniedrigte Frau behält in der Regel ihr Neugeborenes, das dann nicht selten zum einzigen Halt in ihrem trostlosen Leben wird.

Halb-Ulner kann man daran von Halb-Ulngas unterscheiden, dass sie aufgrund unbekannter Tatsachen haarlos zu Welt kommen und auch in ihrem späteren Leben niemals Körperbehaarung erlangen; ihre leicht pigmentierte, bronzefarben schimmernde Haut vervollständigt den Eindruck von Fremdheit.

Halb-Ulner werden von den Ulngas genauso schlecht behandelt wie Halb-Ulngas. Von den Ulnern hingegen werden sie gehasst wie die Pest und mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gejagt.

## 4.1 Imperiale Strukturen und Standessystem

Wichtigstes Machtinstrument des Imperators sind die ulnischen Legionen, deren Kampfkraft sprichwörtlich ist. Ohne das Heer wäre das Imperium wahrscheinlich schon längst wieder in viele unabhängige Einzelstaaten zerfallen. Zudem beruft sich der Imperator oft auf seinen ‚autonomen‘ Beraterstab, die Minister. Diese sind in der Regel Fürsten und dienen offiziell der Kontrolle des Imperators. Tatsächlich ist es jedoch so, dass nur wenige dem Imperator feindlich gesinnte Fürsten überhaupt eine Chance haben, zum Minister berufen zu werden.

Das Ulnische Imperium teilt sich in mehrere Provinzen auf, vgl. *Provinzen im Ulnischen Imperium*, S. 49. Diese werden von den **Dûnun** (Ulan’tî, *Heerführer*; Ez. Dûn) regiert, die stets ur-ulnischer Abstammung sind. Das Wort *Dûn* aus dem Ulan’tî wird im Cortain als Adelstitel gebraucht und bedeutet dort Herzog, die ursprüngliche Bedeutung – Statthalter des Imperators und Befehlshaber von dessen Heer – ist im Cortain inzwischen verloren gegangen.

Dem Herrschaftssystem entsprechend, besitzt Uln einen ausgeprägten Adelsstand. Dort gibt es neben den Dûnun bzw. Herzögen als Herrschern der Provinzen Grafen, Barone, Freiherren und natürlich den Imperator selbst. Adelige besitzen eine Vielzahl von Privilegien. So sind sie die einzigen, die Grund besitzen dürfen. Die Macht des Adels liegt traditionell in den ländlichen Teilen ihrer Fürstentümer, während vor allem größere Städte oftmals einen Sonderstatus genießen und unabhängig sind. Städter, d. h. Bürger und Handwerker, sind zwar ihrem Dûn die Treue schuldig, aber dies auch nur, wenn sie ihre Stadt verlassen. Dies gilt insbesondere für Antaran und die Nuug-Städte, die eine so große wirtschaftliche und auch militärische wie politische Macht darstellen, dass die Dûnun, auf deren Territorium sie liegen (Ebèron für die Nuug-Städte, Gitaî für Antaran), sich mit einer symbolischen Steuer pro Stadt und Jahr zufriedengeben müssen. Theoretisch könnte man diese Städte als eigenständige Herrschaftsgebiete betrachten (was viele Bürger dieser Sied-

lungen bereits tun); besonders deutlich wird dies an der Tatsache, dass in Mercos sogar einer der verhassten Kriegerpriester aus Sortart einen Tempel errichten durfte, ohne dass der Dûn von Ebêron eingegriffen hätte (bzw. hätte eingreifen können). Zudem bezeichnet sich der Herrscher von Mercos selbst als Stadtgraf – ein weiteres Indiz für Unabhängigkeit, Selbstverständnis und Selbstbewusstsein der Stadt.

Einen Sonderstatus nimmt ebenfalls Ulnius als imperiale Hauptstadt und Sitz des Imperators ein; diese Metropole gehört ganz offiziell nicht zum Gebiet von Gitaî, sondern bildet ein eigenes Herrschaftsgebiet, das einzig und allein dem Imperator untersteht. Da dieser allerdings auch Dûn von Gitaî ist, spielt diese theoretische Überlegung in der Praxis keine Rolle.

Am zahlreichsten vertreten sind im Imperium – wenig überraschend – die Bauern. Sie bilden das Rückgrat der ulnischen Wirtschaft, sie sind die Ernährer des Imperiums. Allerdings wird ihnen dies wenig gedankt: Bauern gelten als niedrigste Untertanen. Schlimmer geht es nur den sehr zahlreichen Leibeigenen und Sklaven, die rechtlos ihr Leben fristen.

<i>Ergebnis</i>	<i>Stand der Eltern</i>	<i>WGP</i>
01-12	Sklaven oder Leibeigene (4. Stand)	–
13-74	Bauern/Volk (3. Stand)	1
75-92	Handwerker/Bürger (2. Stand)	5
93-99	Oberschicht (2. Stand)	5
100	niedriger Adel (1. Stand)	10

Helden, die ur-ulnischer Herkunft sind, gehören immer dem niedrigen Adel an. Nur in sehr seltenen Fällen sind Nicht-Ur-Ulner adlig; das trifft vor allem auf außergewöhnlich erfolgreiche Offiziere zu, die gelegentlich in den Adelsstand erhoben werden. Daher gilt: Helden, die aus dem Ulnischen Imperium stammen und adlig sind, sind stets auch Ur-Ulner.

Das gesamte Adelssystem des Ulnischen Imperiums basiert auf dem Lehnswesen, d. h. dass ein Mächtiger einem Untergebenen Befugnisse und Rechte überlässt, dafür aber von diesem Untergebenen Gehorsam und Unterstützung verlangen darf. An der Spitze der so geformten Adelspyramide steht selbstverständlich der Imperator, der jedoch nur wenige große Lehen – etwa die Nordmark – frei vergeben kann. Direkt unter ihm stehen die Dûnun bzw. Herzöge als Herrscher der Provinzen, die jeweils ihre eigene, ererbte Provinz regieren. Zwar sind sie dem Imperator die Lehnstreue schuldig, und so schwört jeder neue Dûn einer Provinz nach dem Tode des vorherigen Dûn dem Imperator aufs Neue die Treue. Allerdings kann einer Herrscherfamilie nur in extrem schweren Fällen von Ungehorsam oder Verrat der Eid verweigert und damit ihr Lehen wieder entzogen werden. Man darf dabei nicht vergessen, dass die Strukturen in den Provinzen bereits seit vielen Generationen bestehen, sodass es sehr schwer ist, sie aufzubrechen, ohne zu viel Unruhe zu verursachen.

Den Dûnun gleichgestellt ist der einzige Markgraf, der die Nordmark regiert, das Grenzgebiet zum Gebiet der freien Grogoren. Im Gegensatz zur Dûn-Würde ist der Titel des Markgrafen nicht erblich, sondern wird vom Imperator nach jedem Tod des alten Markgrafen erneut als Lehen vergeben, d. h. der Markgraf wird, sobald Bedarf besteht, vom Imperator eingesetzt. Meistens handelt es sich dabei um einen sehr verdienten, loyalen Offizier der imperialen Armee, der nicht unbedingt aus dem Adel stammen muss – der Traum eines jeden ulnischen Kindes ist es, vom einfa-



chen Legionär zum Markgrafen der Nordmark aufzusteigen, sodass der Eintritt in die Legionen vielen attraktiver erscheint, als er es tatsächlich ist ...

Direkt von den Dûnun als Lehnsleute eingesetzt werden die Grafen (wenn auch die Ernennung eines Grafen ein Politikum von imperialer Bedeutung ist, sodass die Entscheidung der Herzöge keineswegs ganz frei und unabhängig gefällt werden kann), die immer noch große Lehen besitzen. Innerhalb dieser Grafschaften gibt es Baronien, deren Barone im Prinzip für die Verwaltung der Grafschaften zuständig sind: Sie ziehen die Steuern ein, sprechen Recht, wenn es um wichtigere Fälle geht, sie heben Soldaten aus, wenn die Legionen Nachschub brauchen etc.

Alle Barone haben innerhalb ihrer Gebiete viele Freigüter; die diese Freigüter als Lehen besitzenden Freiherren und Ritter, die zum niedrigen Adel gehören, bilden im Hinblick auf Recht und Verwaltung das Rückgrat des Imperiums. Im Gegenzug für die Erlaubnis, große Äcker von ihren eigenen Bauern bestellen lassen zu können, haben sie für Ruhe und Ordnung in den umliegenden Dörfern zu sorgen. Sie sprechen Recht in kleineren Angelegenheiten, sorgen dafür, dass die Steuern rechtzeitig bei den Baronen abgeliefert werden, kümmern sich um lokale Probleme etc. Und selbstverständlich eilen sie mit ihren Soldaten herbei, wenn ihr Lehnsherr (oder dessen Lehnsherr) militärisch agieren muss.

Neben diesen traditionellen Adligen gibt es auch noch diejenigen, die vom Imperator für gute Dienste mit Adelstiteln versehen werden, aber kein Lehen besitzen. Das sind in der Regel verdiente Offiziere des imperialen Heeres, mächtige Zauberer und hohe Kleriker. Adelstitel, die so vergeben werden, reichen vom Dûn- bzw. Herzogstitel (sehr, sehr selten) bis zum Titel des Elêr (Ritter; eher häufig).

In den Städten zählen Adelstitel weit weniger als auf dem Lande; innerhalb einer Stadtmauer gibt es jedoch auch so etwas wie einen Adel: die Patrizier. Dabei handelt es sich um mächtige, einflussreiche und sehr vermögende Bürger, die die Stadtpolitik normalerweise bestimmen. Adlige, die in Städten leben, haben jedoch immer noch einen großen Einfluss, zumal ein Adelstitel bei einfachen Bürgern oftmals Ehrfurcht hervorruft.

## 4.2 Provinzen im Ulnischen Imperium

Die folgenden Provinzen bilden zusammen das Ulnische Imperium: **Alaôn**, **Dûmid**, **Ebêron**, **Gîrinon**, **Gitaî**, **Jhôtua**, **Mahît-Târ** und **Uschân**. Ihre Grenzen und auch ihre Namen gehen ursprünglich zurück auf die dort lebenden Stämme der Grogoren, aus denen sich durch Vermischung mit den Ulnern entsprechende Ulngas-Bevölkerungen entwickelten (vgl. *Stämme und Sprache(n) der Grogoren: Tarim und die Stammessprachen*, S. 51). Die Grenzen zwischen den Provinzen sind eher ungefähre Grenzverläufe denn harte, geographisch einwandfrei festlegbare Linien. Das hat in der Vergangenheit immer wieder zu Konflikten geführt, und auch in Zukunft ist mit solchen Grenzstreitigkeiten zu rechnen, die der Imperator in der Regel ignoriert, solange sie nicht einem der Dûnun einen unverhältnismäßigen Machtzuwachs bescheren.

Alle ulnischen Provinzen sind seit Jahrhunderten in fester Hand der sie beherrschenden Dûn-Dynastie. Das Ulnische Imperium ist damit in kleinere Einzelreiche untergliedert, die von den Dûnun regiert werden, die ihre Titel und damit auch die entsprechenden Reiche (ver-)erben (vgl. *Imperiale Strukturen und Standessystem*, S. 47). Neben den Provinzen gibt es noch das Grenzgebiet

nach Norden, die **Nordmark**. Diese untersteht als Gebiet, in dem nach wie vor der Kriegszustand gilt, direkt dem Imperator, der dort einen Markgrafen einsetzt, der die imperiale Kontrolle und Herrschaft ausübt. Der Markgraf ist den Dûnun im Prinzip gleichgestellt; da es sich beim Markgrafen in der Regel um einen loyalen, erfolgreichen Offizier der Legionen handelt, nicht aber um einen dynastischen Dûn, wird der Markgraf von den Dûnun oft entsprechend herablassend behandelt. Da der Markgraf allerdings die Grenzlegionen kommandiert – die am besten ausgebildeten, kampferfahrensten Truppen des Imperium –, reizen die Dûnun ihren Stand nicht aus.

Einst waren die Provinzen als eigenständige Fürstentümer unabhängig und frei von Verpflichtungen, aber die Wahl des Imperators machte dieser Autonomie ein Ende. Vor dem Gesetz gilt der Imperator immer noch als ein Dûn, dem vorübergehend besondere Machtbefugnisse eingeräumt wurden, und diese Quasi-Gleichstellung von Imperator und den anderen Dûnun führt oft genug zu Konflikten.

Tatsächlich hat es schon Fälle gegeben, in denen der Imperator bei Streitigkeiten klein beigeben musste. Die Zahl dieser Fälle ist allerdings gering, und nur wenige, sehr mächtige Dûn können es in ihrem Stammland wagen, sich direkt gegen einen imperialen Befehl zu stellen. Allerdings wird den Dûnun auf ihrem eigenen Gebiet vom Imperator weitestgehend Unabhängigkeit zubilligt. Sollte diese Unabhängigkeit jedoch dazu führen, dass dem Imperium, d. h. dem Haus des Imperators, Schaden droht, wird der Imperator schnell und hart durchgreifen.

### 4.3 Frauen im Imperium

Frauen spielten früher in der Gesellschaft der Ur-Ulner immer eine gleichberechtigte Rolle. Sie waren aktiv an der Eroberung Ranelors beteiligt, stellten Soldatinnen und Offiziere, Kapitäninnen, Matrosinnen etc. Lediglich in religiösen Belangen waren Frauen stets dem Patriarchat untergeordnet. Dafür hatten sie in Haus und Hof immer das Sagen und die Kontrolle. So unterstand ihnen als Hausherrinnen das gesamte Gesinde – Männer hatten hier nichts zu melden.

Mit der Vermischung von Ulnern und Grogoren, mit der Entstehung der Ulngas also, wurde die Position der Frauen langsam, aber sicher geschwächt. Ulnische Männer begannen, die typisch grogorische Sichtweise zu übernehmen, in der Frauen den Männern untergeordnet sind. Denn schließlich versorgen die Männer (zumindest bei den Grogoren) ja die Frauen und verteidigen sie gegen Angriffe von außen. Mittlerweile werden Frauen zwar theoretisch immer noch gleich behandelt (zumindest was rein ulnische Frauen anbelangt), in der Praxis sieht es aber häufig so aus, dass sich ihre Aufgabengebiete ganz auf das Haus (böse Zungen würden sagen: die Hausarbeit) beschränken.

Ab und zu gelingt es aber einer Ulnerin, sich von den langsam angelegten Fesseln und Beschränkungen zu befreien und sich von der Bevormundung durch die Männer zu lösen. Solche Eskapaden werden von den Herrschenden allerdings nicht immer gern gesehen, und so endet ein solcher Emanzipationsversuch oft entweder mit der öffentlichen Demütigung der Frau (und der Zurschaustellung männlicher Besitzansprüche) oder mit ihrer Flucht, mit dem Abenteurerdasein.

Ulngas-Frauen steht noch nicht einmal theoretisch die Gleichberechtigung zu – bei ihnen hat sich die grogorische Tradition des Frauen-Besitzes voll und ganz durchgesetzt.

#### 4.4 Cortain als Verkehrssprache und andere Sprachen im Imperium

Nahezu alle Bewohner des Imperiums sprechen Cortain, eine Sprache, die aus den Sprachen der befriedeten Völker und Ulan'tî, der Sprache der Ur-Ulner, entstanden ist. Von der Struktur her ähnelt es stark dem Tarim der Grogoren, viele Wörter sind allerdings aus dem Ulan'tî übernommen worden – vor allem solche, die mit Prestige verbunden sind. Neben Wörtern aus dem Ulan'tî sind solche aus dem Tarim stark vertreten, daneben auch zahlreiche Wörter aus dem Thalischen der Broghan und einige wenige aus dem Lorhaid der Vanir. Das Iuska der Issard hat nur sehr wenig zum Cortain beigetragen.

Aufgrund der Verwandtschaft der Sprachen gilt:

- Helden, die Tarim sprechen, können sich auf Cortain unterhalten (Sprachwert entspricht dem des Tarim -2).
- Helden, die Thalisch oder Lorhaid sprechen, beherrschen ebenfalls einige Brocken Cortain (Sprachwert 1).

Inzwischen wird das Cortain auch niedergeschrieben, wobei echte Ur-Ulner natürlich das aus ihrer Sicht ungleich elegantere Ulan'tî bevorzugen. Beide Schreibsprachen basieren auf dem Schriftsystem des Taklan, der Gelehrtensprache; die Schreibung erfolgt phonographisch, hier steht ein konventionelles Zeichen (Symbol) für einen Laut oder eine Lautgruppe der jeweiligen Sprache (irdisches Beispiel: lateinisches Alphabet).

Der Begriff *Cortain* impliziert übrigens eine Homogenität, die es de facto nicht gibt: Ein Ulngas aus dem hohen Norden wird möglicherweise große Schwierigkeiten haben, einen Südländer zu verstehen, obwohl sich beide des Cortain bedienen.

Neben Cortain sprechen insbesondere in größeren Städten viele Menschen, insbesondere Händler, H'nube.

#### 4.5 Stämme und Sprache(n) der Grogoren: Tarim und die Stammessprachen

Obwohl die Bezeichnung *Grogore* eine homogene Gruppe von Menschen impliziert, ist diese Homogenität tatsächlich nicht vorhanden. Vielmehr gilt *Grogoren* als Oberbegriff für eine Vielzahl von Stämmen, die zwar grundsätzlich eine Volksgruppe angehören – erkennbar an den ähnlichen Sprachen bzw. Dialekten –, die aber tatsächlich sehr unterschiedlich sind, und zwar im Hinblick auf Traditionen, Gesetze und auch Alltägliches wie Kleidung und Gebräuche. Die Stammeszugehörigkeit ist zudem nichts, was die Grogoren als etwas Fixes betrachten. In der Geschichte der grogorischen Stämme ist es daher häufig dazu gekommen, dass Individuen, Sippen, zum Teil sogar kleinere Stämme sich einem anderen Stamm mit höherem Prestige angeschlossen haben. Innerhalb weniger Generationen sind die Mitglieder des anderen Stammes in solchen Fällen vollständig in dem neuen Stamm aufgegangen, inklusive Sprache.

Inzwischen gelten diese Grogoren-Stämme im Großen und Ganzen als befriedet bzw. vertrieben – reine Grogoren-Linien und Sippen, die sich zu diesen Stämmen zählen, gibt es nahezu ausschließlich noch im Norden Ranelors. Sprachlich nachweisen lassen sich noch die folgenden großen Grogoren-Stämme:

- Alanen (Sprache: Alanisch)

- Dumiden (Sprache: Dumidisch)
- Erebrunen (Sprache: Erebrun)
- Giritanen (Sprache: Giritanisch)
- Hitanen (Sprache: Hitanisch)
- Jhoriden (Sprache: Jhoridisch)
- Mahiten (Sprache: Mahitisch)
- Tarimiden (Sprache: Tarim)
- Uschîten (Sprache: Uschîtisch)

Daher wäre es falsch oder zumindest grob verallgemeinernd zu behaupten, das Tarim sei die Sprache der Grogoren. Die Tarimiden waren allerdings einst ein großer Stamm mit sehr hohem Prestige, dessen Dialekt des Grogorischen sich unter den Grogoren als eine Art Verkehrssprache durchgesetzt hat. Nach wie vor gilt aber: Jeder Stamm spricht eine eigene Sprache, die zwar recht eng mit den Sprachen der anderen Grogoren-Stämme und damit auch mit dem Tarim verwandt ist, aber sich in bestimmten, vor allem lexikalischen und morphologischen Aspekten von den anderen unterscheidet. Ob dies jetzt tatsächlich eine Sprache oder aber ein Dialekt ist, sei dahingestellt.

Spieltechnisch ergeben sich folgende Auswirkungen:

- Helden aus dem Volk der Grogoren sprechen die Sprache ihres Stammes (Wert 4) und können sich problemlos auf Tarim unterhalten (Wert 3).
- Helden aus anderen Völkern, die Tarim erlernen, können sich grundsätzlich mit Grogoren aus anderen Stämmen in deren Stammessprache unterhalten (Sprachwert entspricht dem des Tarim -1).

#### 4.6 Diplomatische Beziehungen des Imperiums

Das Imperium unterhält Beziehungen zu allen anderen Inseln **Zaons**. Besonders freundliche Bande verknüpfen das Imperium mit Ceznyrn (was angesichts dessen wirtschaftlicher Bedeutung nicht verwundert). Das Verhältnis zu den Losgar-Kriegern auf Mul ist neutral bis angespannt, zu den Priesterkönigen von Sortart und Harmikor frostig bis feindlich.

#### 4.7 Zum Beispiel: Die Baronie Erc im Norden des Herzlands

Erc ist eine kleine Baronie und liegt am nördlichen Rand des Herzlands des Imperiums, gut sechshundert Kilometer von Anwis entfernt. Erc umfasst eine Fläche von ungefähr 900 Quadratkilometern. Hier leben etwa 34.000 Personen, hauptsächlich vom Fürsten abhängige Bauern. Lediglich in den drei größeren Dörfern Tir Nuyos, Nanlo und Anaibrunh leben freie Bauern und Handwerker. Zudem gibt es in Erc noch einige kleinere Marktflecken, zum Beispiel das Dörfchen Iosapol.

### 4.7.1 Geographie

Der einzige größere Wasserlauf in Erc ist der Ischlo (Cortain, *Springwasser*), der Erc von Nordosten nach Süden durchzieht und nordwestlich von Anaibrunh und östlich von Nanlo einen kleinen See, den Loranai (Cortain, *Tiefwasser*), bildet. Daneben gibt es noch einige kleinere Flüsse und größere Bäche.

An den Ufern des Ischlo haben sich mehr Siedlungen als in anderen Landesteilen gebildet, denn der Fluss dient den Bewohnern Ercs in zweierlei Hinsicht: Erstens wird das Flusswasser benutzt, um die Felder zu bewässern, und zweitens leben viele Menschen am Fluss vom Fischfang. Vor allen Dingen die allseits beliebten Schwarzkarpfen, die bis zu hundert Kilogramm wiegen können, werden in größeren Mengen von den Erc'schen Fischern mit ihren ausgeklügelten Angelrutten und Ködersorten gefangen.

Das Klima in Erc ist trocken, vergleichbar etwa mit gemäßigtem eurasischem Kontinentalklima mit heißen Sommern und kalten Wintern. Es fällt nur wenig Niederschlag, Schnee ist im Winter relativ selten. Die Temperaturen liegen in den Sommermonaten im Durchschnitt bei 25° bis 30° Celsius und sinken im Winter gelegentlich auf bis zu -15° Celsius ab.

### 4.7.2 Siedlungen

**Anaibrunh** (Cortain, *Tiefquelle*) liegt nördlich des Loranai und bildet sowohl die Hauptstadt als auch den größten Marktplatz des Fürstentums. Hier leben etwa 1.200 Menschen.

Etwa zwanzig Kilometer südwestlich von Anaibrunh und am westlichen Ufer des Loranai liegt **Nanlo** (Cortain, *Am Wasser*), ein freies Fischer- und Bauerndorf. In Nanlo leben ungefähr 450 Menschen.

Ziemlich weit im Westen von Erc, inmitten eines Waldes, liegt das Dorf **Tir Nuyos** (Cortain, *Pinienburg*), in dem vor allem Jäger und einige Viehzüchter wohnen. Insgesamt leben dort ständig ungefähr 200 Menschen.

Das bereits erwähnte **Iosapol** (Cortain, *Ziegenmarkt*; ist eigentlich eine reine Bauernsiedlung; wegen seiner relativ zentralen Lage wird hier jedoch jede Woche am Damrodstag ein größerer Markt abgehalten.

### 4.7.3 Wirtschaft und Lebensunterhalt

Die Bauern bauen in der Regel Weizen, Mais, Kartoffeln, Gerste, Tabak und die nur in diesen breiten zu findenden roten Oliven an. Einige unabhängige, reichere Bauern, die das Geld für die Bewässerung aufbringen können, pflanzen auch große Mengen Reis. Nebenbei halten die meisten Bauern noch Schafe und Ziegen. Kühe werden nur vereinzelt und von reicheren Grundbesitzern gehalten.

Etwa sechzig Prozent des Landes von Erc ist kultiviert. Der Rest wird entweder von Wald oder von einer Wiesen- und Buschlandschaft bedeckt, die gute Weiden für Vieh jeder Art bildet. Die Region in und um Erc ist für ihre Vielfalt an Obst und dessen Qualität bekannt, vor allen Dingen Zitronen, Orangen, Äpfel, Birnen, Pflaumen, Kirschen und Erdbeeren. Der Obstanbau im großen

Stil jedoch wird ausschließlich vom Baron betrieben. Sein Monopol bringt ihm eine Menge Geld ein. Jede andere Familie darf lediglich zehn Obstbäume für den privaten Gebrauch und dem Verkauf innerhalb des Fürstentums besitzen. Eine Ausnahme bildet hier der Anbau der roten Oliven: Ölbäume dürfen von jeder Familie in unbegrenzter Anzahl gepflanzt werden. Aus diesem Grunde findet man überall in Erc Olivenhaine.

Tabak darf ebenfalls von jedem angebaut werden. Allerdings wird die Ernte hoch besteuert und verzollt; innerhalb des Landes ist unversteuerter Tabak aber recht billig zu erstehen.

Im Norden des Landes, an den Hängen der Hügel, wird auch Wein gepflanzt. Doch die Winzer stehen erst am Anfang, machen kaum ein gutes Geschäft und sind deshalb froh, wenn sie ein Fass oder zwei für einen anständigen Preis an den Mann bringen können. Weinkenner des Imperiums werden den Wein als ein gutes Produkt erkennen und über den günstigen Preis erstaunt sein.

Eine weitere Geldquelle sind die großen Silbervorkommen im Norden des Landes. Monatlich wird dort etwa eine Tonne reinen Silbers gewonnen – eine nicht unerhebliche Bereicherung für die Tasche des Barons.

Die Minenarbeiter sind unfreie Bauern und Leibeigene, denn jeder vom Fürsten Abhängige muss einmal alle drei Jahre für sechs nicht für den Ackerbau benötigte Monate in den Minen arbeiten, ohne irgendeinen Ausgleich für die verlorene Arbeitszeit zu erhalten.

#### 4.7.4 Flora und Fauna

Die Fauna Ercs ähnelt der europäischer Gebiete südlich der Alpen. Die Flora jedoch unterscheidet sich teilweise erheblich: Im Westen Ercs sind vereinzelt große, selbst für Menschen gefährliche Raubkatzen anzutreffen, die sich aus den nicht allzu weit entfernten Wäldern im Westen Ranelors in diese Regionen verirrt haben. Graulöwen und Orbul machen als Einzelgänger Jagd auf die in großer Zahl zu findenden Rotschwanz-Rinder und Auerochsen. Daneben finden sich Rudel von Löwen, auch Onera-Bären und Lalikara werden hier gelegentlich gesichtet.

Eine weitere Besonderheit dieser Region Ranelors bilden die Kev, eine Echsenart, die bis zu drei Metern lang wird und sich von Fleisch ernährt. Trotz ihrer Größe und Masse sind diese Echsen flink und agil und damit auch für einen geübten Krieger eine Herausforderung. Doch ihre Haut ist bei den Edlen des Ulnischen Imperiums sehr begehrt und ihnen dementsprechend viel wert. Daher machen viele Jäger speziell Jagd auf die Kev. Hauptumschlagplatz der Kev-Häute ist Tir Nuyos. Dort haben auch die meisten Kev-Jäger ihren Wohnsitz. – Kev sind nur im Sommer aktiv; im Winter suchen sie sich tiefe Höhlen und fallen hier in eine Winterstarre, in der alle Vitalfunktionen minimiert sind.

#### 4.7.5 Wichtige Persönlichkeiten Ercs

**Baron Felim Ratar:** Erc wird von Baron Felim Ratar beherrscht, einem harten, impulsiven, geschäftstüchtigen Mann. Einst, vor etwa zwanzig Jahren, bekam er (ein Ulngas!) die damals verwaiste Baronie als Verdienst für seine Taten als Offizier im Kampf gegen einfallende Grogorentruppen vom Imperator übergeben. Allerdings ist seine Herrschaft befristet; wenn Felim einmal 58 Jahre alt geworden ist, muss er die Herrschaft über Erc an jemanden anders abtreten. Deswegen

hat Felim mittlerweile nur noch die Absicht, soviel Geld wie möglich aus der Baronie zu ziehen, um sich irgendwann einmal zur Ruhe setzen zu können – am besten in einem großen Landhaus in der Nähe von Ulnius.

Felim war während seiner Jugend Offizier in der Armee des Imperiums und erhielt dort eine strenge militärische Ausbildung. Nach seinem Abschied aus der Armee mit 28 Jahren heiratete er eine Dame aus der Oberschicht Anaibrunhs. Etwa ein Jahr später wurde sein Sohn Eogan geboren, zwei Jahre später seine Tochter Sylvia. Ratar drillte seinen Sohn schon in dessen Kindheit und bläute ihm Disziplin, Mut und Rücksichtslosigkeit ein, vernachlässigte aber seine Tochter Sylvia.

**Erscheinungsbild Felim Ratars:** Größe 188 Zentimeter, Gewicht 87 Kilogramm, Körperbau breit, Figur schlank, Haarfarbe braun, Augenfarbe grau, Waffenhand rechts, Alter 48 Jahre, Stand Adel, Profession Offizier, Volk Ulngas (mit Vanir-Wurzeln)

**Dame Arla:** Felims Frau Arla Ratar ist eine sensible, großzügige Frau, die von ihrem Vater zu der Ehe mit Ratar gezwungen wurde und ihren Mann immer noch nicht schätzen und lieben gelernt hat. Arla heiratete Felim Ratar im Alter von achtzehn Jahren; ihr Vater – ein Beamter – versprach sich von dieser Heirat einen nicht unerheblichen Machtzuwachs. Arla Ratar hält sich nach Möglichkeit von ihrem Mann fern. Sie versteht seine Geldgier nicht, hält sich jedoch von der Politik zurück und nimmt praktisch nur noch repräsentative Aufgaben wahr. Ihr Gatte kümmert sich nur noch äußerst wenig um sie, und sie zieht es vor, ihre Freizeit mit Stickerei und Gesang auszufüllen – nach außen hin zumindest. Insgeheim studiert sie jedoch mit wahrer Hingabe Bücher mit geschichtlichem und philosophischem Hintergrund, denn Arla ist eine sehr intelligente und gebildete Frau. Regelmäßig unterhält sie sich auch mit ihrer Tochter Sylvia, wohingegen sie ihren Sohn Eogan eigentlich nur noch bei Tisch oder wichtigen gesellschaftlichen Anlässen zu Gesicht bekommt.

**Erscheinungsbild Arla Ratars:** Größe 169 Zentimeter, Gewicht 56 Kilogramm, Körperbau schmal, Figur schlank, Haarfarbe rotblond, Augenfarbe grün, Waffenhand rechts, Alter 48 Jahre, Stand niedriger Adel, keine Profession (hat aber Fähigkeiten als Weberin und ist durchaus in der Lage, anderen ihr Geschichts- und Philosophiewissen zu vermitteln), Volk Ulngas (mit Broghan-Wurzeln)

Zwei Kinder sind aus der Ehe zwischen Felim und Arla hervorgegangen: Eogan und Sylvia.

**Eogan Ratar:** Eogan Ratar, das erste Kind Ratars, ist mittlerweile beinahe zwanzig Jahre alt. Gerade dem Alter nach erwachsen, wurde ihm von seinem Vater der Befehl über die Erc'schen Truppen übertragen. Bislang hat er als fähiger Stratege und Taktiker von sich reden gemacht. Von seinen insgesamt fast 110 Untergebenen wird er inzwischen voll akzeptiert, hatte am Anfang aber mit Respekt-Problemen zu kämpfen. Er tritt in die Fußstapfen seines Vaters und ist bereits als erfolgreicher Kev-Jäger in Erscheinung getreten. Im Gegensatz zu seinem Vater ist er weniger impulsiv – er hat sich den Grundsatz „Erst denken, dann handeln“ zum Motto gemacht. Er verehrt Ratar aufgrund dessen Fähigkeiten als Krieger und Jäger, als Vater kann er ihn jedoch nicht akzeptieren.

Er wurde seit seiner Kindheit von seinem Vater ausgebildet. Er ist grundsätzlich brutal und rücksichtslos – genau wie sein Vater. Eogan entlastet durch das Kommandieren der Truppen seinen Vater, der sich so ganz der wirtschaftlichen Ausbeutung der Baronie hingeben kann. Das Ver-

hältnis zu seiner Mutter kann man – vorsichtig ausgedrückt – als kühl bezeichnen. Wie bereits gesagt, sieht er sie nur noch bei Tisch oder offiziellen Anlässen. Seine Schwester liebt er abgöttisch, rasend eifersüchtig lässt er sich von seinen Spionen auf der Burg jeden Schritt seiner Schwester berichten.

**Erscheinungsbild Eogan Ratars:** Größe 183 Zentimeter, Gewicht 96 Kilogramm, Körperbau breit, Figur schlank, Haarfarbe schwarz, Augenfarbe graublau, Waffenhand rechts, Alter 23 Jahre, Stand niedriger Adel, Profession Offizier, Volk UIngas (ohne erkennbare Wurzeln)

**Lady Sylvia:** Sylvia Ratar ist eine Mischung zwischen Ratar und Arla. Von ihrem Vater hat sie Trotz, Härte und Spontaneität, von der Mutter die Intelligenz und den Großmut. Sie hat eine gute Beziehung zu ihrer Mutter. Die Bewohner Ercs empfinden eine gewisse Zuneigung zu der achtzehnjährigen, hübschen Dame. Sylvia ist eine ruhige und vernünftige junge Frau, allerdings in mancherlei Hinsicht recht naiv – so glaubt sie ihrem Vater jedes Wort. Sie unterhält sich oft mit ihrer Mutter, seltener mit ihrem Vater. Ihr Bruder ist für sie oft erschreckend in seiner Brutalität. Sie weiß kaum von den Methoden ihres Vaters, das Volk bis aufs Blut auszupressen. Wüsste sie davon, würde sie dies wahrscheinlich strikt ablehnen, obwohl sie ihrem Vater sonst aufs Wort gehorcht.

**Erscheinungsbild Sylvia Ratars:** Größe 165 Zentimeter, Gewicht 57 Kilogramm, Körperbau normal, Figur schlank, Haarfarbe hellrot, Augenfarbe grün, Waffenhand rechts, Alter 19 Jahre, Stand niedriger Adel, keine Profession (besitzt Fähigkeiten als Weberin), Volk UIngas (ohne erkennbare Wurzeln)

**Cargus Korghon, Justitiar:** Der Justitiar der Baronie heißt Cargus Korghon. Er ist ein gerechter, unbestechlicher Mann in mittleren Jahren, der unerschütterlich seinen Dienst im Auftrag des Imperators versieht. Dies macht ihn manchmal für die Gerechtigkeit blind, denn er vertraut dem Gesetz und seinem Herrscher hundertprozentig. Im Falle einer Gesetzesübertretung wird Cargus sich stets gegen den Übeltäter stellen, völlig ungeachtet der Motive und des Kontextes, und diesen seinem Amt angemessen zur Rechenschaft ziehen.

Er ist der ausgleichende Pol zu Felim. Nur seine Präsenz hat bisher dafür gesorgt, dass Felim die Bauern noch nicht bis auf den letzten Tropfen ausgepresst hat. Der Justitiar hat in Felims Augen nur zwei Nachteile: Er ist entfernt mit dem Imperator verwandt ist und zudem total unbestechlich – ein Umstand, der ihn für Felim zu einem echten Hindernis macht.

**Erscheinungsbild Korghons:** Größe 196 Zentimeter, Gewicht 85 Kilogramm, Körperbau normal, Figur dünn, Haarfarbe schwarz, Augenfarbe wässrig-blau, Waffenhand rechts, Alter 45 Jahre, Stand Adel, Profession Jurist, Volk Ur-Ulner

**Dunan, der Hofzauberer:** Dunan ist ein junger Zauberer, der gerade erst seine Lizenz von der Gesellschaft erhalten hat. Dies reichte dem unter Zeitdruck stehenden Ratar jedoch als Referenz vollkommen aus, und so stellte er Dunan kurzfristig als Hofzauberer ein. Dunan bemüht sich aufrichtig, den Ansprüchen Felim Ratars gerecht zu werden, und in seiner leicht arroganten, jedoch teilweise tolpatschigen Art hat er sich schon bei diversen Bewohnern der Ercs unbeliebt gemacht. Allerdings darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass Dunan, geboren als Sohn armer Handwerker, wirklich ein fähiger Zauberer ist.



**Erscheinungsbild Dunans:** Größe 178 Zentimeter, Gewicht 97 Kilogramm, Körperbau breit, Figur untersetzt, Haarfarbe rotbraun (Zöpfe), Augenfarbe braun, Waffenhand rechts, Alter 34 Jahre, Stand Bürger (in Erc: niedriger Adel), Profession Absolvent einer Akademie, Volk Ulngas (ohne erkennbare Wurzeln)

**Kol, Offizier der fürstlichen Garde:** Kol ist ein älterer, ruhiger Offizier von echtem Schrot und Korn. Er diente bereits in der Armee des Imperiums unter Felim und folgte diesem, als er neuer Baron Ercs wurde. Er ist vielleicht der einzige, zu dem Felim wirklich Vertrauen hat; wahrscheinlich ist Kol auch derjenige, den Felim am ehesten Freund nennen würde. Nichtsdestotrotz lehnt Kol viele Methoden ab, mit denen Felim die Baronie auszupressen versucht. Aber schließlich stellt man als Soldat keine Fragen ...

**Erscheinungsbild Kols:** Größe 183 Zentimeter, Gewicht 89 Kilogramm, Körperbau normal, Figur untersetzt, Haarfarbe grau-schwarz, Augenfarbe hellgrün, Waffenhand rechts, Alter 56 Jahre, Stand Offizier (ehemals Volk), Profession Offizier, Volk Ulngas (ohne erkennbare Wurzeln)

#### 4.7.6 Die Festung der Familie Ratar

Felim Ratar hat sich ein großes, befestigtes Haus bauen lassen, das sich in der Architektur ganz dem Erc'schen Stil anpasst. Es ist eingeschossig, ganz aus Sandstein erbaut, wobei die Steine ohne Mörtel aufeinander gesetzt sind.

Das Dach ist flach; im Wachturm am Kasernengebäude steht zu jeder Tages- und Nachtzeit ein Soldat auf Wache. Die Außenmauern sind ebenso wie die im Inneren massiv, trotzdem wirkt der Gebäudekomplex eher luftig. Viele Fenster (nach außen hin vergittert und im Notfall von ihnen zu verbarrikadieren) und ein großes Atrium sorgen dafür, dass man es auch im heißesten Sommer drinnen aushalten kann. Für den Winter sind die meisten Wohnräume über eine sehr fortschrittliche Fußbodenheizung beheizbar.

Im Norden des Hauptgebäudes steht ein kleineres Häuschen für die höhergestellten Diener wie Koch, Leibdiener, Aufseher; das gesamte andere Gesinde schläft im Haus, zusammengepfercht in Etagenbetten. Im Süden liegt das Wachhaus. Hier leben die Soldaten und Unteroffiziere, die ständig für die Sicherheit des Fürsten zuständig sind, und hier hat auch Kol sein Zimmer.

Das Atrium ist mit vielerlei Pflanzen begrünt. In der Mitte steht ein kleiner Brunnen, der im Ernstfall die Wasserversorgung der Bewohner sichert. Ansonsten plätschert er so vor sich hin; das Wasser läuft einen kleinen, künstlichen Bachlauf entlang und versickert schließlich im Boden.

Auch wenn das Äußere des Gebäudekomplexes vermuten ließe, dass die Festung leicht eingenommen werden könne – das ist nicht so. Felim, immerhin ein erfahrener Offizier, plante alle Maßnahmen zur Verteidigung bis ins Detail.

#### 4.7.7 Erc'sche Brauchtümer: Die Kev-Jagd

Die Kev-Jagd hat in Erc beinahe schon etwas Rituelles. Die Jäger ziehen einzeln auf die Jagd, lediglich von einem Lederpanzer geschützt und mit einigen Wurfspeeren und einem Stoßspeer bewaffnet. Wird ein Kev entdeckt, macht der Jäger durch laute Geräusche und schnelle Bewegungen auf

sich aufmerksam, sodass der Kev ihn angreift. Im nun folgenden Kampf stößt der Kev-Jäger seinen Speer so lange in den Kopf des Kev, bis dieser entweder zusammenbricht oder den Jäger so schwer verletzt, dass dieser den Kampf aufgeben muss. Viele Jäger sind bei solchen Kämpfen schon auf ehrenvolle Weise ums Leben gekommen.

Natürlich wäre es viel leichter, den Kev gut gepanzert und schwer bewaffnet gegenüberzutreten, aber die meisten Erccer Kev-Jäger versuchen traditionsgemäß nur mit Speeren zu kämpfen. Darüber hinaus ziehen die Jäger einzeln auf die Jagd aus; denn nur so kann ein Kev-Jäger den ihm so wichtigen Ruhm erlangen.

## 5 Metropolen und wichtige Orte des Imperiums

### 5.1 Ulnius

An der Spitze steht die Hauptstadt Ulnius, umflossen vom großen Strom Lohaum, mit gut 80.000 Einwohnern und zahlreichen Besuchern.

Hier residiert der Imperator in einem pompösen Palast, der allein von fast anderthalb Tausend Menschen bewohnt wird: von Dienern, Ratgebern, Adligen und schließlich dem Imperator und seiner Familie selbst. Dazu kommen noch etwa 1.000 Mann imperiale Elitetruppen, die für die Sicherheit des Imperators zuständig sind und die etwa 1.500 Mann Stadtwache unterstützen, wenn dies nötig ist.

Die Stadt selbst untersteht der direkten Kontrolle des Imperators, der die Aufgaben der Administration in die Hände eines von ihm bestimmten Senats gelegt hat. Dieser Senat hat jedoch nur Machtbefugnisse, soweit er sich an die Vorgaben des Imperators hält. Sollte dieser einmal nicht mit der Arbeit seiner Delegierten zufrieden sein, können diese von ihm ohne Probleme abgesetzt werden. Vom Imperator unabhängigen (zumindest de facto) Einfluss haben darüber hinaus nur noch die Zünfte, die in einer Großstadt wie Ulnius eine gewichtige Rolle spielen. In Ulnius organisiert sich gerade der Ulnische Zünftebund, um die Macht der einzelnen Zünfte zu bündeln – im Moment lässt der Imperator die Handwerker noch gewähren. Wie lang er dies allerdings toleriert, ist unklar.

Auch die Gilden haben in Ulnius großen Einfluss, stellen doch die Händler und Kaufleute neben den Legionen das Rückgrat des Imperiums dar.

In Ulnius hat die Imperiale Schifffahrts-Gesellschaft (ISG) ihren Hauptsitz, die von hier den Lohaum bis zur Mündung in Antaran befährt, aber auch in anderer Richtung bis Gion Linienschiffe betreibt. Die ISG betreibt außerdem ein lukratives Geschäft auf dem Nuug.

### 5.2 Die Nuug-Städte

Die Nuug-Städte werden entsprechend ihrer geographischen Lage von Norden nach Süden beschrieben. Zwischen den Städten gibt es in der Regel regen Schiffsverkehr; hervorzuheben sind hier insbesondere die Linienschiffe der Imperialen Schifffahrts-Gesellschaft (ISG), die neben dem Lohaum vor allem den Nuug befährt. Tickets sind in der Regel erschwinglich, wenn man keinen besonderen Wert auf Luxus legt. Nach oben hin ist dem Komfort keine Grenze gesetzt – den Prei-

sen folglich auch nicht. Filialen der ISG gibt es in allen Nuug-Städten; ihren Hauptsitz hat die Gesellschaft in Ulnius, in den Nuug-Städten liegt die wichtigste Zweigstelle in Belunt.

### 5.2.1 Mercos

Mercos ist eine ausgesprochen lebhafte Stadt, in der sich zahlreiche Menschen unterschiedlichster Nationalität treffen – und natürlich Dowl und Blithlu. Denn Mercos ist der zentrale Treffpunkt der Fellhändler: Hier treffen sich all jene, die im um die Stadt herum gelegenen Forst und in den nahen Falkensteinen erfolgreich auf die Jagd gegangen sind, um ihre mehr oder weniger kostbaren Felle zu verkaufen. Aus diesem Grunde sind auch regelmäßig Pelzhändler aus Ceznyrn in der Stadt, die sich vom Herrscher der Stadt, dem selbst ernannten Stadtgrafen von Mercos, die Option erwirkt haben, alle Felle bevorzugt zu erwerben (d. h. ein Vorkaufsrecht haben). Dies bedeutet, dass alle anderen Händler meist nur Felle zweiter Wahl erhalten – dies treibt den Preis für ceznyrn'sche Ware natürlich erheblich nach oben.

**Tasar Trisquen**, der aktuelle Stadtgraf, hat augenscheinlich die absolute Macht in der Stadt: Typisch und auffällig ist die hohe Präsenz von gelb berockten Wachen, die dem Stadtgrafen unterstellt sind, seine Truppen – die ‚Gelben‘ – beherrschen das Bild auf den Straßen, und seine Spione sind überall; man munkelt sogar von einem eigenen Geheimdienst. Es heißt, er habe allerengste Kontakte zu den Priesterkönigen von Sortart, und tatsächlich ist Mercos die einzige Stadt am Nuug, in der ganz offiziell ein Kriegerpriester – **Barlus Nomoroc** aus Sortart – einen Tempel zu Ehren Lokhs bauen durfte. Dieser maskierte Kriegerpriester ist mittlerweile zu einem bedeutenden Machtfaktor in Mercos geworden. All jene, die es wagten, öffentlich gegen seine Anwesenheit zu protestieren, fand man kurze Zeit später entweder völlig wirr im Geist oder durch einen unglücklichen Unfall getötet. Einige fochten angeblich gar regelrechte Duelle mit dem Kriegerpriester aus, der jedoch immer als klarer Sieger hervorging. Inzwischen fallen im Stadtbild überdurchschnittlich viele Menschen auf, die Kleidungsstücke in den Farben Lila und Schwarz tragen – Anhänger Lokhs, die in Mercos ihre Religion ganz offen ausüben dürfen, solange sie nicht mit den Gesetzen in Konflikt geraten.

Fremde müssen an den gut bewachten Toren – auch die Zugänge über den Nuug sind gesichert und können mit schweren Ketten jederzeit abgesperrt werden – der Wache des Stadtgrafen eine Fußsteuer von 5 Bronzesesterzen pro Kopf zahlen; außerdem werden sie verpflichtet, sich beim Fremdenmeister (zurzeit **Ayred Carlar**, der zugleich Stellvertreter von Trisquen ist) zu melden, der in der **Fremdenmeisterei** direkt am **Neuen Tor** (Nordtor) zu finden ist. Der Fremdenmeister bzw. seine Mitarbeiter fordern – in der Regel nach längerem Anstehen – von Fremden eine Stadtsteuer von weiteren 5 B sowie das Hinterlegen eines Pfandes („Strafkautio“), das vor der Ausreise ausgezahlt wird, sofern sich die Fremden nichts haben zuschulden kommen lassen. Die Höhe der Strafkautio richtet sich nach dem Volk, sie beträgt für Ur-Ulner und Blithlu 5 D, für Ya-umi, Vanir und Dowl 20 D und 10 D für andere. Diese Strafkautio wird nur dann nicht gefordert, wenn Fremde in der Stadt jemanden kennen, der für sie bürgt.

Mercos bietet etwa 23.000 Menschen ständig eine Heimat und wird von einer gut bewachten Stadtmauer umgeben. Die Stadt selbst ist aufgeteilt in mehrere Viertel. Das sogenannte **Güldenland**, das reiche, saubere und gut bewachte Stadtviertel der Patrizier im Westen der Stadt, dürfen

Fremde in der Regel nur auf Einladung betreten – das **Goldene Tor** im Westen, das nur Bewohner des Güldenlands und deren geladene Gäste sowie lizenzierte Fellhändler passieren dürfen (wobei letzte in der Regel per Schiff nach Mercos kommen), wird streng bewacht, die Brücken über den Nuug ebenso: Die **Silberne Brücke** im Süden ist neueren Datums und glänzt als stark metallastige Konstruktion im Sonnenschein, während die nördlichere **Goldene Brücke** sehr alt und ganz aus Stein ist – ihren Namen hat sie ursprünglich daher, dass sie ins Güldenland führt. Beide Brücken sind so konstruiert, dass auch größere Schiffe hier passieren können: Die Goldene Brücke schwingt sich in hohen Bögen über den Nuug, während die Silberne Brücke einen ehernen Klappmechanismus hat: Will ein größeres Schiff passieren, wird der mittlere Teil der Brücke zu beiden Seiten hochgezogen.

Das Güldenland selbst ist um den Fellmarkt entstanden, der immer noch das Zentrum dieses Teils der Stadt bildet. Hier befindet sich auch die **Residenz des Kardinals** von Mercos, zurzeit bekleidet dieses Amt der Damrod-Geweihte **Tanyl Rotûmal**, der von Bischof **Casil Nedaro** unterstützt und vertreten wird. Ganz im Süden des Güldenlands, im brackigen Gelände, durfte Barlus Nomoroc den **Lokh-Tempel** erreichen – und tatsächlich sind nicht wenige Angehörige der Oberschicht von diesem Kult fasziniert. Im Güldenland selbst wachsen auch im bebauten Gebiet relativ viele Bäume: ein Luxus, den sich im Ostteil der Stadt nur reiche Handwerker und Kaufleute leisten können. Hier im Güldenland gibt es mit dem **Dorethon-Park** (benannt nach einem der legendären Begründer der Stadt) auch den einzigen öffentlichen Park von Mercos – öffentlich allerdings nur insofern, als ihn ausschließlich Bewohner des Güldenlands und deren Gäste betreten dürfen, um die Aussicht vom hohen Aussichtsturm zu genießen.

Das Güldenland ist übrigens bekannt für seine **Diener und Sklaven**, die allerlei Drecksarbeit verrichten müssen. So besitzen die einflussreichen Häuser eigene Kehrtrupps, die im Güldenland jeden Morgen ganze Straßenzüge vom Unrat des vergangenen Tages säubern müssen. Nicht selten reinigen diese Trupps auch die Kanalisation unter Mercos, die vor allem im Güldenland große Mengen Unrats in den Nuug spült. Doch auch im Ostteil der Stadt gibt es einige Kanäle. Dass diese Diener und Sklaven zwar im Güldenland fegen, putzen, Müll sammeln usw., aber keine weiteren Privilegien besitzen, dürfte sich von selbst verstehen.

Betreten Reisende Mercos von Norden her, gelangen sie aber zunächst zum Fischmarkt; zwischen diesem Platz und dem Nuug liegt das **Viertel der Nuug-Fischer**, das um einen großen, ausgebauten Auensee angelegt wurde, der es den Fischern ermöglicht, quasi aus der Stadtmitte heraus auf den Nuug zu fahren. Hier geht es tagsüber eher ruhig zu; nur beim täglichen morgendlichen **Fischmarkt** wird es so lebhaft wie im Hafengebiet. Dabei spielt auch die große **Fischhalle** eine wichtige Rolle, in und vor der die Nuug-Fischer ihren Fang anbieten müssen.

Auf dieser Seite des Nuug befindet sich auch der Rathausplatz, an dem auch das **Rathaus** steht, der offizielle Sitz des Stadtgrafen, außerdem die **Hauptwache der ‚Gelben‘**, der Stadtwache von Mercos. Der Platz liegt ziemlich direkt am östlichen Kopf der Goldenen Brücke; etwas weiter östlich und recht zentral im **Viertel der Händler und Handwerker** gelegen, befindet sich der Haupttempel der Acht. Kleinere Tempel – offene und geweihte – gibt es auch in den Vierteln; der Haupttempel wird vor allem zu hohen Feiertagen von Bewohnern aus allen Vierteln der Stadt besucht. In diesem Viertel in der Mitte der Stadt geht es recht geschäftig zu. Die einfachen Handwerker und Händler leben ein geordnetes Leben wie in anderen Flussstädten, doch gibt es unter ihnen

mittlerweile eine beachtliche Zahl an Lokh-Anhängern, was natürlich zu erheblichen Problemen führt.

Am südlichen Rande des heutigen Stadtkerns beginnt der alte Stadtkern von Mercos, die **Altstadt**, die sich um den **Altmarkt** gruppiert. Am westlichen Rand der Altstadt liegt der **Totenacker** der Stadt, südlich, beinahe schon im Bereich des Hafens der **Sitz der Gesellschaft der Gelehrten Zauberei**, Sektion Mercos, mitsamt umfangreicher Bibliothek.

Die Altstadt geht im Osten ins Brack über; Reisende, die Mercos durch das Alte Tor betreten, tun gut daran, sich strikt westlich zu halten, um nicht direkt an die Falschen zu geraten ... Die **Hafenstadt** südöstlich der Altstadt – Teil des ursprünglichen Stadtkerns von Mercos – ist stets geschäftig und voller Aktivität. Im **Hafen** selbst liegen immer zahlreiche Schiffe, auf den Werften wird auch nachts gearbeitet. In großen Speichern werden Waren für den Transport vorbereitet, in Handelskontoren Verträge vorbereitet und Profite eingestrichen. Um den Hafen herum liegen zahlreiche Lagerhäuser, viele davon ausgezeichnet bewacht; sie bilden die **Speicherstadt** von Mercos. Welche Waren dort gelagert werden, darüber gibt man eher ungern Auskunft. Auf einer Insel zwischen den beiden Nuug-Armen, die zum Hafen führen, liegt die Lotseninsel mit dem **Lotsenhaus** und dem **Hafenturm**, von dem aus alle Aktivitäten im Hafen überwacht werden können.

Geschäftszentrum der Hafenstadt ist der **Überseemarkt**, der direkt an die **Börse** als Hauptwarenumschlagsplatz angrenzt; hier steht neben der **Hafenmeisterei** auch die zentrale **Marktvogtei**, von der aus alle Märkte der Stadt kontrolliert werden. Auf dem Überseemarkt lassen sich Waren aus aller Herren Länder erwerben, hier werden Geschäfte gemacht, hier wurzelt der Reichtum der Stadt. Reisende, die Mercos durch das **Hafentor**, das südlichste Tor der Stadt, betreten, erreichen den Überseemarkt rasch; sie werden vom geschäftigen Treiben sicherlich beeindruckt sein.

Das **Brack**, das übelste Viertel von Mercos, liegt im Osten der Stadt rund um das **Loch**, einen ehemals schön angelegten und sehr großen Löschteich, der aber inzwischen ziemlich heruntergekommen ist und, würde man ihn ablassen, sicherlich einige Überraschungen enthüllen könnte. Hier treffen sich die Ausgestoßenen und Verfemten, die Tagelöhner und Diebe, um über die Runnen zu kommen; viele Bewohner des Bracks leben in Zelten und provisorischen Verschlügen, die auf den sumpfigen und nicht dauerhaft bebaubaren Flächen östlich und nördlich des Lochs liegen. Zahlreiche Spelunken und Absteigen, Hurenhäuser und weitere zwielichtige Etablissements sind hier zu finden, selbst die Wachen des Stadtgrafen sind hier nur selten zu sehen – und wenn, dann trauen sie sich nur in großer Zahl hierhin. Schnüffler kann man im Brack überhaupt nicht leiden, sodass hier leicht Konflikte entstehen, die hier gern mit Gewalt gelöst werden.

Im Süden der Stadt ist das Gebiet sumpfiger als im Norden, Gebäude können hier nicht immer erbaut werden – die Stadtmauer umfasst auch dieses Gebiet, da sich die imperialen Ingenieure außerstande sahen, die Mauer über das morastige Gebiet zu führen. Im östlichen Teil wird dieses Gebiet **Hafensumpf** genannt und ist ein ungestaltetes, von Mücken verseuchtes Gebiet, in das sich ehrbare Bürger von Mercos üblicherweise nicht trauen: Es heißt, dass hier Schmuggler ihre Geschäfte abwickeln. Der westliche Teil – neuerdings **Lokhsumpf** genannt, weil hier der einzige Lokh-Tempel des Imperiums errichtet werden durfte – ist nicht viel einladender, wird aber von der Stadtwache mehr oder weniger kontrolliert, damit keine Unbefugten ins Güldenland eindringen. Daher ist die Wahrscheinlichkeit, hier als ehrbarer Bürger Probleme zu bekommen, deutlich geringer als im Osten – was im Übrigen für die gesamte Stadt gilt: Im Vergleich zum Ostteil ist

durch den Nuug abgetrennte der Westen Mercos' (noch) zivilisierter und sicherer, aber auch viel lebhafter und interessanter als das brave und spießige Gldenland.



Abbildung 3: Mercos – Stadtplan

A	Gldenland	01	Goldenes Tor (Westtor)	11	Dorethon-Park
B	Viertel der Nuug-Fischer	02	Neues Tor (Nordtor)	12	Fischhalle
C	Viertel der Hndler und Handwerker	03	Altes Tor (Osttor)	13	Fischmarkt
D	Altstadt	04	Hafentor (Sdter)	14	Rathausplatz
E	Hafenstadt	05	Goldene Brcke/Alte Brcke	15	Sitz des Stadtgrafen – Rathaus
F	Das Brack	06	Silberne Brcke/Neue Brcke	16	Hauptwache der ‚Gelben‘
G	Speicherstadt	07	Fremdenmeisterei	17	Haupttempel der Acht
H	Hafensumpf	08	Fellmarkt	18	Altmarkt
I	Lokhsumpf	09	Residenz des Kardinals von Mercos	19	Totenacker
		10	Tempel des Lokh		

20	Sitz der Gesellschaft der Gelehrten Zauberei, Sektion Mercos	22	Haus der Nuug-Lotsen	26	Hafenmeisterei
21	Hafen	23	Hafenturm	27	Zentrale Marktvogtei
		24	Überseemarkt	28	Das Loch
		25	Börse & Warenumschatz		

### 5.2.2 Destend

Destend ist die wohl am besten organisierte Stadt am Nuug (und möglicherweise im gesamten Imperium, auch wenn man das in Ulnius nicht gern hört): Neben einem riesigen Stab an Beamten für die allgemeine Verwaltung der Stadt gibt es einige auf Lebenszeit gewählte Meister für die unterschiedlichsten Bereiche. So ist ein Fremdenmeister mitsamt etwa achtzig Bediensteten für die Belange aller Fremden zuständig, während sich ein Wegemeister um den Zustand der Straßen in und um Destend kümmert. Ein Baumeister ist neben den Fragen der baulichen Sicherheit auch für die Überwachung der Einhaltung der städtischen Auflagen beim Neubau von Häusern da, während sich der Schatzmeister um alle finanziellen Dinge kümmert. Der Bürgermeister ist dafür da, sich mit den Problemen der einzelnen Bürger aufs genaueste zu beschäftigen, und der Handelsmeister ist für jeglichen Güterverkehr da. Die einzelnen Meister bilden zusammen den Rat der Stadt, dem der Stadtherr vorsitzt. Dieser wird jährlich von den Meistern bestimmt und stammt in der Regel aus ihren eigenen Reihen.

Die Stadt selbst wirkt in der Folge ausgesprochen adrett: Die Straßen sind sauber, die Bürger sind in der Regel diszipliniert und ordentlich, das Gemeinwesen ist ausgezeichnet organisiert. Die Kehrseite ist allerdings, dass auch kleine Vergehen drakonisch bestraft werden, und zwar in der Regel mit Geldstrafen. Können diese nicht gezahlt werden, wird vom Gericht in der Regel Zwangsarbeit auf den Feldern außerhalb der Stadt angeordnet.

Haupthandelsware Destends sind die hervorragenden Biersorten, die in der Stadt aus in der weiteren Umgebung angebauten Hopfen- und Gerstensorten gebraut werden – auf diesen Feldern arbeiten die zahlreichen Zwangsarbeiter ihre Schulden bei der Gerichtsbarkeit ab. Allerdings sind auch die exquisiten Steinmetze Destends vor allen Dingen an den Höfen der Herrscher im ganzen Imperium begehrt. Daneben leben ständig sehr viele Fremde innerhalb der Stadtmauern. Denn Destend gilt als der Ausgangspunkt für Expeditionen, die sich mit der Erforschung der uralten Pyramiden östlich der Stadt befassen.

Die meisten der etwa 27.000 Bewohner Destends sind normale Bürger, doch gibt es auch einige Bettler und vor allen Dingen ziemlich viele Diebe auf den Straßen der Stadt. Es heißt sogar, dass eine regelrechte Diebesgilde existiert, die alle illegalen Aktionen in Destend steuert und kontrolliert.

Die Oberschicht Destends wird von den Meistern und ihren Familien gebildet und ist dementsprechend nicht sehr groß.

### 5.2.3 Dakan

Dakan gilt als schönste der Flussstädte: Die Erbauer dieser Perle des Nuug (gerüchteweise unterstützt von einem machtvollen Dämon) haben besondere Sorgfalt bei der architektonischen Gestaltung dieser Siedlung mit immerhin 31.000 Menschen walten lassen: Alle öffentlichen Gebäude sind aus weißem Marmor aus den Steinbrüchen des Imperiums errichtet, und im Licht der auf-

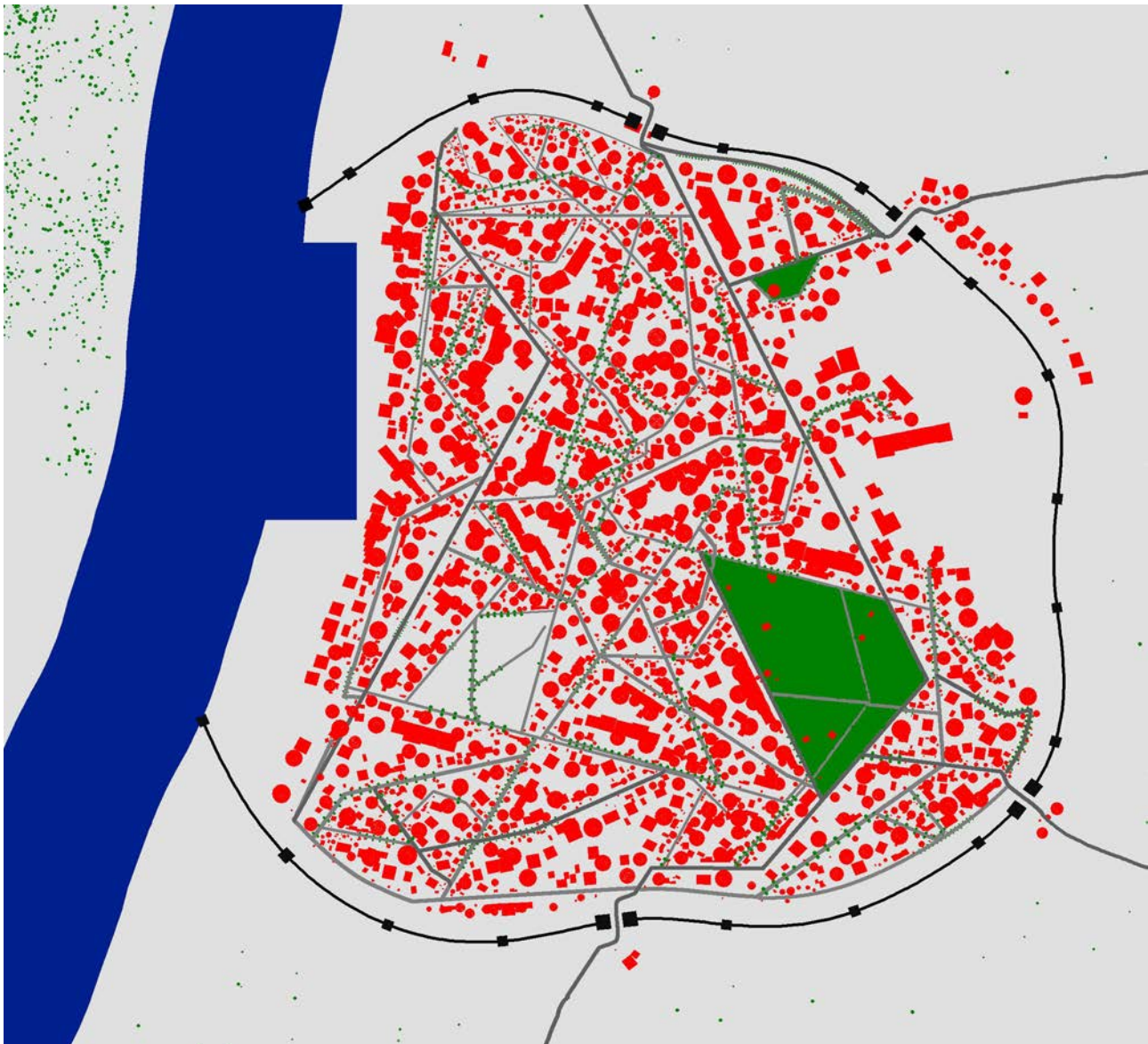


Abbildung 4: Destend – Stadtplan

oder untergehenden Sonne erstrahlen sie in einem unwirklichen Glanz. Die Häuser im Stadtkern Dakans sind meist ebenfalls ganz aus Stein errichtet, doch gibt es vereinzelt auch Fachwerkhäuser. Doch: „Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten“, weiß das Sprichwort, und richtig, einige Viertel von Dakan sind tatsächlich so hässlich wie die eben beschriebenen schön. So gibt es direkt vor den mächtigen, steinernen Mauern regelrechte Slums, in denen die unterprivilegierten Bürger Dakans wohnen.

Denn neben der Schönheit der Altstadt ist Dakan auch für die Ungerechtigkeit seines Steuersystems bekannt: Jeder männliche Bürger ist so lange von den Steuern (immerhin fast sechzig Prozent des Einkommens) befreit, wie er sich dauerhaft, d. h. den ganzen Tag, an der Verteidigung der Stadt beteiligen kann. Da diese aber auch von einem angeheuerten Stellvertreter übernommen werden darf, haben die Reichen Dakans natürlich ein nettes Leben, während die Armen von ihrem ohnehin kargen Lohn noch mehr als die Hälfte abgeben müssen. Abenteurer sind in Dakan übrigens nie lange ohne Arbeit, denn Verteidiger werden immer gesucht.



Haupthandelsware Dakans ist neben den schon beinahe obligatorischen Flussfischen auch Gold, das an geheim gehaltenen Stellen rund um die Stadt in relativ großer Menge abgebaut werden kann.

Regiert wird Dakan von einem geheimen Rat, der sich aus den mächtigsten Männern der Stadt zusammensetzt. Die Entscheidungen dieses Rates hängen in der Regel in abgeschriebener Form am Rathaus aus, und über ihre Durchsetzung wacht die bestens ausgerüstete Stadtwache.

#### 5.2.4 Belunt

Belunt gilt als wichtiger, vielleicht sogar wichtigster Viehumschlagplatz im Imperium. Rund um diese etwa 21.000 Menschen fassende Nuug-Metropole haben zahlreiche Viehzüchter ihren Grundbesitz, auf dem in erster Linie die schweren, großen Nuug-Rinder gezüchtet werden; diese liefern besonders viel besonders schmackhaftes Fleisch. Regelmäßig alle vier Wochen werden auch riesige Herden von Rindern aus den Gebieten östlich des Lohaum nach Belunt getrieben, dort von – hauptsächlich ceznyrn'schen Händlern – taxiert und per Schiff an alle möglichen und unmöglichen Abnehmer geliefert.

Dementsprechend hat Belunt auch das Flair einer Stadt aus dem Wilden Westen: Immer, wenn die Rinder-Trecks ankommen, haben die zahlreichen Tavernen Hochkonjunktur, und die Stadtwache wird ob der saufenden und rüpelhaften Viehtreiber fast verdoppelt. Allerdings bringen diese Viehtreiber auch das nötige Geld in die Stadtkasse.

Die Bevölkerung Belunts lässt sich in zwei Klassen teilen: Bürger und Oberschicht. Die Oberschicht besteht in erster Linie aus in der Stadt wohnenden reichen Rinderzüchtern, Händlern und Handwerkern, während die Bürger in der Regel kleine Handwerker, Fischer, Krämer oder ähnliches sind.

In Belunt liegt eine wichtige Zweigstelle der ISG; hier können Tickets für alle Linien geordert werden, auch ganze Schiffe kann man chartern.

#### 5.2.5 Cyron

Cyron ist die älteste der Nuug-Städte und liegt etwa achtzig Kilometer von der Mündung des Nuug in die See der Tausend Schiffe. Hier leben etwa 42.000 Menschen ständig, wobei die weitere Ausbreitung des Stadtgebietes durch die Sümpfe verhindert wird, die beide Ufer des Nuug säumen und stabile Gebäude ohne aufwendige Pfahl-Unterbauten unmöglich machen. Das nahe gelegene Mündungsdelta des Nuug ist Versteck diverser Piratenbanden, die auch von den gefürchteten Kriegsschiffen Ceznyrns dorthin nicht verfolgt werden.

Haupteinnahmequelle dieses Stadtstaates ist der Fang von allerlei Fischen, die im brackigen Wasser des Nuug leben. Unter ihnen sind so alltägliche Arten wie Brassens, Karpfen und Schleien, aber auch Delikatessen wie der riesige Sumpfbarsch, der Nuug-Stör und der bis zu dreihundert Kilogramm schwere Schlammbutt. Neben dem Fischfang leben auch zahlreiche Kräuterkundige in Cyron, die zu speziellen Fischen gleich die richtigen Gewürze und Kräuter liefern. Aber auch Heil- und Giftkräuter sind hier so zahlreich und so unproblematisch zu ersteinen wie sonst nirgends im Imperium – allerdings auch sehr teuer. Das liegt zum großen Teil daran, dass der Herrscher der

Stadt (der den Titel eines Admirals beansprucht und trägt) beinahe 75 Prozent des Preises als Steuern für sich – offiziell die Stadtkasse – fordert.

Da alle Reisenden, die eine der anderen der Nuug-Städte bereisen wollen – sei es aus geschäftlichen oder aus privaten Gründen –, in Cyron Station machen müssen, herrscht hier ein stetes Kommen und Gehen. Gasthäuser unterschiedlichster Kategorien buhlen um Gäste, Schenken bieten Getränke zu allen Preisen, Bordelle und Spielhöllen sind am Hafen so häufig zu finden wie Rinder in Belunt. Der Hafen ist dementsprechend kein Viertel, in das die Händler ihre Söhne gern gehen sehen – dennoch sind es nicht selten genau diese, die am ärgsten über die Stränge schlagen.

Der Admiral hat in allen Geldangelegenheiten der Stadt sein Finger im Spiel. So ist Cyron bekannt für seine immens hohen Alkoholsteuern, die Kopfsteuer und die Straßensteuer. Dazu kommt, dass Cyron genau wie Antaran ein Stapelrecht besitzt: Alle Waren, die in die Stadt kommen, müssen hier entladen und für mindestens einen Tag und eine Nacht zum Kauf angeboten werden. Ausnahmen lässt sich der Admiral gut bezahlen.

Neben der finanziellen Seite beherrscht der Admiral auch die politische Situation in Cyron: Sein Wort ist Gesetz, seine Truppen sind im ganzen Stadtgebiet als unerbittliche Schergen zum Wohle des Admirals bekannt. Etliche Unschuldige vermodern in den stets gut gefüllten Verliesen, offiziell wegen eines Verbrechens verhaftet, tatsächlich aber nur, weil sie sich den persönlichen Zorn des Admirals zugezogen haben. Unterstützt wird der Admiral bei der Ausübung der Kontrolle über die Stadt durch eine Vielzahl an Beamten jeder Art.

Die Menschen der Stadt lassen sich in drei Klassen einteilen: die Oberschicht, bestehend aus reichen Fisch- und Kräuterhändlern sowie einigen hohen Beamten; die Bürger, also alle Handwerker, Händler oder Dienstleistenden; schließlich noch die Armen, also Bettler, Krüppel, Fremde etc. Vereinzelt tauchen auch größere Zahlen an Piraten in Cyron auf, doch seltsamerweise gab es noch nie Komplikationen mit den Truppen des Admirals. Es scheint sogar nicht selten so, als verstünden sich beide Gruppen – eigentlich Todfeinde – ausgezeichnet.

### 5.3 Adim

### 5.4 Antaran

Antaran ist mit etwa 67.000 Einwohnern Ranelors größter Hafen und außerdem der wichtigste Warenumsschlagplatz des Imperiums. Hier legen ständig Schiffe aus allen Teilen **Zaons** an, hier setzt die Imperiale Heerstraße Nr. 1, die IH I an, um Händler Richtung Norden in die Herzlande zu führen. Antaran kontrolliert die nach ihr benannte Meerenge, die Straße von Antaran, zwischen Ranelor und Talachant; von hier gibt es regelmäßige Verbindungen nach Oseto auf Talachant.

Reich und einflussreich hat Antaran vor allem das Stapelrecht werden lassen: Alle Händler, die ihre Waren in Antaran anlanden, müssen diese hier ausladen und nach Entrichtung der Zollabgaben zu festgelegten Preisen auf dem Marktplatz feilbieten; von dieser Pflicht können sie sich nur durch Zahlung eines Stapelgeldes freikaufen. Sollten sie die Waren danach per Schiff weitertransportieren wollen, werden zusätzliche Zölle fällig; beim Weitertransport auf dem Landweg fallen

diese deutlich geringer aus. Insbesondere der Transport von Oliven und Olivenöl aus Ogist trägt nach wie vor deutlich zum Reichtum der Stadt bei.

In Antaran kann der vermögende Einkäufer eine fast ebenso große Warenauswahl finden wie auf Ceznyrn, da hier Schiffe aus aller Herren Länder anlegen und ihre – ordinären und außergewöhnlichen – Waren feilbieten. Antaran ist u. a. bekannt für seinen großen, wöchentlichen Sklavenmarkt.

Die Stadt wird offiziell regiert von einem Äußeren Rat, der sich aus den Zunftmeistern und den einflussreichsten Händlern sowie der Oberhäupter der mächtigsten Adelsfamilien zusammensetzt. Diese bestimmen alle fünf Jahre einen neuen Bürgermeister, der nur unter Kontrolle des Inneren Rates steht, der ebenfalls alle fünf Jahre aus den Mitgliedern des Äußeren Rates gewählt wird. Dieser Innere Rat ist das eigentliche Machtzentrum Antarans.

## 5.5 Anwis

Anwis, schon fast auf dem Gebiet der Grogoren gelegen, kann seinen Ursprung als Feldlager und Garnison nicht verhehlen. Vor ungefähr vierhundert Jahren wurde am östlichen Ufer des Nordarmes des Lohaum, mitten in den Grenzsteinen und nahe der Enge, einer der beiden Nord-Süd-Passagen in den Grenzsteinen, ein befestigtes Lager für die vorrückenden Legionen gebaut, das sich nach und nach entwickelte und schließlich die Stadtrechte verliehen bekam.

Ihr Flair als Soldatenstadt hat sich Anwis seitdem erhalten. Dazu trägt maßgeblich bei, dass Anwis völlig unter der Kontrolle des Generals der Legion der Nordmark steht, der lediglich dem Imperator selbst Rechenschaft schuldig ist. Als Kommandant hat er den Oberbefehl über alle Truppen im Grenzgebiet.

Es leben mittlerweile immerhin 11.000 Menschen in und um Anwis herum, und ständig treffen Truppen ein oder verlassen die Stadt, um an der Grenze zum Grogoren-Gebiet zu patrouillieren.

## 5.6 Arech

## 5.7 Cadapol

Cadapol liegt an der Einmündung der namenlosen Handelsstraße, die von der IH 23 hinter den letzten Ausläufern des Spechtsforsts Richtung Nordosten abzweigt, in die IH 1. Der Ort selbst ist weitgehend unspektakulär: Etwa 2.800 Menschen leben hier permanent vom Handel mit den Durchreisenden, von deren Unterbringung und auch vom Fischfang im Lohaum, der Cadapol gen Osten begrenzt. Der Hafen selbst wird von einer natürlichen Flussinsel geschützt, die hauptsächlich aus Sand besteht, in ihrem Innern aber Dünenbewuchs aufweist. Die zum Fluss liegende Seite haben die imperialen Pioniere mit einem massiven Deich befestigt, an dessen nördlichem und südlichem Ende sich jeweils ein Turm befindet, dem gegenüber auf der Festlandseite ebenfalls ein entsprechendes Bauwerk steht. Zwischen diesen Türmen können massive Ketten, die üblicherweise tief auf Grund liegen, hochgezogen werden, um den Hafen zu sperren.

An den so geschützten Hafenanlagen selbst legen Handelsschiffe an, und auch die Seestreitkräfte der imperialen Legionen liegen hier oft im Hafen: Das Flottenkommando Lohaum/Nord (FKL-Nord), das für die Sicherheit auf dem Lohaum-Abschnitt zwischen Ulnius und dem Udiak-See bzw. Gion zuständig ist, hat hier sein Hauptquartier, hier werden die Flussschiffe des FKL-Nord gewartet, hier geben die Soldaten ihren Sold aus.

Die Stadt selbst steht auf eher unsicherem Grund: Der Boden ist oft morastig und ähnelt stellenweise Marschland; in der Stadt gibt es insbesondere nach Regenfällen viele temporäre, aber auch permanente Tümpel, die den allgegenwärtigen Mücken ein idealer Standort sind. Das sumpfige Marschland findet sich auch an den Flussufern nördlich und südlich des Hafens.

Die Stadt selbst ist zur Landseite unbefestigt, wird aber gen Norden, Süden und Südwesten durch Wald begrenzt, der eine Annäherung größerer Truppen erschwert. Im Nordosten liegt offenes Grasland, das von den ansässigen Bauern für die Viehwirtschaft genutzt wird. Vereinzelt sind auch Felder angelegt.

An der Kreuzung von IH 1 und namenloser Handelsstraße – die weiter gen Hafen führt – liegt ein größerer Marktplatz, in dessen Mitte ein opulenter Tempel der Acht steht: Von allen Reisenden, die hier entlang kommen, wird eine Spende erwartet, sodass das Geschäft der Priester gut gedeiht. Am Hafen sorgt die Hafenmeisterei, die direkt neben einer Festung des Imperiums liegt, dafür, dass anlegende Schiffe ihren Zoll entrichten. Ein Stapelrecht hat Cadapol allerdings nicht.

An der IH 1 und der von Westen kommenden Handelsstraße liegen diverse Gast- und Wirtschaftshäuser, in denen Reisende unterkommen können; am Marktplatz und auf dem täglich stattfindenden Markt können alle möglichen und unmöglichen Waren erstanden werden. Im Hafen wird täglich frischer Flussfisch angelandet, der entweder im Hafen oder – zu höheren Preisen – auf dem Markt erworben werden kann. Am Markt gibt es tatsächlich auch diverse Ständen, an denen frisch gegrillter, gebackener oder geräucherter Fisch direkt verzehrt werden kann.

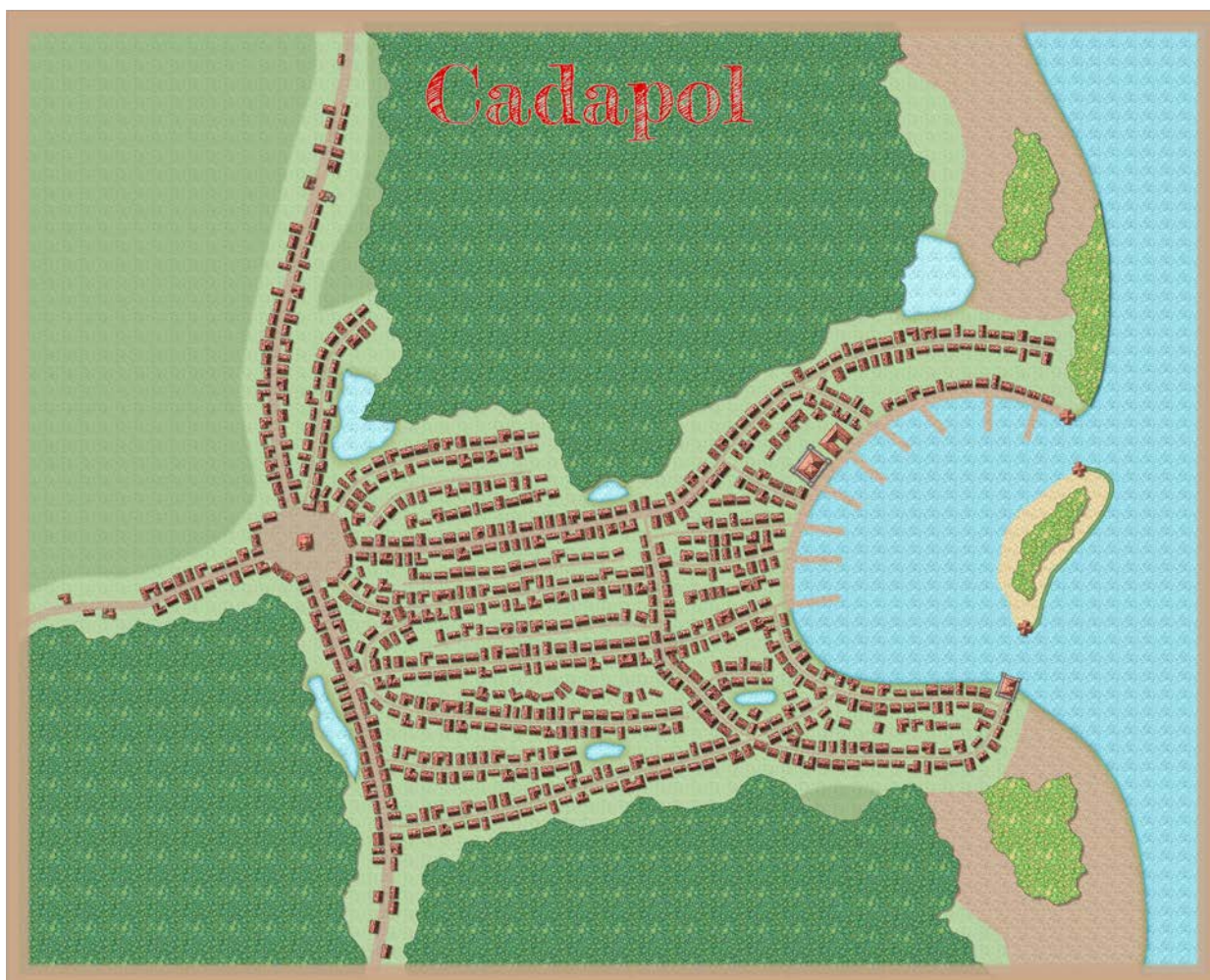


Abbildung 5: Cadapol – Stadtplan

5.8 **Canat**

5.9 **Cidurpol**

5.10 **Crimor**

5.11 **Dirad**

5.12 **Gardel und die Quelle des Nuug**

Gardel ist ein Dorf und bliebe eigentlich unspektakulär, wenn nicht in unmittelbarer Nähe die Quelle des Nuug läge. Die Ortschaft liegt ca. 170 Kilometer Luftlinie von Mercos entfernt; die Reise von Mercos bis Gardel dauert zu Pferd etwa fünf Tage. Zu Beginn kann der Nuug noch flussaufwärts für ca. 50 Kilometer mit größeren Flussschiffen befahren werden (anderthalb bis zwei Tage, je nach Wasseraufkommen im Nuug und Witterung), bevor er zu flach und wild für größere Boote wird. In einer Flussbiegung liegt im Wald am Westufer ein kleiner Weiler namens **Ra'ech**,

an dem die regulären Flussschiffe anlegen können. Und hier in Ra'ech beginnt auch ein Treidelpfad, über den am westlichen Ufer des Nuug Flöße mit Lasten flussaufwärts gezogen werden können und der bis zum alten Wachturm südlich von Gardel führt; danach ist der Nuug auch für die flachen Treidelboote nicht mehr nutzbar. Für Passagiere ist diese Art der Reise allerdings auch vorher schon nicht geeignet, da der Fluss wild und voller Stromschnellen ist, sodass die Waren fest verschnürt, oft aber auch mitsamt den Flößen um unschiffbare Stellen herumgetragen werden müssen.

Der Treidelpfad ist insgesamt in gutem Zustand, wenn man von einigen Stellen absieht, an denen die Pferde am Zügel geführt werden muss, weil der Weg zu schmal zum Reiten ist. Auf dem Pfad herrscht daher einigermaßen viel Verkehr, es sind tatsächlich auch einige Schaulustige unterwegs („Touristen“), die die Quellen des Nuug besichtigen wollen. Durch den regen Verkehr und den schmalen Pfad halbiert sich die normale Reisegeschwindigkeit zu Pferd, sodass am ersten Tag noch ca. 40 Kilometer zurückgelegt werden können; am zweiten Tag schaffen Reisende zu Pferd ca. 60 Kilometer, wenn sie den ganzen Tag reisen. Am dritten und letzten Tag der Reise bleiben noch knapp 20 Kilometer, die an einem halben Tag zurückgelegt sind; in der Nähe der Ruinen eines alten Wachturms queren Reisende den Nuug über eine alte Steinbrücke und gelangen so wieder an das östliche Ufer. Auf dem Treidelpfad gibt es immer wieder Lagerplätze, an denen größere Gruppe rasten und ggf. auch übernachten können, und zwar relativ sicher.

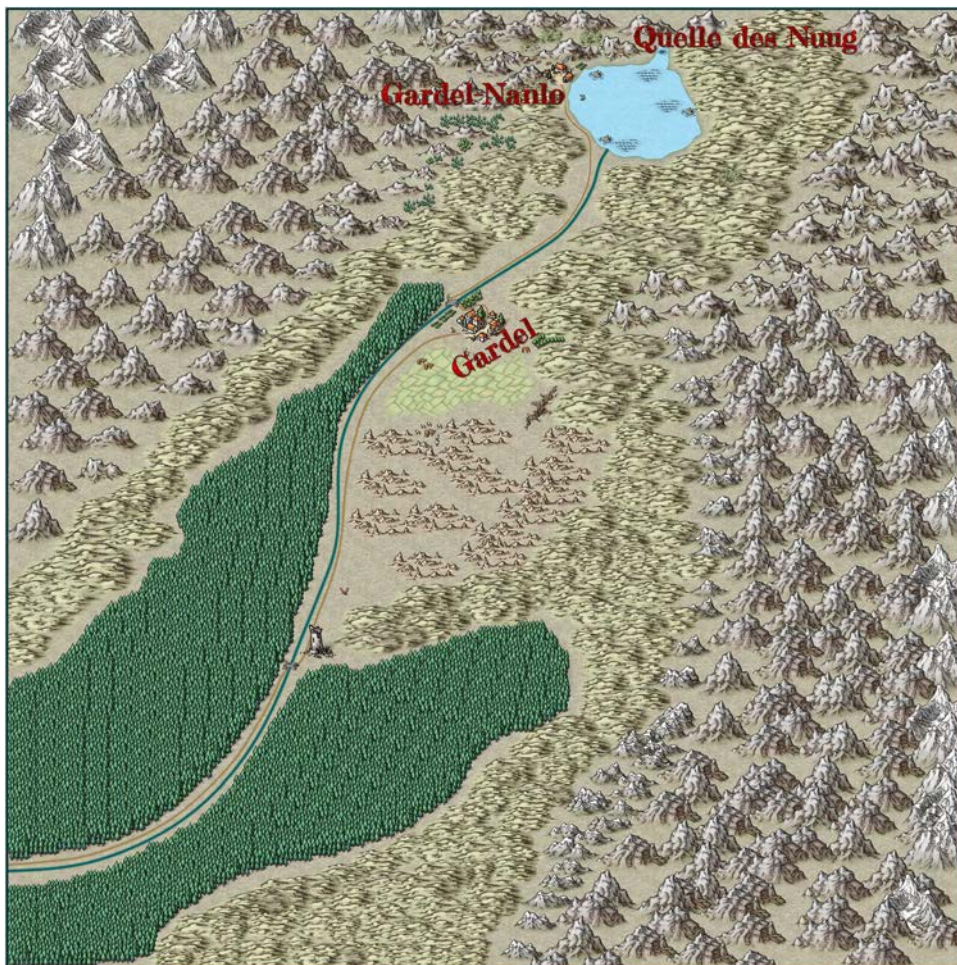


Abbildung 6: Gardel und die Quelle des Nuug

In Gardel gibt es neben dem Wirtshaus „Träne der Liaste“, das von den Eheleuten Isos und Eldi Aspol zusammen mit der Schankmagd Thrella geführt wird, noch den Schmied Ducav, der zum Teil hervorragende Produkte herstellt, außerdem den Krämerladen von Hoidor, eine Backstube, einen Fleischer usw. Insgesamt leben im Dorfkern, der sich um einen Brunnen und eine Linde gruppiert, und im Umland acht bis neun Dutzend Menschen vorwiegend von der Landwirtschaft und vom Fischfang. Der aufkommende Tourismus bringt allerdings Veränderungen mit sich; so haben die Aspols bereits angebaut und die Preise für Nicht-Einheimische deutlich erhöht.



Abbildung 7: Gardel, Dorfkarte

#### Legende

- (1) Wirtshaus „Träne der Liaste“ (Wirtsleute **Isos** und **Eldi Aspol**; Schankmagd **Thrella**)
- (2) Schmiede von **Ducav**, in der es gute Ware für hohe Preise gibt
- (3) Krämladen von **Hoidor**, in dem es ein überraschend großes Angebot zu ebenfalls hohen Preisen gibt
- (4) Statue des Nûg
- (5) Metzgerei
- (6) Bäckerei
- (7) Gemüseladen
- (8) Brunnen und Dorflinde
- (9) Souvenir-Verkaufsstand
- (10) Schrein der Liaste (etwas versteckt in einem normalen Holzhaus, das aber nicht bewohnt wird)

Aufmerksame Beobachter werden feststellen, dass es hier keinen Tempel der Acht gibt, nur eine Schrein der Liaste; das hängt in erster Linie damit zusammen, dass Gardel (noch) zu unwichtig ist, um hier einen größeren Tempel zu errichten – eine Einschätzung, die der Orden der Acht in der nächsten Zeit möglicherweise revidiert.

Im Norden des Dorfplatzes führt ein recht ordentlich ausgebauter Weg nach Nordwesten, quert den Nuug über eine Brücke und führt dann zum Quellsee des Nuug. Folgt man dem Uferweg in westlicher Richtung, erreicht man Gardel-Nanlo (Cortain, *Gardel am Wasser*), wo man von den dort ansässigen Fischern Boote mieten kann (1 D pro Boot und Tag), um die eigentliche Quelle des Nuug zu besichtigen.

Die **Quelle des Nuug** selbst ist ein echtes Naturwunder: Es handelt sich um eine Karstquelle, aus dem Quelltopf im Boden sprudelt unentwegt eine große Menge Wasser (ca. 15 m<sup>3</sup>/s). Das Wasser, das dem Quelltopf entströmt, ist sehr kalt, die Temperatur bleibt das ganze Jahr über konstant bei ca. 8° C. Von der Quelle aus ergießt es sich zunächst Richtung Süden in den Quellsee und fließt aus diesem dann gen Südwesten ab; in seinem Verlauf entwässern diverse andere Bäche und kleine Flüsse in den Nuug, bis er schließlich zum mächtigen Strom wird, der im ganzen Imperium bekannt ist

Zur Entstehung des Nuug und dessen Quelle gibt es eine in dieser Gegend und in den Nuug-Städten sehr bekannte **Legende**: Bei der Quelle handelt sich um die nie versiegenden Tränen von Liaste, die dort einst einen schönen Jüngling namens Nûg traf, der aber nach einer kurzen Affäre Liastes Herz brach, woraufhin die Göttin mit ihren Tränen die Quelle in den Boden setzte – und Nûg im Wasser ertränkte ... Eine Statue des Nûg, die am nördlichen Rand des Dorfplatzes steht, direkt neben dem Weg, der zum Quellsee führt, erinnert an diese Legende.

Neben der Quelle selbst gibt es in der Nähe von Gardel, und zwar im Südosten, noch eine tiefe, etwa hundert Meter lange und bis zu acht Meter breite Schlucht: die **Skrel** (Cortain, *Riss*), von der abergläubische Einheimische glauben, es handle sich um den Eingang zur Unterwelt.

5.13      **Gion**

5.14      **Irand**

5.15      **Iriach**

5.16      **Istrapol**

5.17      **Lorkar**

5.18      **Mosdel**



### 5.19 Nelampol

### 5.20 Omitpol

### 5.21 Osdel

### 5.22 Rium

### 5.23 Syrim

### 5.24 Travaran – brennende Ruinen

Travaran stellt in jeder Hinsicht eine Besonderheit dar: Die Stadt existiert als solche nicht mehr, sondern besteht ausschließlich aus Ruinen. Außerdem brennt Travaran seit Jahrzehnten kontinuierlich. Und das geschah so:

Ursprünglich als wichtiger Stützpunkt für den Kohle- und Erzabbau in den umliegenden Ausläufern der Falkensteine angelegt, wurden nach und nach auch im Gebiet der eigentlich Siedlung selbst Tunnel angelegt, um an die begehrte Kohle und an das wertvolle Silber- und Eisenerz zu gelangen: Die Erzvorkommen im Umland waren erschöpft, neue Vorkommen kaum zu finden. Beim Streit um das Vorrecht, eine vielversprechende Mine anzulegen, griff einer der Streitenden, ein lizenziertes Zauberer namens **Jandar Enven**, zu magischen Mitteln, versagte allerdings kolossal. Der aus seinem Patzer resultierende Effekt übertraf alle bekannten Ausmaße von Magiepatzern – und auch alles, was man bei einem mittelklassigen Zauberer in einem Gebiet mit eher wenig weiteren Zauberern hätte erwarten können: Eine Feuersbrunst raste durch die Stadt, vernichtete innerhalb kurzer Zeit alle Holzgebäude und entzündete dann die verbleibende Kohle in den Stollen in der Stadt und im Umfeld. Die zum Zeitpunkt der Katastrophe noch in Travaran lebenden Menschen – Schätzungen gehen von 1.200 aus – verbrannten oder flohen.

Seitdem brennt Travaran: Der Boden scheint zu glühen, immer wieder reißt er auf, Flammen schlagen aus den Rissen; die verbleibende Steinmauern sind heiß; Dämpfe, Gase und Rauch wabern durch die ehemaligen Straßen. Menschliches Leben gibt es hier keines mehr. Allerdings verirren sich gelegentlich Expeditionen nach Travaran, denn noch ist nicht geklärt, was zur Katastrophe geführt hat, und die Gerüchte und Legenden sind hartnäckig: Liegt unter Travaran eine unauslöschliche Magiequelle? War Enven tatsächlich ein Halbgott, der seine Schätze und seine Macht in Travaran hinterlassen hat? Hat der Zauberpatzer ein Tor in eine andere Welt geöffnet?

### 5.25 Trukum

In Trukum, in der Nordmark am dortigen Gebirge an der Küste gelegen, werden die sogenannten Trukumer Bullen gezüchtet, sehr große, überaus kräftige und arbeitswillige Kaltblüter mit einem sehr kräftigen Körperbau, einem starken Hals und viel Fesselbehang. Sie versehen bei vielen ver-

mögenden Bauern ihren Dienst als zuverlässige, ausdauernde Nutzpferde, werden aber häufig auch als Zugtiere eingesetzt, die große Lasten zu ziehen vermögen.

Die Stadt selbst wird regiert von einem Stadtkommandanten, wobei dieses Amt vererbt wird. Diese Tradition geht auf die Zeit zurück, als Trukum noch ein kleines, von einem verarmten Landadligen beherrschtes Dorf war.

Zwar ist Trukum mit 3.000 Bewohnern keine gewaltige Stadt, doch da neben der Pferdezucht auch noch Silber in den nahe gelegenen Minen abgebaut wird, ist diese Stadt ein bedeutender Wirtschaftsfaktor, der trotz seiner Randlage nach wie vor über regelmäßigen Schiffsverkehr an das Geschehen im Imperium angebunden ist. Es handelt sich dabei um in diesen Breiten nicht ungefährliche Küstenschiffahrt, denn der nahe gelegene Quellbereich des Torix ist genau wie der anschließende Oberlauf nicht schiffbar.

## 5.26 Warena

## 5.27 Weitere imperiale Städte

Das ulnische Imperium ist neben Anaistan das älteste Reich *Zaons*, und Ulns Städte sind die größten der bekannten Welt.

Neben den vorgestellten Metropolen gibt es noch zahlreiche andere, teilweise bis zu 1.000 Bewohner umfassende Handels- und Marktstädte (vor allem an der Westküste und an den Flüssen, zum Beispiel am Lohaum) sowie Unmengen kleinerer und größerer Dörfer (vgl. auch *Dörfer im Imperium*, S. 74). Die Größe dieser Städte erklärt sich daraus, dass zu ihren Bewohnern nicht nur die eigentlichen Einwohner zählen, sondern auch die Menschen aus den umliegenden Dörfern, die steuermäßig als zur Stadt zugehörig betrachtet werden. Damit werden die umliegenden Dörfer dem Einflussbereich der Städte zugeschlagen und somit der direkten Kontrolle des jeweiligen Landesfürsten, der sich mit einer symbolischen Steuer für die Städte auf seinem Gebiet zufriedengeben muss.

## 5.28 Dörfer im Imperium

Dörfer lassen sich in zwei große Hauptgruppen einteilen: Einmal wären da die reinen Bauerndörfer, außerdem die Marktflecken. Die reinen Bauerndörfer werden, wie der Name besagt, nur von Bauern bewohnt, und zwar meist von Leibeigenen. Diese Dörfer unterstehen direkt ihrem Fürsten. Die Bewohner sind keineswegs unabhängig, etwas wie einen Dorfältesten oder einen Verwalter, der wenigstens in einigen Dingen eigene Entscheidungen treffen kann, gibt es nicht. Der Fürst entscheidet über Leben und Tod seiner Untertanen, wie andere Leute über ihre Kleidung. Wer ihm im Weg steht, sich für den Fürsten zu auffällig benommen hat oder irgendetwas falsch gemacht hat (in den Augen des Fürsten), wird meistens rasch getötet.

Bei der zweiten Kategorie der Dörfer des Imperiums sieht das Ganze schon ein wenig anders aus: Die vielen kleineren und größeren Marktflecken, an einer der zahlreichen Handelsstraßen gelegen, die das Imperium durchziehen, werden nicht nur von freien Bauern, sondern auch von Handwerkern bewohnt. Regelmäßig treffen in diesen Dörfern Bauern aus der näheren oder weiteren Umgebung mit Aufkäufern aus den großen Städten und den Bewohnern des Marktfleckens zusammen, um ihre Waren möglichst gewinnbringend an den Mann zu bringen. In solchen Dörfern herrscht eine gewisse Unabhängigkeit vom Landesfürsten. Die Märkte werden von einem imperialen Beamten und einem vom Fürsten berufenen Marktvorsteher beaufsichtigt, wobei der Beamte gleichzeitig die Steuern für den Imperator kassiert.

## 6 Alltägliches Leben im Imperium

### 6.1 Beruf und Alltag

Normale **Bauern** stehen mit dem ersten Hahnenschrei auf und bearbeiten zusammen mit ihren Familien ihr Land bzw. das Land ihres Herren; dabei helfen die ältesten Söhne und Töchter. Die anderen Kinder werden von dem ältesten Kind beaufsichtigt, das nicht mit auf dem Feld arbeitet. Normalerweise müssen alle diese Kinder das Haus und eventuell die Tiere versorgen, also Kühe füttern und melken, Schweine füttern etc. Nutztiere finden sich aber fast ausschließlich auf den Höfen von freien Bauern. Nach der Feldarbeit, wenn es also zu dunkel zum Arbeiten ist, kehren die Bauern zu ihren Häusern und Höfen zurück und richten dort die notwendigen Dinge. Normalerweise nehmen die Bauern mit ihren Familien zwei größere Mahlzeiten aus (möglicherweise warmem) Getreidebrei zu sich: die erste morgens vor der Feldarbeit und die zweite abends bei der Heimkehr. Während der anstrengenden Arbeit essen die Feldarbeiter nur eine kleine Mahlzeit, üblicherweise aus etwas Brot oder – je nach Saison – einfachem Gemüse oder Obst bestehend.

Normale **Handwerker** (Stand Volk oder Bürger) stehen ebenfalls früh auf, meistens mit dem Aufgehen der Sonne. Den ganzen Tag über arbeiten die Handwerker an ihren Waren, unterbrochen nur von Kunden, die Handwerkswaren bestellen oder abholen wollen. Die Handwerker sind innerhalb großer Städte in Zünften organisiert. Auf dem Lande hingegen arbeitet jeder Handwerker für sich, er kann die Preise selbst festsetzen, ist aber gegen Konkurrenz nicht gewappnet.

Die Familien der Handwerker arbeiten im Haushalt, die erwachsenen Söhne werden entweder vom Vater oder einem anderen Handwerker ausgebildet. Mahlzeiten sind reichhaltiger als bei Bauern, trotzdem nicht gerade üppig.

Insbesondere in größeren Städten sind Handwerker zu Zünften zusammengeschlossen, die nach innen den Zusammenhalt und die Solidarität unter den Mitgliedern stärken, nach außen aber den Zugang zu lukrativen Handwerksaufträgen kontrollieren und letztlich stark einschränken: Als Handwerker, der nicht in einer Zunft organisiert ist, hat man in Städten im Prinzip keine Chance, auf legalem Wege Geld zu verdienen. Die Zünfte setzen die Preise fest, bestrafen ‚schwarze Schafe‘ der Zunft, beobachten durchreisende Handwerker und vertreiben diese nötigenfalls, d. h. falls sie Waren anbieten oder herstellen, aus der Stadt. Einen besonderen Status haben allerdings die wandernden Handwerksgesellen, von denen nach Abschluss der Ausbildung und dem Überreichen des Gesellenbriefes erwartet wird, dass sie ein Jahr und einen Tag lang außerhalb ihrer Heimatstadt

arbeiten. Damit sind bestimmte Pflichten verbunden, etwa die, angebotene Aufträge in Absprache mit der lokalen Zunft anzunehmen, aber auch bestimmte Rechte, etwa das, von der lokalen Zunft Herberge zu verlangen, wenn ein Auftraggeber Kost und Logis nicht zahlt. In Ulnius organisiert sich gerade der Ulnische Zünftebund, über den die gut organisierten Handwerker der größten Städte und Gewerke versuchen, Einfluss auf die Politik zu nehmen. Adlige, aber auch die Gilden der Händler und Kaufleute beobachten dies naturgemäß sehr skeptisch, hier scheint noch viel Potential für Konflikte vorhanden zu sein.

**Händler und Krämer** (Stand Bürger) arbeiten im Prinzip wie einfache Handwerker, mit dem Unterschied, dass sie öfter herumreisen, um ihre Waren auf Märkten anzubieten. Ansonsten gilt praktisch dasselbe wie für Handwerker. Händler sind allerdings nicht in Zünften, sondern in Gilden organisiert. Je nach Größe einer Stadt gibt es schlicht die Kaufmannsgilde oder aber Gilden für unterschiedliche Waren, etwa die Tuchhändlergilde, die Viehhändlergilde usw. Die Gilden agieren ebenfalls nach innen und nach außen – nach innen sorgen sie für den guten Ruf, indem sie Wucher unterbinden und für bestimmte Qualitätsstandards sorgen, nach außen schrecken sie Konkurrenten ab und verhindern so Wettbewerb.

Reiche **Kaufleute** (Stand Oberschicht) arbeiten selbst wenig, sie überprüfen höchstens Bücher, Rechnungen und Waren auf Richtigkeit bzw. Qualität. Nur bei sehr wichtigen Geschäften oder Kunden werden solche Händler selber Waren anpreisen und Verhandlungen führen. Sie haben für ihr Geschäft, ihre Kontore und Niederlassungen mehrere Angestellte, die alle Arbeit verrichten. Reiche Kaufleute leben oft luxuriös, teilweise sogar wie Adlige. Sie dürfen mit einer fürstlichen Sondergenehmigung Sklaven halten. Allerdings sind solche Genehmigungen nur schwer zu beschaffen – und dann teuer. – Reiche Kaufleute bestimmen oft die Geschicke der entsprechenden Gilde, indem sie direkt – etwa als Gildenmeister – oder indirekt – durch ihren Einfluss auf den Markt – auf die Politik der Gilde einwirken.

**Adlige** gehen nahezu nie einer regelmäßigen Beschäftigung, nur ein Bruchteil aller Adligen hat überhaupt einen Beruf erlernt, und diesen dann auch mehr als Hobby denn als ernsthaften Broterwerb. Adlige haben üblicherweise Sklaven und Leibeigene, die alle Hausarbeit verrichten bzw. ihren Lebensunterhalt sichern. Sie leben ihrem Vermögen entsprechend luxuriös.

## 6.2 Kleidung

Die Kleidung der Ulngas unterscheidet sich je nach geographischer Lage und nach Stand des Trägers zum Teil gravierend. Im Süden des Reiches tragen die Männer Tuniken, die Frauen hingegen weite Röcke und luftige Oberhemden. Dabei unterscheidet sich das Material je nach Stand. So tragen Angehörige der Unterschicht in der Regel ungefärbte Kleidung aus billigem, schlechtem Material wie Leinen oder Wolle, während Ulngas aus dem Mittelstand schon qualitativ bessere Stoffe bezahlen können. Zudem sind die Kleidungsstücke dieser Bürger des Imperiums gelegentlich gefärbt, wenn auch in ‚billigen‘ Farben wie beispielsweise Braun. Reiche Bürger der Oberschicht tragen Kleidung aus teuren Stoffen wie Seide oder feinstem Leinen, wobei Seide wegen des höheren Tragekomforts bevorzugt wird. Diese Tuniken, Röcke und Hemden sind immer gefärbt, und zwar in allen nur denkbaren Farben. Lediglich blaue Kleidung wird man in diesem Stand nicht finden, denn diese Farbe ist ausschließlich den Adligen vorbehalten. Zwar tragen nicht alle Adligen blaue

Kleidung, doch die meisten tun es; schon allein, um dafür zu sorgen, dass sie nicht vom Pöbel belästigt werden.

Im Norden des Imperiums ist die Kleidung recht anders: Angehörige des einfachen Volkes oder Leibeigene sowie Sklaven tragen meist einfache Woll- oder Leinenkleidung, üblicherweise aus Hemd, Hosen bzw. Rock, Socken und Bundschuhen (die aus Leder gefertigt sind) bestehend. Die Kleidung ist ungefärbt, hat also entweder eine graue oder grauweiße Farbe. Bürger tragen oft dieselbe Kleidung wie Angehörige des Volkes, der Unterschied ist, dass ihre Kleidung besser in Schuss gehalten wird. Außerdem tragen sie anstatt Bundschuhen normale Schuhe oder Sandalen, ab und zu auch Stiefel. Reichere Bürger tragen auch gefärbte Kleidung, die um ein Vielfaches teurer ist als ungefärbte. Bürger der Oberschicht tragen ebenso wie Adlige ausschließlich teure, gefärbte Kleidung, die ebenfalls aus Hosen oder Rock, Hemd, Socken, Stiefeln und oft auch einem Umhang oder Mantel besteht. Ihre Kleidung besteht aus feineren Stoffen als Wolle, zum Beispiel aus feinem Leinen, Leder oder Seide. Typisch für Angehörige der Oberschicht und des Adels ist eine besondere Mütze, die Irai, die der irdischen Baskenmütze ähnlichsieht und in der Regel rot oder gelb gefärbt ist, bei Adligen blau. Angehörige unterer Stände tragen einfache Wollmützen, die entweder nur das Haupt bedecken oder aber bis über die Ohren gezogen werden können (letztere vor allem im schneidend kalten Winter). Auch im hohen Norden ist die Farbe Blau ausschließlich Adligen vorbehalten.

Adlige sind neben Abenteurern, Soldaten und Wächtern auch die einzigen Bewohner des Imperiums, die praktisch immer bewaffnet in der Öffentlichkeit zu sehen sind. Zwar gibt es keine allgemeinen Gesetze, die das Tragen von Waffen in der Öffentlichkeit verbieten; doch gern gesehen wird dies nicht. Besonders in größeren Städten ist es die Regel, dass Abenteurer, die ihre Waffen nicht für das Ausführen eines Bewachungs- oder Militärauftrages benötigen, freundlich, aber bestimmt gebeten werden, ihre Bewaffnung bei der Stadtwache zu deponieren oder zumindest versiegeln zu lassen. Wie gesagt: Übergreifende, imperiale Gesetze dazu gibt es nicht, aber bei Nichtbefolgen dieser Aufforderung kommt es sicherlich zu Repressionen. So könnte es zum Beispiel passieren, dass sich die Helden täglich bei der Stadtwache melden müssen, ständig kontrolliert werden usw.

### 6.3 Währung

Die ulnische Währung ist fast ebenso alt wie die Ulner selbst. Bei der Eroberung Ranelors und der Unterwerfung der Urbevölkerung brachten die Ur-Ulner ein Konzept mit, das vorher gänzlich unbekannt war: Handel gegen Geld. Bis zum Erscheinen der Ulner wurde auf Ranelor munter getauscht; die meisten lebensnotwendigen Dinge konnte man selbständig herstellen oder zur Not gegen Hacksilber eintauschen. Das Prinzip des Geldes setzte sich innerhalb von nur wenigen Dekaden durch – die Urbevölkerung passte sich dem Lebensstandard der Ulner an, wo es nur möglich war, und damit das überhaupt möglich wurde, mussten Luxusartikel gekauft werden.

Das Imperium prägt bzw. gießt seit der Stunde seiner Geburt eigene Münzen. Die ulnische Währung besteht aus den seltenen, wertvollen geprägten **Gold-Antaranern**, ebenfalls geprägten silbernen **Denari** (Ez. **Denarius**) sowie gegossenen **Bronze-, Kupfer- und Messingsesterzen**.

Die geprägten Münzen sind fein gearbeitet; jeder Gold-Antaraner zeigt das Bildnis des aktuellen Imperators auf der Vorderseite (Avers), auf der Rückseite (Revers) eine Jahreszahl sowie das vollständige (große) imperiale Münzsiegel. Die umgangssprachliche Bezeichnung *Imperator* für diese Münzen ist daher naheliegend. Die silbernen Denari hingegen zeigen üblicherweise auf dem Avers das stilisierte Symbol der Herrschaft des aktuellen Imperators, etwa einen Löwen, einen Reiher usw. Auf die Rückseite wird ebenfalls das große imperiale Münzsiegel eingeprägt.

Die Vorderseite der gegossenen kleineren und eher alltäglichen ulnischen Sesterzen hingegen trägt eine schlichte Jahreszahl, die das Jahr des Gusses angibt; die Rückseite der Gussformen erzeugt das vereinfachte (kleine) imperiale Münzsiegel, das die Echtheit der Münze bestätigen soll. Sesterzen sind im Übrigen üblicherweise mit einem Loch in der Mitte versehen, sodass sie zum einfacheren Transport auf eine Schnur aufgefädelt werden können; je nach Region umfasst eine Schnur Sesterzen 40 bis 50 Münzen einer Art.

Die Währung im Imperium entspricht von der Umrechnung beinahe der Standard-Zehnerumrechnung: Oberste Standard-Münzeinheit ist der silberne ulnische Denarius (entspricht etwa zwei Silberstücken ceznyrn'schen Standards). Auf einen Denarius gehen zehn Bronzesesterzen (jeder etwa im Wert von zwei ceznyrn'schen Bronzestücken). Auf einen Bronzesesterz gehen jeweils zehn Kupfersesterzen. Ein Kupfersesterz (entspricht zwei Kupferstücken aus Ceznyrn) wird weiterhin unterteilt in zehn kleine Messingsesterzen (entsprechend jeweils zwei Keramikstücken).

Selten und in der Regel nur für größere Transaktionen benutzt wird der Gold-Antaraner, der einen Wert von fünfzig Denari hat (oder von zehn Ceznyrn-Goldmünzen). Sehr große Summen (um die es vor allen Dingen bei Adligen oft geht) werden in offiziell geschätzten Edelsteinen beglichen, von denen alle möglichen Varianten in Umlauf sind.

Die offizielle Umrechnung sieht folgendermaßen aus:

- 1 Gold-Antaraner (A) = 50 (Silber-)Denari
- 1 (Silber-)Denarius (D) = 10 Bronzesesterzen
- 1 Bronzesesterz (B) = 10 Kupfersesterzen
- 1 Kupfersesterz (K) = 10 Messingsesterzen (M)

Preise setzen sich meist aus zwei Münzeinheiten zusammen. Ein Gegenstand für einen Bronze- und vier Kupfersesterzen würde folgendermaßen geschrieben: 1'4 K (wenn mit einem Bronze- und vier Kupfersesterzen gezahlt wird) oder 14 K (wenn mit 14 Kupfersesterzen gezahlt wird); ein Gegenstand für zwei Denari und drei Kupfersesterzen 2'0'3 K (oder 203 K).

Als Maß für Größe und Gewicht der ulnischen Münzen kann die europäische Währung dienen. Dabei entspricht ein Denarius in der Größe etwa einem 20-Cent-Stück, ist allerdings dicker und schwerer (ca. 10 g pro Münze). Sesterzen und Gold-Antaraner hingegen sind ungefähr von der Größe eines 2-Euro-Stücks, wobei Sesterzen (ca. 8 g) leichter und Antaraner deutlich schwerer sind (20 g).

Ulnische Münzen gelten neben den ceznyrn'schen als Standard und werden fast überall akzeptiert.

Zu jedem Geburtstag des Imperators werden etwa acht Dutzend besonderer Münzen geprägt, die **Triferra**. Die runden, sehr großen Münzen setzen sich aus drei gleich großen Segmenten zusammen, die jeweils aus Silber, Gold und Serx bestehen. Wegen ihres großen Wertes gelangen diese Münzen nur sehr selten in Umlauf. Ist dies jedoch doch der Fall, so hat ein Triferrum ungefähr einen Wert von zwanzig ulnischen Gold-Antaranern.

In den Iësiadora-Abteien können Münzen in sogenannte **Kalwar** – Gold-Äquivalente bzw. Wechsel – eingetauscht werden: Man zahlt eine bestimmte Summe in und erhält dafür einen Wechselschein, der die Höhe der eingezahlten Summe bestätigt – abzüglich einer kleinen Bearbeitungsgebühr, versteht sich. Solche Kalwar können in jeder anderen Iësiadora-Abtei zurückgetauscht werden; sie sind in der Regel personalisiert, sodass nur die Person, die das Gold eingezahlt hat, es sich auch wieder auszahlen lassen kann. Auf Wunsch und gegen eine leicht erhöhte Bearbeitungsgebühr können auch anonyme Kalwar ausgestellt werden, die dann von jeder anderen Person zurückgetauscht werden können.

## 6.4 Handel & Waren

Der Warenaustausch im Imperium ist gut organisiert: Über die Wasserstraßen wie den Lohaum und den Nuug werden ebenso Waren transportiert wie über die gut ausgebauten Imperialen Heerstraßen, die die Städte, die Marktflecken und die größeren Dörfer miteinander verbinden. Das größte Speditionsunternehmen, das **Haus Kelke'mellan**, wurde ursprünglich von einem Ur-Ulner namens Faelian Kelke'mellan gegründet, der eine Cha'dan heiratete und von seiner Familie ausgestoßen wurde. Der Aufstieg seines Hauses zum größten Fuhrunternehmen erst in Ulnius, dann in den Herzlanden, später im ganzen Imperium sorgte für viele Bewunderer und half dabei, die Grenzen zwischen den Völkern ein wenig aufzuweichen; die Neider andererseits unken nach wie vor, dass nur die Unterstützung der Tida der Frau von Faelian den Erfolg brachte.

Den Transport in die bzw. aus den kleineren Bauerndörfern übernehmen lokale Spediteure, die an die Straßenverhältnisse vor Ort angepasst sind und wissen, was sie erwartet. Daneben sind immer wieder auch Handelskarawanen unterwegs, die vor allem die Langstrecken – etwa von Anwis nach Ulnius – bedienen. Und die Cha'dan bringen für diejenigen, denen es auf einen Tag oder eine Woche nicht ankommt, gegen kleines Geld ebenfalls Waren von einem Ort zum anderen.

Der größte Warenumsschlagplatz noch vor Ulnius ist Antaran im Süden Ranelors. Hier legen Schiffe aus allen Teilen der Welt an, müssen ihre Waren ausladen und zum Verkauf anbieten (vgl. *Antaran*, S. 66). Ulnius hat seinen Rang als Handelsplatz vor allem wegen seiner im direkten Vergleich ungünstigen Lage schon vor geraumer Zeit verloren und zehrt als Hauptstadt noch vom alten Ruhm. Und obwohl die Nuug-Städte ebenso wie Ulnius nicht wirklich zentral liegen, sind sie dennoch wichtige Wirtschaftsfaktoren. Das liegt zum einen an ihrer schieren Größe und der Zahl der Menschen, die um sie herum leben; zum anderen sind alle der fünf Nuug-Städte in einigen Bereichen spezialisiert, Mercos etwa im Fellhandel, Belunt im Viehhandel, sodass wichtige Kontrakte oft hier geschlossen werden.

Die Versorgung mit Münzen erfolgt über die Imperiale Münze, die Zweigstellen in jeder größeren Stadt hat. Daneben fungieren die Iësiadora-Abteien in den Städten, aber auch auf dem Land als wichtige Stationen für den Geldverkehr. Zur Währung und den Gold-Äquivalenten bzw. Wechseln vgl. *Währung*, S. 77.

Seit einiger Zeit experimentieren die Abteien auch mit dem Angebot von sicheren Aufbewahrungsmöglichkeiten – gegen Entgelt werden Sachen sicher und diskret eingelagert.

## 6.5 Post & Informationen

Rasch haben die Imperatoren erkannt, dass die Kommunikation in einem Reich der Größe des Imperiums eine wichtige Rolle spielt. Daher haben sie schon recht früh ein Kommunikationssystem eingeführt, das auf berittenen Boten basiert, die wichtige Strecken in kurzer Zeit zurücklegen können. Die sogenannten **Matarim'tar** (Cortain, *schnelle Reiter*) bilden Boten- bzw. Meldekettensysteme und liefern Nachrichten, Briefe und kleinere, ‚hoheitliche‘ Waren schnell und sicher aus. Die Abstände, in denen die einzelnen **Matarim** (Cortain, *Reiter* (Pl.)) voneinander positioniert sind, hängt an der Geländebeschaffenheit: In flachen Gegenden mit guten Straßen sind die Abstände größer, bis zu 50 Kilometer; in bergigen, sumpfigen oder anderweitig schwierigen Geländeformen können die Abstände auf bis zu 15 Kilometer schrumpfen. Die Matarim sind in der Regel zu zweit an ihrem Standort, es gibt dort meistens auch mehr als zwei Pferde zum raschen Wechseln.

An größeren und wichtigeren Standorten sind Ulngas-Familien beauftragt worden, größere Poststationen zu betreiben, die neben dem Wohnraum für die Matarim und den Stallungen für deren Pferde Gästezimmer bieten. Hier können auch Helden rasten und sich mit neuen Informationen versorgen lassen. Gut ausgebaute Strecken werden inzwischen auch von regelmäßigen Kutschen befahren, die neben Waren auf Reisende von Ort zu Ort transportieren.

Die Matarim'tar können nur von offiziellen Stellen beauftragt werden, Nachrichten auszuliefern; nicht selten sind sie aber kleinen Zusatzeinkünften nicht abgeneigt und bringen auch private Briefe von Ort zu Ort, wenn sie sowieso unterwegs sind. Nachrichten, die von Matarim transportiert werden, sind in der Regel sicher und vor den Zugriffen Fremder geschützt. Denn sowohl die Matarim'tar als auch deren Transportgut stehen unter dem direkten Schutz des Imperators, ein Angriff auf einen Matar wird wie ein Angriff auf ein Mitglied der imperialen Familie gewertet und hart bestraft.

## 6.6 Zeitrechnung und Kalender

Die Zeitrechnung der Ulnen beginnt mit der Eroberung Ranelors und der Gründung des Imperiums. Folglich beginnt die Datierung aller wichtigen Ereignisse mit dem 1. Jahr des Imperiums (JdI). Mittlerweile sind seit jenen Tagen etliche Jahrhunderte vergangen.

Das Jahr selbst wird bei den Ulnern in Wochen mit jeweils acht Tagen eingeteilt, wobei jeder Tag einer der acht Gottheiten der Ulnen gewidmet ist. An allen acht Tagen der ulnischen Woche wird gearbeitet, an zwei Tagen soll vorher der Gottesdienst besucht werden. Die Woche ist so eingeteilt, dass Nishiutag, Auwalstag, Liastetag und Damrodstag die erste Hälfte der Woche bilden, Losgartag, Äiduachstag, Iësiadoratag und Udrilonstag die zweite Hälfte. Damrodstag und Udrilonstag sind Tage der Besinnung, an denen frühmorgens der Gottesdienst besucht wird, um am Damrodstag den Göttern für das Glück des Lebens zu danken bzw. am Udrilonstag für eine gnädige Aufnahme nach dem Tode in die Reihen der Gläubigen zu beten. Danach wird dann wieder ganz normal gearbeitet.

Dreizehn Tage des Jahres sind dem Gedenken des großen Kampfes zwischen Fürst Damrod und seinem Widersacher Atül gewidmet. An diesen Tagen, Siegestage genannt, wird nicht gearbeitet: Vormittags ist ein Besuch des Gottesdienstes für den Gläubigen Pflicht, der Nachmittag wird in Ruhe und Frieden mit der Familie verbracht und soll der stillen Meditation dienen. Oft liegen auch



Festtage wie der des „Zaubererstreits zu Anwis“ (5. Siegestag) auf diesen Tagen. – Sklaven und andere Unfreie müssen in der Regel auch an den Siegestagen arbeiten; nur der 13. Siegestag ist auch für sie ein Feiertag.

Jeweils drei dieser Feiertage finden sich jeweils nach elf Wochen (nach jeder Jahreszeit), lediglich am Ende des Jahres (nach Ende der 44. Woche) sind es vier Tage. Der dreizehnte Siegestag und letzte Tag des Jahres überhaupt gilt als der Tag, an dem Atül (in irgendeinem Jahr – welches, weiß wohl nicht einmal der Erzpatriarch der Acht) mit furchtbarer Macht über **Zaon** herfallen wird, um in einem alles vernichtenden Kampf eine finale Entscheidung mit seinem Gegenpart Damrod zu suchen.

Die anderen Tage werden nach den Wochen gezählt, in denen sie liegen – der 4. Auwalstag im Jahr des Imperiums 1297 kann so präzise zugeordnet werden; abgekürzt wird oft folgendermaßen: 4. Auwal 1297.

Auf diese Art und Weise teilen die Ulner und UIngas das Jahr in 44 Wochen, wobei den vier Jahreszeiten Frühling, Sommer, Herbst und Winter jeweils elf Wochen zugeordnet sind. Das Jahr beginnt mit dem Frühling (Woche 1 bis 11), dem Zeitraum im Jahr, in dem Kinder gezeugt werden sollten. Stirbt ein Familienmitglied im Frühling, droht der Familie großes Unglück. Der Sommer (Woche 12 bis 23) ist die Zeit der Reife und dem Beginn der Ernte und gilt somit als gute Zeit, glückliche Hochzeiten zu feiern. Der Herbst (Woche 24 bis 32), die Zeit der großen Ernte, gilt als der Zeitraum, um erfolgreiche, Gewinn bringende Geschäfte abzuschließen. Das Jahr endet mit dem Winter (Woche 34 bis 44), der Jahreszeit des Todes, aus dem alles Leben neu entsteht. Am letzten Atülstag, der ebenfalls dem Winter zugerechnet wird, bleibt jeder, der noch einen Funken Verstand hat, im sicheren Heim.

Jahreszeit	Wochen	Siegestag
Frühling	1–11	1–3
Sommer	12–22	4–6
Herbst	23–33	7–9
Winter	34–44	10–13

Wochentage
Nishiu(tag)
Auwal(stag)
Liaste(tag)
Damrod(stag)
Losgar(tag)
Aïduach(stag)
Iësiadora(tag)
Udrilon(stag)

Tabelle 1: Überblick über die Wochen und Wochentage im Imperium

## 6.7 Recht & Gesetz

### 6.7.1 Gerichtsbarkeit ...

Normalerweise fällt die Gerichtsbarkeit in den Aufgabenbereich des jeweiligen Dûnun, die sie weiter delegieren an Grafen, Barone, Freiherren und Ritter. Ausnahmen hiervon bilden zum einen die freien Städte, zum anderen die Justitiare, imperiale Beamte, die jedes Urteil eines Landesherren aufheben und neu fassen dürfen. In jedem Fürstentum lebt mindestens ein Justitiar, in besonders großen entsprechend mehr (vgl. *Imperiale Justitiare*, S. 82).

### 6.7.2 ... und Strafen

Strafen reichen von Geldstrafen für kleinere Vergehen wie Zechprellerei, Beleidigung eines Beamten etc. über (sehr seltene) Gefängnisstrafen für leichten Diebstahl, leichten Betrug (zum Beispiel falsche Gewichte), leichte Körperverletzung etc. bis zu (sehr häufigen) Körper- bzw. Todesstrafen wie Abhacken der Waffenhand, Auspeitschen, Prügel, Kastration bzw. Köpfen, Rädern, Verbrennen, Hängen etc. für Vergehen wie Diebstahl, Raub, Mord, Verrat, Fahnenflucht, Feigheit vor dem Feind, Körperverletzung, Erpressung, Vergewaltigung, Schmuggel, Fälschung von Münzen usw.

Körper- und Todesstrafen werden sofort nach Urteilsverkündung oder spätestens einen Tag danach ausgeführt, Geldstrafen werden sofort eingezogen – wenn der Täter nicht zahlen kann, wird er unter der Bedingung, dass der Kläger adlig ist, zum Leibeigenen, bis er den Betrag abgearbeitet hat. Ist der Kläger nichtadlig, geht der Verurteilte in den Besitz des Staates über, der wiederum den Kläger entschädigt. Gefängnisstrafen treten sofort in Kraft.

### 6.7.3 Imperiale Justitiare

Besondere Machtbefugnisse in den Fürstentümern des Imperiums haben die Imperialen Justitiare, vom Imperator persönlich bestimmte Beamte, die die Einhaltung der imperialen Gesetze und die Wahrung der imperialen Interessen in den einzelnen Fürstentümern kontrollieren. Zu diesem Zweck unterstehen den Justitiaren je nach Größe ‚ihres‘ Fürstentums zwischen 10 und 150 imperiale Legionäre, die sie nach Bedarf einsetzen können.

Dies macht die Justitiare selbst für die mächtigsten Adelshäuser zu Machtfaktoren, die nur schwer missachtet oder übergangen werden können. Logische Konsequenz für die dekadent gewordenen Ulner: Justitiare müsste man eigentlich bestechen. Da es sich bei den Justitiaren nun aber für gewöhnlich um dem Imperator loyale, ehemalige Offiziere handelt, bleibt ein solcher Bestechungsversuch immer ein gefährliches Unterfangen.

### 6.7.4 Geheimdienste

In einem Reich von der Größe des Imperiums sind Informationen für den Machterhalt wesentlich, und so nimmt es nicht wunder, dass der Imperator diverse Geheimdienste unterhält. Der bekannteste davon – ob das bei einem Geheimdienst ein Qualitätsmerkmal ist, sei dahingestellt – ist si-

cherlich die Zentrale Imperiale Aufklärung (ZIA), die von den Bürgerinnen und Bürgern des Imperiums gleichermaßen gefürchtet wie bewundert wird. Die Adligen wissen um die Macht und Effizienz der ZIA, die ihre Netze überall spinnt und ihre Agenten überall platziert; dementsprechend vorsichtig agieren sie. Die ZIA konzentriert sich dabei im Übrigen tatsächlich auf die Aufklärung nach innen.

Nach außen agiert vor allem der Auswärtige Imperiale Dienst (AID), der Agenten in allen bekannten Nationen **Zaons** führt.

### 6.7.5 Grogorische Blutrache und Wergeld

Eine bei den Grogoren sehr verbreitete Art, den Mord an einem Familienmitglied zu rächen, ist die Blutrache. Der **Taskeli Do'ar** (Cortain, *Kodex des Blutes*), die von den ulnischen Besatzern niedergeschriebene und damit legitimierte Version der Blutrache, regelt diese aufs genaueste. Trotz dieser imperialen Akzeptanz gilt der Taskeli ausschließlich für Grogoren; andere Völker haben keinen Anspruch darauf, dieses Recht zu nutzen.

Blutrache kann nur von nahen Verwandten eines Ermordeten genommen werden. Zur Sühne des Mordes wird entweder der Mörder selber oder einer seiner Verwandten getötet. Dabei ist es völlig egal, ob dieser Verwandte etwas mit dem Mord zu tun hatte oder nicht, ja, in einigen Fällen wusste das Opfer einer Blutrache gar nichts von seiner ‚Mitschuld‘. Normalerweise bleibt die Blutrache aber auf die in einem relativ kleinen Gebiet lebenden Verwandten des Mörders beschränkt. Der antaranische Cousin eines in Anwis lebenden, einen Mord begangenen Grogoren bliebe also in der Regel von der Blutrache ausgenommen. Ausnahmen sind nur dann gegeben, wenn dieser entfernte Verwandte das einzig greifbare Opfer wäre.

Weiterhin ist im Blutkodex festgehalten, dass zumindest ein Mitglied der von der Blutrache bedrohten Familie darüber informiert werden muss, dass Blutrache genommen werden wird. Ausgenommen als Opfer der Blutrache sind übrigens Frauen, Mädchen, Nicht-Grogoren (wobei als Nicht-Grogore gilt, wer in einer nicht-grogorischen Familie lebt) und solche Familienmitglieder, die sich von ihren Familienbanden losgesagt haben. Lediglich von Frauen begangene Morde dürfen auch an dieser einen Frau gerächt werden, alle anderen Frauen der Familie sind aber auch weiterhin tabu.

Abgesehen von der Blutrache kennen die Grogoren noch einen weiteren Brauch, um den Tod (ob durch Unfall oder bei einem fairen Kampf) eines Menschen zu sühnen: das sogenannte **Wergeld** (‚Manngeld‘), von den Imperialen als **Gawâr** (Cortain, *Menschengeld*). Dabei wird von einem Rat aus Mitgliedern beider beteiligter Sippen eine Summe festgesetzt, bei deren Begleichung der Tod als gesühnt gilt. Manchmal wird auch für einen Ermordeten ein Wergeld festgesetzt, um so die Blutrache zu verhindern. Dies ist aber eher die Ausnahme.

## 6.8 Grundbesitz, Leibeigenschaft und Sklaverei

Normalerweise besitzen nur Adlige Grund und Boden, in wenigen Fällen auch nichtadlige Großbürger. Dieser Grund und Boden wird vom einfachen Volk bearbeitet. Der jeweilige Grundbesitzer erhält vom Ertrag seines Bodens einen Anteil, der normalerweise so berechnet ist, dass die freien

Bauern des Grundbesitzers recht gut überleben können. Diesen freien und nicht sehr zahlreichen Bauern steht es offen, sich einen neuen Grundherren zu suchen. Die Auswahl ist jedoch nicht groß, da die Abgaben sich bei verschiedenen Herren nicht sonderlich unterscheiden.

Die meisten Grundbesitzer und auch der Staat haben jedoch noch weit ‚billigere‘ Arbeitskräfte: Sklaven und Leibeigene. Dies sind entweder Bauern, die so hoch verschuldet sind, dass sie ihre Arbeitskraft und ihr Leben ihrem Gläubiger übergeben mussten, bis ihre Schulden beglichen sind, oder Kriminelle, die zur Leibeigenschaft verurteilt worden sind. Kinder und Enkel von Leibeigenen können dazu verpflichtet werden, weiter die Schulden ihrer Vorfahren abzarbeiten. Spätestens die dritte Generation von Leibeigenen ist jedoch wieder frei.

Kriminelle und Gefangene, die, um ihre Schuld zu sühnen, entweder auf Zeit oder für den Rest ihres Lebens zu Leibeigenen werden, oder aber Schuldner, die ihre Schulden in der Leibeigenschaft abarbeiten müssen, genießen jedoch gewisse Rechte. So sind ihre Herren verpflichtet, sie im Notfall grundlegend zu versorgen.

Leibeigene können jederzeit von ihren Herren freigegeben werden (was in der Praxis aber so gut wie ausgeschlossen ist), während Sühne-Sklaven in der Regel ihre Strafzeit abwarten müssen, bevor ihr Herr sie freigeben kann. Allerdings kann – bei guter Führung und aufrichtiger Reue – schon vor Ende dieser Zeit über eine Strafaufhebung verhandelt werden.

Gesetzlich spricht nichts gegen den Besitz von und den Handel mit Sklaven. Allerdings regelt ein strikter Kodex des Ordens der Acht die genauen Bedingungen, unter denen ein Mensch zum Sklaven werden kann. Potentielle Sklaven sind vor allem ‚Wilde‘, die nicht an die Allmacht der Acht glauben. Sind sie einmal Sklavenhändlern zum Opfer gefallen, haben sie in der Regel nichts mehr vom Leben zu erwarten, denn zu ihrem Schutz – dem Schutz von Ungläubigen – sieht der Sklavenkodex des Ordens der Acht keine besonderen Maßnahmen vor; sie scheinen die Mühe nicht wert zu sein. Deswegen werden solche armseligen Geschöpfe auch zu niedrigsten Arbeiten befohlen, die zum langsamen, aber sicheren Tode führen. Zwar können Wilde von ihren Herren freigegeben werden, aber dies darf nur dann erfolgen, wenn der zuständige Gesandte des Patriarchen der Acht seine Zustimmung gibt. Und das geschieht normalerweise nur dann, wenn der Wilde gläubig geworden ist.

Hauptumschlagplatz für Sklaven ist Antaran; dort gibt es neben Leibeigenen und Sühne-Sklaven vor allem zahlreiche Bhut-Sklaven, die aus dem Meer der tausend Schiffe stammen.

Leibeigene sind besser gestellt als Sklaven, da sie nicht nur von ihrem Herrn abhängig sind. Sie müssen ihrem Herrn nur eine bestimmte Menge an Nahrungsmitteln als Abgabe zahlen – natürlich mehr als die freien Bauern –, den Rest ihres Ertrages dürfen auch sie behalten. Alle Leibeigenen unterliegen bestimmten Beschränkungen. Sie dürfen zum Beispiel nur mit Erlaubnis ihres Herrn heiraten, reisen oder handeln. Wenn ein Leibeigener stirbt, müssen seine Angehörigen quasi als Entschädigung für die verlorene Arbeitskraft ihrem Herrn ein Totengeld bezahlen.

## 6.9 Nicht-Imperiale: ‚Ausländer‘ im Imperium

Aufgrund der großen Macht und der vielfältigen Handelsbeziehungen des Ulnischen Imperiums leben viele Nicht-Imperiale bzw. ‚Ausländer‘ im Imperium. Ihre Integration in die Gesellschaft hängt von mehreren Faktoren ab: Einerseits ist zu berücksichtigen, woher die Fremden stammen

(und demnach wie sie aussehen) und wie das Verhältnis der Heimatnation zum Imperium bzw. der Völker zueinander ist, vgl. *Einstellungen der Völker zueinander*, S. 142. Issard werden von Ur-Ulnern als Feinde angesehen, die Ulngas stehen ihnen sehr ablehnend gegenüber; Hunab-Tabai werden es sicherlich schwerer haben als Blithlu, Broghan leichter als Vanir usw. Zum zweiten ist zu beachten, wo diese Fremden leben: In einer Großstadt werden sie mit Sicherheit weniger auffallen als in einem abgeschiedenen Dorf mit nur wenigen Einwohnern, die sich seit ihrer Kindheit untereinander kennen. Und zum dritten ist da natürlich die Religion. Fremde, die ihre eigene Religion auch im Imperium ausüben wollen, werden nicht nur von der Obrigkeit unter Druck gesetzt, die so etwas nicht gerne sieht. Auch die normale Bevölkerung wird auf Distanz gehen – spätestens dann, wenn der örtliche Priester der Acht im Gottesdienst auf den bösen Einfluss von Fremden mit falscher Religion auf die wahren Gläubigen hingewiesen hat.

Fremde, die längere Zeit im Imperium verweilen und einen festen Wohnsitz haben, werden früher oder später einmal Besuch vom örtlichen Priester der Acht erhalten, der sehr höflich, aber auch sehr bestimmt darauf hinweist, dass im Ulnischen Imperium der Glaube an die Acht Götter der einzig akzeptierte ist. Sollte der Fremde also vorhaben, noch länger im Lande zu verweilen, sei er, der Priester, gern bereit, über eine Konvertierung und die damit verbundenen Vorteile für den Einzelnen zu berichten ... Wird ein solches Angebot auch nach mehrfachem Besuch abgelehnt, ist es nicht unüblich, dass der Ungläubige wegen Ketzerei festgenommen wird. Ausgenommen sind davon nur solche Personen, die den Schutz einflussreicher Freunde genießen oder von so großer Bedeutung sind, dass man bei ihnen einmal ein Auge zudrücken kann.

## 6.10 Dekadenz

Die echten Ulner sind im Laufe der zahlreichen Jahre seit Gründung ihres Reiches überheblich und dekadent geworden. Exzessive Festivitäten und ausgelassene Orgien sind an die Stelle der kühlen politischen und militärischen Besprechungen der Vergangenheit getreten, ein perfekt wirkender Körper ist einem „echten“ Ulner allemal mehr wert als ein perfekt funktionierender. Die ersten Folgen dieses langsamen, aber sicherer Niedergangs machten sich in der Vergangenheit bereits bemerkbar. Einfallende Grogoren-Horden wurden teils langsamer vernichtet, teils gar nicht gestoppt – sie konnten mit Beute entkommen. Die einstmals trutzigen Festungen haben höchstens noch im Grenzgebiet eine wirkliche Schutzfunktion.

Die Leibeigenen der Fürsten haben unter dieser aufkeimenden Dekadenz in besonderer Weise zu leiden. Sie müssen die „Waren“ für die Orgien der Ulner stellen – seien es nun Nahrungsmittel oder Menschen. Neue Drogen werden an Sklaven getestet, der wirtschaftliche Niedergang eines gleichgültig gewordenen ulnischen Kleinadligen bedeutet nicht nur Hunger für ihn, sondern auch für seine Leibeigenen und Sklaven.

Unter der Oberfläche des Imperiums brodelte es. Die einst unterdrückten grogorischen Traditionen der Bewohner des Imperiums keimen wieder auf, es gab bereits Meutereien gegen unbedeutende Fürsten. Zwar konnte sich die herrschende Gewalt bisher immer wieder durchsetzen, doch die erste Niederlage der Ur-Ulner ist nur eine Frage der Zeit ... und die Grogorenkriege sind noch nicht vergessen.

## 6.11 Besondere Substanzen im Imperium

Folgende Essenzen kann ein Held im Imperium erwerben oder finden – der Erwerb der meisten davon ist allerdings illegal und nur bei entsprechenden Quellen möglich. In Ergänzung zu den im *Regelwerk* gemachten Angaben enthält die Tabelle auch Hinweise auf den Legalitätsstatus einer Substanz im Imperium: Mit illegalen Substanzen sollten sich Helden besser nicht erwischen lassen, während Substanzen mit unklarem Status nicht automatisch zu einer Verhaftung führen – in manchen Städten und Dörfern können sie sogar ganz offen erworben werden. Legale Substanzen hingegen sind in allen größeren Siedlungen erwerbbar. Substanzen mit Status ‚hoheitlich‘ dürfen nur von imperialen Stellen besessen und eingesetzt werden; für normale Bürger sind Besitz und Konsum illegal.

Name	Gr	Wirkung	Status	SG	Form	Preis/ Dosis
Alar	2	+3W auf WW: Gift & Krankheiten für 2 Tage	legal	–	Pulver (1 g)	3 D
Atülslust	2	Rauschgift; Rauschdauer 2W10+1+BE Stunden, extremer Rausch, Wollust und extreme Emotionsverstärkung, Wohlbehagen, Euphorie	illegal	9	Pulver (1 g)	15 D
Drazepi	3	RE+2 für eine Szene	unklar	3	Pulver (1 g)	6 D
Falkenblick	7	WG+2 für eine Szene	unklar	1	Frucht	6 D
Götterstaub	6	Rauschgift; Rauschdauer 1W10+3+BE Stunden, extremer Rausch, Wohlbehagen, Glücksgefühle, starke Emotionsverstärkung, Depressionen, Apathie	illegal	6	Pulver (1 g)	10 D
Ik'we	2	Berserkerraserei (wie angeborener Vorteil <i>Berserker</i> ) für eine Szene	unklar	6	Frucht	3 D
Laëndil	8	ersetzt eine Mahlzeit	legal	–	Wurzel (1 Dosis)	8 B
Mafz	3	vertreibt Insekten für 2W6 Stunden	legal	–	Salbe (1 Dosis)	2 B
Nal'ad	6	unterdrückt die Fähigkeit, magische Kraftlinien zu nutzen (= Verlust der Fähigkeit, Magie einzusetzen), für 3 + BE Stunden	hoheitlich	1	Pulver (1 g) [leicht scharfer Geruch]	5 D
Polmori	5	Betäubungsmittel; erhöht die Schwierigkeit für WW gegen psychische Magie sowie gegen Schock & Betäubung um 3+BE	hoheitlich	–	Pulver (1 g)	20 D
Quildor	2	ermöglicht Nachtsicht (wie Vorteil <i>Dämmerungssicht</i> ) für eine Szene	hoheitlich	–	Salbe (1 Dosis)	8 D
Sommersaat	1	Rauschgift; Rauschdauer 2W10+BE Minuten, leichter Rausch, Wohlgefühl, leichte Halluzinationen	unklar	2	getrocknete Blätter zum Rauchen (1 g)	5 B
Vôsk	5	Schmerzunempfindlichkeit für eine Szene (Schwierigkeit von Bindungswürfen sinkt um 1)	hoheitlich	–	Salbe (1 Dosis)	5 D
Wêri	7	vertreibt Benommenheit sofort	legal	1	Pulver (1 g)	1 D
Xel	4	Kälteunempfindlichkeit für eine Szene	unklar	2	Wurzel (1 Dosis)	3 D
Yof	8	ZK+1, <i>Magie anwenden</i> +2, BP-4 für eine Szene	illegal	8	Wurzel (1 Dosis)	20 D
Zerf	5	schützt für eine Szene vor Blendung jeder Art	legal	–	Salbe (1 Dosis)	2 D

Tabelle 2: Besondere Substanzen im Ulnischen Imperium

## 6.12 Bücher, Manuskripte & Folianten

Bücher – das sind im Ulnischen Imperium immer Handschriften: Auch wenn in der letzten Zeit vereinzelt Wiegendrucke aufgekommen sind, ist der Buchdruck mit beweglichen Lettern noch unbekannt. Nahezu jedes Buch, das vervielfältigt werden soll, muss daher mühsam von Hand abgeschrieben werden. Das führt nicht nur dazu, dass es keine zwei wirklich gleichen Bücher gibt, sondern auch dazu, dass jedes Buch als etwas Besonderes angesehen wird: Es wird mit Miniaturen verziert, die Initialbuchstaben einer jeden Seite sind oft besonders kunstvoll gestaltet, die Schrift ist kalligraphisch fein.

Doch diese handwerkliche Tätigkeit hat ihren Preis: Für Bücher – im Imperium und auf **Zaon** allgemein – gilt, dass die Herstellung sehr aufwendig und extrem teuer ist, da als Grundstoff Pergament benötigt wird. Es gibt zwar Papyrus, doch dies ist für die dauerhafte Aufzeichnung von Texten quasi nicht verwendbar, da es sich zu schnell auflöst. Papier, wie wir es heute kennen, ist erst vor kurzer Zeit im Reich der Ronawara erfunden worden, und es wird noch etliche Jahrzehnte, wenn nicht gar Jahrhunderte dauern, bis es sich wirklich durchgesetzt und andere Inseln erreicht hat. Pergament fertigt man aus den Häuten von Schafen, Ziegen, Kälbern oder Lämmern; bei einer Blattzahl von 350 bis 400 benötigt man die Haut von etwa 140 Kälbern.

Für die Herstellung sind die folgenden Handwerker notwendig:

- handwerklich geschulte Pergamentmacher;
- Buchbinder;
- Schreiber;
- Buchmaler;
- Redakteure (für die Konzeption und die Leitung).

Die Herstellung geht dabei wie folgt vonstatten: Das Konzept des Buches („Schriftspiegel“, Anordnung der Illustrationen bzw. Miniaturen etc.) wird in Wachstafeln geritzt. Bereits vorher ist das Pergament vorbereitet worden: Tierhäute wurden abgeschabt, gebeizt und kalziniert (mit einer Kalkschicht versehen) sowie schließlich in die richtige Größe geschnitten. Danach wird, dem Konzept auf den Wachstafeln folgend, mit einem Griffel der Schriftspiegel auf die Pergamente geritzt, später dann die einzelnen Linien (das „Layout“). Im Anschluss erfolgt das Schreiben der Texte mit einer Gänsefeder (eine Arbeit, über die ulnische Schreiber häufig und ausgiebig klagen); die Tinte wird in Rinderhörnern aufbewahrt. Ist dieser Arbeitsschritt abgeschlossen, können die Buchmaler mit ihrer Arbeit beginnen und das Buch mit Miniaturen bzw. Illustrationen versehen.

Jedes Buch ist eine eigene Form der Textpräsentation, die oft einen hohen symbolischen Wert hat und ein Ausdruck von Macht und Reichtum ist.

Die entstehenden Bücher sind dabei meist Prachthandschriften, entweder für religiöse oder magische, manchmal aber auch für wissenschaftliche Zwecke. Das Paradoxe an der ganzen Sache ist jedoch, dass die Bücher von gelehrten Autoren und geschickten Handwerkern hergestellt werden, während die breite Masse der Bevölkerung illiterat ist, d. h. die meisten Menschen im Imperium können nicht lesen. Lediglich in Adelskreisen ist zumindest ein größerer Anteil in der Lage, zu lesen und zu schreiben; dabei handelt es sich aber häufig um Frauen.

Literatur in unserem Sinne existiert kaum, wenn es auch einige Totensänger gibt, die ihre Totenlieder aufzeichnen. Zur Unterhaltung der Menschen existiert jedoch etwas, das man als „mündliche Literatur“ bezeichnen könnte: Bänkel- und Minnesänger, Barden, Dichter und professionelle

Rezitatoren ziehen durch das Imperium und verdienen sich ihren Lebensunterhalt damit, dass sie anderen Menschen vorsingen, Geschichten erzählen, Neuigkeiten berichten usw. Solche Lieder und Stücke wechseln von Mal zu Mal die Form, die Inhalte variieren leicht. Bekannte Sänger im Imperium wie Fobril Singvogel schaffen es auch stimmlich, ihren Zuhörern jedes Mal das Gefühl zu geben, ein irgendwie bekanntes, aber doch neues Stück zu hören.

## 7 Glaube und Religion im Imperium

### 7.1 Die Erschaffung von Zaon und Uln

Auch die Ur-Ulner haben sich ein Bild davon gemacht, wie ihre Welt entstanden ist. Die ur-ulnische Schöpfungsgeschichte präsentiert sich folgendermaßen:

*Vor langer, langer Zeit beherrschte Mutter Chaos das Universum. Mit Vater Ordnung zeugte sie zwei Kinder, Atûl und Damrod. Bei der Geburt der Zwillinge verlor Mutter Chaos viele Tränen. Diese fielen in die Unendlichkeit, und aus ihnen wurden die einzelnen Sterne und Planeten. Die größte und schönste Träne aber fiel ins Zentrum der Ewigkeit und wurde zu Zaon, dem Zersprungenen Land, der Erde.*

*Zwischen Mutter Chaos und Vater Ordnung aber entbrannte beim Heranwachsen der Jungen ein Streit darüber, wie die beiden Jünglinge erzogen werden sollten. Schließlich schlichtete Cainor, der Wächter der Zeit, den Zwist. Damrod sollte bei seinem Vater leben, Atûl bei der Mutter. Einmal den Kinderschuhen entwachsen, sollte jeder selbst entscheiden, wie er leben wollte. Vater Ordnung und Mutter Chaos blieben durch das starke Band einer Hassliebe miteinander verbunden, und sie zeugten ein weiteres Kind: Taja, die Schöne. Als Cainor sah, dass wieder ein Streit über die Erziehung des Kindes zu entbrennen drohte, griff er ein und nahm Taja zu sich.*

*Im Laufe der Ewigkeit entwickelte sich jeder der Zwillinge in die Richtung, die ihm sein Erzieher aufzeigte: Atûl wurde zum glühendsten Verfechter des Chaos, Damrod hingegen wurde der neue Herr der Ordnung; Atûl kannte keine Grenzen, Damrod hingegen erschuf viele Gesetzmäßigkeiten. Beide Götter buhlten um die Gunst der wunderbaren Taja, doch Cainor verbot der Schönen den Umgang mit ihren Brüdern, denn er befürchtete, dass die Bevorzugung des einen die Eifersucht des anderen hervorriefe. Damrod akzeptierte die endgültige Weigerung seiner Schwester natürlich; Atûl hingegen reagierte wütend über die Zurückweisung und fiel voller Gier über seine Schwester her. Denn er war gewohnt, sich das zu nehmen, was er begehrte. So wurden die beiden Dunklen Zwillinge Urtha und Ulsus gezeugt.*

*Als Cainor von der schändlichen Tat Atûls erfuhr, verbannte er den Herren des Chaos mit samt seinen beiden Kindern auf alle Ewigkeit in die tiefsten Schlünde der eisigen Urzeit. Atûls Herz füllte sich mit Hass auf Cainor – und auf Damrod, denn auch diesen machte er für seine Verbannung verantwortlich.*

*Selbst die ganze Macht des Wächters der Zeit reichte nicht aus, um Atûl tatsächlich für immer festzuhalten. Mit der Hilfe seiner und Tajas Kinder, Urtha und Ulsus, gelang Atûl schließlich, nach langer Gefangenschaft, die Flucht in eine entfernte Dimension: Aetholos, das Reich der Ewigen Dunkelheit. Und lange Zeit ward das unheilige Trio nicht mehr gesehen.*

*Atûls Bruder Damrod hatte inzwischen mit dem Segen seiner Eltern und Cainors Zinfaja, die Bringerin des Lebens, geehelicht. Zusammen zeugten sie viele Kinder. Mit ihnen lebten sie auf*



Eon, in der Mitte *Zaons*. Eines Tages aber, als Damrod auf dem Weg in eine weit entfernte Ebene war, wurde er von einer wunderschönen, begehrenswerten jungen Frau angehalten. Damrod verfiel den Verführungskünsten der Unbekannten, und zusammen zeugten sie Losgar, den grim-migen Kriegsgott. Und Damrod ahnte nicht, dass die junge Dame Urtha, die Tochter seines Bruders und seiner Schwester, war. Nach einiger Zeit, noch vor Losgars Geburt, verließ Damrod seine Geliebte, um seinen Weg fortzusetzen.

Losgar wuchs in kurzer Zeit zu einem sehr starken, wilden Mann heran. Mit gespaltener Zunge begannen die Unheiligen Drei, dem impulsiven Losgar einzureden, sein Vater Damrod habe seiner Mutter Urtha Gewalt angetan, und nur deshalb sei er gezeugt worden. Wütend über das vermeintlich an seiner Mutter begangene Unrecht zog Losgar gen *Zaon*, um dort Sühne zu verlangen. Als er die Ewige Welt betrat, fand er nur die vier Elemente: Feuer und Wasser, Luft und Erde, aber kein lebendiges Wesen. Schließlich gelangte er nach einer langen Irrfahrt nach Eon, zum Mittelpunkt von *Zaon*. Dort waren die Elemente im Gleichgewicht, und Pflanzen blühten auf der Insel; und so traf Losgar Zinfaja. In seiner maßlosen Wut erschlug Losgar die Spenderin des Lebens, die er für die Buhle des Schänders seiner Mutter hielt, mit einem spitzen Stein. Und überall dort, wo ein Blutstropfen Zinfajas *Zaon* berührte, entstand ein Lebewesen. So wurden die Tiere und Menschen, Blithlu, Hardanen, Ya-umi, Vada, Dowl, Gnome, Keal, Skagrim, Samangh, Trolle und Riesen erschaffen.

Als Zinfaja tot vor ihm lag, kam Losgar wieder zur Besinnung und verfluchte sich für seine Tat. Von Reue und Entsetzen geplagt, wartete er auf die Rückkehr Damrods. Als dieser kam und das Unglück sah, wurde er von tiefer Trauer überwältigt. Losgar berichtete ihm von seiner Untat und bat um Verzeihung – und der gütige und weise Damrod vergab ihm. Dann rief er seine Kinder, um gemeinsam mit ihnen zu beratschlagen, was gegen Atûl und dessen Kinder zu tun sei. Und auch die Brüder und Schwestern Zinfajas rief er, die mächtigen Istanu. Alle beschlo-sen, Krieg gegen die Unheiligen Drei zu führen, um sie auf ewig in Ketten zu legen. Damrod bat Cainor um Unterstützung, und der Wächter der Zeit gab ihm das Geheimnis des Stahls preis. So wurden die ersten Waffen geschmiedet, und Damrods Waffe war das Schwert. Losgar schwor, das von ihm begangene Unrecht wieder gutzumachen und in den Reihen der Kinder Damrods mitzukämpfen.

Währenddessen hatte sich Atûl wieder eine Frau gesucht: Ki, die Mutter der Wyrmer. Mit ihr zeugte er auf Aetholos die Kankir, halb Wyrm, halb Dämon, Wesen von gewaltiger Macht. Außerdem schickte Atûl seinen Sohn Ulsus als Späher aus, und Urtha wurde seine Botschafterin. Den beiden gelang es, einige Völker von Zaon für die Sache Atûls zu gewinnen. Mit ihrer Hilfe und der Kraft und Macht der Kankir konnten die Unheiligen Drei die nach Aetholos eindrin-genden Kinder Damrods und die Istanu zurückwerfen und viele von ihnen töten. Damrod gelang es jedoch, bis zu Atûl vorzustößen und einen Zweikampf auf Leben und Tod zu beginnen. Lange Zeit sah es so aus, als sei der Sieger Damrod, doch dann schlug plötzlich Ulsus aus dem Hinterhalt mit seiner gigantischen Keule zu, und Damrod fiel. Und gerade, als Atûl zu einem tödlichen Hieb ansetzte, erschien Taja, die Schöne, aus dem Nichts und stellte sich schützend vor ihren gefallenen Bruder. Atûls Hieb traf sie tödlich, und mit ihrem Tod geriet die Zeit außer Kontrolle: Katastrophen erschütterten die einzelnen Ebenen. Auch *Zaon* war davon betroffen: Titanische Erdbeben und tödliche Überschwemmungen dezimierten die Zahl der Lebewesen auf Erden, und die einzige, riesige Landmasse, die Eon damals gewesen war, brach auseinander.

Während der Verwirrung, die der Tod Tajas ausgelöst hatte, kam Damrod zu sich. Es gelang ihm mithilfe seines Schwertes, Ulsus zu vertreiben und Atûl zu überwältigen. Als sie sahen, dass ihr Vater gefangen war, gaben auch die Kankir die Schlacht verloren und flohen in alle

Richtungen. Urtha und Ulsus konnten schließlich überwältigt werden, sodass Damrod sein Ziel erreicht hatte. Alle Gebäude und Festungen von Aetholos wurden geschleift. Nur ein einziger Turm blieb stehen, um als Gefängnis für die Unheiligen Drei zu dienen. Losgar wollte freiwillig als Wächter zurückbleiben. Damrod versiegelte Aetholos und kehrte mit seinen Kindern und den Istanu nach Zaon zurück.

Hier ordnete er die Elemente neu und erschuf so das *Zaon*, wie wir es heute kennen. Er führte die aus dem Blut Zinfajas entstandenen Völker auf ihre die neuen Inseln und Kontinente. Nur die Tiere verteilte Damrod über die ganze Welt. Dann rief er die ältesten seiner Kinder und der Istanu zu sich. Jedem gab er die Macht über ein Volk auf *Zaon*. Sie sollten die Geschicke aller Lebewesen lenken und über ihr Wohlergehen wachen. Seine jüngeren Kinder und die übrigen Istanu sandte Damrod aus, um ihren älteren Geschwistern zu helfen. Und so kamen die Götter zu den Lebewesen.

Lange Jahrhunderte lebten Götter und Menschen friedlich miteinander. Dann jedoch gelang es Ki, ein Tor nach Aetholos zu öffnen. Ein Kankir großer Macht drang in die Ebene der Ewigen Dunkelheit ein und überwältigte Losgar aus dem Hinterhalt. Dann befreite er Atûl, Urtha und Ulsus und floh mit ihnen durch ein von ihm geöffnetes Tor auf die Insel Moran auf *Zaon*, die er besetzte. Atûls Frau Ki folgte ihm mit vielen ihrer Kinder. Durch diese unterstützt, unterwarf Atûl die Morier, Keal, Skagrim, Samangh und die Riesen und nahm ihnen ihre Essenz. So wurden diese Völker zu Sklaven der bösen Götter und wurden von diesem Zeitpunkt an nur noch die Dunklen genannt. Losgar folgte den Unheiligen Drei voller Scham über sein Versagen nach *Zaon* und hielt hier Rat mit Damrod. Dieser beschloss, Losgar als seinen Kriegsherren auf *Zaon* einzusetzen. Seine Getreuen sollten sich aus Angehörigen aller guten Völker zusammensetzen und Jagd auf die bösen Kreaturen der Unheiligen Drei machen. Und so entstanden die Losgar-Krieger.

Damrod und seine Kinder unternahmen immer wieder große Anstrengungen, Atûl für immer zu vertreiben oder zu vernichten, aber es gelang ihnen nicht. Atûl führte die Dunklen in großen Kriegen gegen die guten Völker im Osten *Zaon*. Alle Angriffe konnten mithilfe der Kinder Damrods und mit Unterstützung der Krieger Losgars zurückgeschlagen werden, doch die Gefahr im Westen wurde nie ganz ausgeschaltet.

(in der Fassung des Gelehrten und Theologen Thiodoraz von Anwis)

## 7.2 Grundprinzipien ulnischer Religion

Als die Ulner Süd-Ranelor erobert hatten, begannen sie damit, die Grogoren zu zivilisieren. Dieses Aufdrücken der ulnischen Sitten und Gebräuchen brachte zwangsweise auch die Verbreitung der ulnischen Götter mit sich. Diese ‚Damrodisierung‘ gestaltete sich jedoch einfacher, als man vermuten möchte, und zwar aus dem Grunde, dass sowohl der Glaube der Grogoren als auch jener der Ulner dualistisch geprägt ist: Bei den Grogoren stehen sich Talana als Herrin der Schöpfung und Cryd als Gott der sinnlosen Zerstörung gegenüber. Die Ulner hingegen sehen Damrod als Stellvertreter von Vater Ordnung und Atûl als Stellvertreter von Mutter Chaos; diese beiden Antipoden beherrschen als Pole die Glaubenswelt der Ulner.

Neben ihrer Haupt-Gottheit Damrod verehren die Ulner überregional noch sieben weitere Hauptgötter (vgl. *Die Acht Götter und der Orden der Acht*, S. 91); insofern ist ihre Religion auch polytheistisch geprägt. Atûl hingegen fürchten die Bewohner des Imperiums; eine Verehrung dieses

dunklen Gottes ist für den normalen Bewohner Ulns undenkbar und lässt selbst die hartgesottesten Kerle erschauern.

Über dem Haupt-Pantheon der Ulnier steht mit Cainor eine noch größere Macht, die außerhalb der Intrigen und Ränke der Götter agiert. Zu Cainor beten die Ulnier üblicherweise nicht, da sie davon ausgehen, dass der Herr der Zeit sich für ihr individuelles Schicksal nicht interessiert. Die Götter des Pantheons der Ulnier hingegen werden als zwar mächtige, aber im Gegensatz zu Cainor eben nicht allmächtige Wesenheiten gesehen, die in gewisser Weise unvollkommen sind (auch wenn die Priester des Damrod solch ketzerische Aussagen unnachgiebig verfolgen) und sich daher eher den Sterblichen zuwenden, zumal sie durch deren Verehrung und Anbetung an Einfluss gewinnen.

### 7.3 Die Acht Götter und der Orden der Acht

Wie bei den bis zur Dekadenz zivilisierten Ulnern nicht anders zu erwarten, ist ihr Glaube sehr ritualisiert. Er basiert auf der Anbetung eines achtköpfigen Götterpantheons, das von Damrod dominiert wird, der als Herrscher der anderen Göttinnen und Götter gilt. Dass es an der Kultur und dem Herrschaftsverständnis der Ulnier liegt, dass Damrod in ihrer Religion mehr als durchsetzungsstarker, autoritärer Patriarch denn als liebevoller Vater betrachtet wird, ist anzunehmen; jedenfalls glauben die Ulnier auch, dass ihr Göttervater der Herrscher aller Götter der anderen Völker ist, die ja seine Kinder und Getreuen waren und von ihm ausgesandt wurden, um die Ulnier zu lenken und zu schützen.

Die Bezeichnung „Acht Götter“ ist übrigens insofern irreführend, als neun Götter zum Haupt-Pantheon der Ulnier gehören: die acht Götter, die von den Bewohnern des Ulnischen Imperiums angebetet werden, und als Antagonist Atül, der von vielen für das personifizierte Böse gehalten wird.

Das Kennzeichen der Einigkeit der Acht Götter und das Symbol des ewig andauernden Kampfes gegen das Böse, gegen Atül ist der **achtzackige Stern**, der im Alltag im Imperium häufig zu sehen ist – auf Kleidungsstücken, Gebrauchsgegenständen, Tempeln, Gefäßen und Schmuckstücken, als Bodenmosaik usw. Damrods Symbol hingegen, das **stilisierte Schwert** mit dem Griff nach unten und der Spitze nach oben – jederzeit bereit, den Angriff des Bösen abzuwehren –, tragen die Kleriker und Krieger, die sich dezidiert dem Göttervater unterordnen. Alle Gläubigen der Acht Götter schlagen mit ihren Händen das Schwert-Zeichen vor ihrem Gesicht oder Körper, um ihren Glauben zu bekennen und sich vor dem Bösen zu schützen.

Die einzelnen Götter, die vom Orden der Acht verehrt (bzw. gefürchtet) werden, sind (mit Einflussbereichen):

<i>Gottheit</i>	<i>Einflussbereich</i>	<i>Symbole</i>	<i>Farben</i>
Damrod	Herrschaft, Schöpfung, Ordnung; Licht, Sommer; Macht, Gewalt, Gerechtigkeit, Wahrheit	Schwert, Adler, Löwe, Sonne, Eiche, Waage	golden, silbern
Aiduach	Fruchtbarkeit, Frühling, Flora und Fauna; Heilung	Hase, Taube, Schlange, Narzisse, Kreis	grün, gelb
Auwal	Bauern, Herbst; Erde	Stier, Ähre, Mistelzweig	braun, gelb

Iësiadora	Handel, Glück, Gold; Schönheit, Liebe, Wollust	Rad, (Gold-)Münze, Würfel, Rose	rot, grün, golden
Liaste	Meer, Flüsse, Seefahrt; Wasser	Delphin, Möwe, Welle, Schiff	blau, grün, weiß
Losgar	Krieg, Gewalt, Ehre; Feuer	Wolf, Falke, Sturm, Gewitter, Blitz, Zweihänder	rot, weiß
Nishiu	Kunst, Wissen, Kultur; Magie; Luft	Eule, Pergament, offenes Auge, Staffelei	blau
Udrilon	Tod, Vergänglichkeit, Winter	Rabe, Totenschädel	schwarz, grau, weiß
Atûl	Chaos, Bosheit, Schmerzen, Qual, Verrat, Vernichtung, Dunkelheit	schwarzer Adler, gekreuztes Langschwert & Dolch	schwarz, silbern

Tabelle 3: Das Pantheon des Ulnischen Imperiums: Gottheiten, Einflussbereiche und Symbole

Die Religion der Acht zeichnet sich durch den Glauben an ein Leben nach dem Tode in der Anderswelt, dem Paradies, aus. Dies wird auch oft und gerne von den Priestern ausgenutzt, um die normale Bevölkerung zu noch mehr Leistung anzuspornen, und zwar mit der bekannten Begründung, erst im Paradies würde man für das im Leben Geleistete angemessen belohnt.

### 7.3.1 Regionale Gottheiten und die Istanu

Neben den acht Göttern und Atûl gibt es in den einzelnen Regionen des Imperiums noch weitere Götter, die auf lokaler Ebene durchaus dem einen oder der anderen der Acht den Rang ablaufen können. Die Priester der Acht sind hier insofern tolerant, als sie solche lokalen Gottheiten so lange dulden, wie sie nicht die Grundherrschaft der Acht infrage stellen. Auch lassen die Priester der Acht keine anderen Gottheiten anstelle von Damrod zu: Der Herrscher der Götter, der Göttervater muss stets unangefochten an der Spitze des Pantheons stehen.

Diese Tolerierung lokaler Kulte und Gottheiten ermöglichte es dem Imperium, unterworfenen Regionen leichter zu befrieden: Anstatt die vorhandenen Götter und Glaubensausprägungen zu bekämpfen und zu unterdrücken, gaben sie einen Rahmen vor, über den die lokalen Gottheiten in das Glaubenskonstrukt des Imperiums integriert werden konnten.

Neben den regionalen Gottheiten stehen die **Istanu**. Diese gelten den Ulnern als mythische Wesen von großer Macht, die am ehesten mit den irdischen Engeln vergleichbar sind. Viele Uln-gas glauben daran, dass es die Istanu einst gegeben hat und dass sie die Geschehnisse des Imperiums mitbestimmen; gleichzeitig glauben sie allerdings auch, dass die Istanu nicht mehr unter den Menschen leben, sondern nach Eon gereist sind, wo sie mit über die Schicksale der Seelen entscheiden.

In den meisten Regionen des Imperiums werden die Istanu als lokale Haus- oder Schutzgötter verehrt; das wird vom Orden der Acht toleriert und sogar gefördert, wenn es nicht das Pantheon und das Credo des Ordens infrage stellt. Gelegentlich berichten einzelne Bewohner des Imperiums von Begegnungen mit Istanu; dies wird allerdings in der Regel von Priestern der Acht als Traum, Wunsch- oder gar Wahnvorstellung Einzelner dargestellt – ein echtes Eingreifen der Istanu wird vom Orden stets bestritten.

Übrigens glauben auch die Grogoren daran, dass die Istanu – bei ihnen heißen sie allerdings *Albiz*, Sg. *Albir* – existieren; auch sie verehren sie als lokale Gottheiten, die neben den Hauptgöttern über die Geschicke der Menschen wachen.

Helden, die aus anderen Kulturen stammen und andere Götter verehren, dürfen das im Imperium im Stillen weiterhin tun. Offene Gottesdienste oder gar missionarische Aktivitäten führen aber dazu, dass die kirchliche Obrigkeit sehr schnell vorstellig wird und das Ganze unterbindet – manchmal in Kooperation mit der Inquisition recht radikal und endgültig.

### 7.3.2 Struktur des Ordens der Acht

Der Orden der Acht ist die Vereinigung der Acht (Unter-)Orden der einzelnen Götter, stellt quasi einen Überbau dar. Der Orden des Damrod hat im Orden der Acht Götter die wichtigste Rolle, der Orden der Acht ist demzufolge genau wie der Damrod-Orden strikt hierarchisch strukturiert. An der Spitze steht der **Erzpatriarch**, der als direkter Bote der Acht selbst schon beinahe als Gott verehrt wird; selbstverständlich handelt es sich stets um einen Geweihten des Damrod. Direkt unter ihm stehen die **Patriarchen** als geistige Oberhäupter der einzelnen Provinzen des Imperiums und der freien Städte, die häufig, aber nicht immer aus dem Orden des Damrod stammen. In größeren Städten und in größeren Fürstentümern sorgen **Kardinäle** als Statthalter des jeweiligen Patriarchen für die Einhaltung der Gesetze der Acht, oft unterstützt durch **Bischöfe** als Stellvertreter. Der Orden der Acht hat also letztlich die Funktion einer Staatskirche mit großem Einfluss auf den Imperator. Von manchen wird sogar behauptet, im Stillen würde der Imperator den Erzpatriarchen der Acht regelmäßig um Beurteilung – böse Zungen sagen: „Erlaubnis“ – seiner Entscheidung bitten.

In kleineren Städten und Dörfern gibt es einen **Hohepriester** und mehrere **Priester**. Die Priester sind zwar grundsätzlich Priester aller acht Götter; sie gehören aber einem der acht Unterorden an, es gibt also eine Gottheit, der sie in besonderem Maße ergeben sind und der sie ihr Leben weihen. In Tempeln mit mehreren Priestern stehen selbstverständlich die Damrod-Priester an der Spitze der Hierarchie; auch die Hohepriester sind in den meisten Fällen Kleriker des Damrod.

Am unteren Ende der Hierarchie des Ordens der Acht stehen die **Novizen**, quasi Lehrlinge, die einmal das Priesteramt (oder höheres) anstreben. Unter ihnen stehen nur noch die zahlreichen **Gardemitglieder** des Ordens (nicht zu verwechseln mit den Ordensrittern, vgl. auch *Die Ordensritter*, S. 96).

Es verwundert kaum, dass die oberen Ränge des Ordens fast ausschließlich von Ur-Ulnern besetzt sind, die oft bei der Vergabe des väterlichen Erbes nicht berücksichtigt wurden und nicht in die Dienste der imperialen Streitkräfte treten wollten. Die unteren Ränge werden von Ulngas belegt; Grogoren sind so gut wie nie als Priester der Acht zu finden – nur in den äußersten Randbereichen des Imperiums haben Angehörige anderer Völker Priesterämter inne.

Frauen haben in den höheren Rängen des Ordens nicht viel zu sagen. Zwar werden sie gern für ‚niedere‘ Aufgaben eingesetzt; auch gibt es einige Priesterinnen und sogar eine Handvoll Hohepriesterinnen, aber bis zur Patriarchin, besser: Matriarchin hat es noch keine Frau geschafft. Von Damrod-Mönchen, die die meisten Führungspositionen im Orden besitzen, wird im Übrigen er-

wartet, dass sie zölibatär leben – da wären Frauen in höheren Positionen doch eine arge Versuchung.

Die oben skizzierte, sehr homogene Struktur des Ordens der Acht darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Orden in sich in diverse Fraktionen und Gruppierungen zersplittert. Neben den Unter-Orden der einzelnen Götter, die in sich wiederum fragmentiert sind, gibt es ordensübergreifende Fraktionen, etwa die extrem konservativen **Ithilhin**, die sich selbst Bewahrer der Traditionen – manche von ihnen sagen sogar: des wahren Glaubens – sehen, oder die **Gilgali**, eine Ansammlung von Rassisten, die sich bemühen, konsequent alle Nicht-Ur-Ulner aus den höheren Rängen des Ordens zu vertreiben. Auch die im ganzen Imperium stattfindenden **Taubenrennen** sorgen für Wettbewerb, gelegentlich auch für Reibung und Konflikte zwischen den Orden: Der Orden Aïduachs hat hier traditionell oft die Nase vorn, denn nicht umsonst ist ein Symbol ihres Gottes die Taube. Für den Damrod-Orden ist das natürlich schwer zu akzeptieren, sodass innerhalb des Ordens tatsächlich Bemühungen zu erkennen sind, die Taubenzucht zu intensivieren ... nicht gerade das Kerngeschäft des Ordens, will man meinen.

### 7.3.3 Tempel

Die Tempel des Ordens der Acht unterteilen sich prinzipiell in zwei Kategorien: Erstens sind da die **offenen Tempel** zu nennen, die keinem einzelnen Gott des Pantheons gewidmet sind, sondern vielmehr dem ganzen Pantheon (und je nach Region auch regionalen Gottheiten). Diese Tempel sind die Regel; wenn auch die zum jeweiligen Tempel gehörenden Priester oder Mönche normalerweise Geweihte eines Gottes sind, können sie doch den Gottesdienst für das gesamte Pantheon lesen und halten.

Die offenen Tempel des Ordens teilen sich im Wesentlichen in zwei große Räume. Den vorderen Teil des Gebäudes nimmt der große Gebets- und Meditationsraum ein, der übrigens die ganze Woche über den ganzen Tag lang geöffnet ist, um Hilfesuchenden die Möglichkeit zu stillen Besinnung zu gewährleisten. Im hinteren Teil eines Tempels befindet sich der kleiner Segnungsraum. In diesem befindet sich an den genannten Gottesdienst-Tagen ein Priester, an dem die Gläubigen vorbeigehen und derweil ihren Segen empfangen (bei größeren Gemeinden segnen auch mehrere Priester gleichzeitig). Weitere kleine Räume haben spezielle Zwecke; sie beherbergen zum Beispiel die rituelle Kleidung der Priester, Verzeichnisse über die Gemeindemitglieder, heilige Symbole und Gegenstände usw. Fungiert der offene Tempel in einem Dorf zugleich als Gemeindeamt, gibt es zudem meist noch einen separaten Büroraum. Größere Tempel beherbergen gelegentlich Archive, die nicht selten sehr weit in die Vergangenheit zurückreichen.

Zweitens gibt es noch die einer einzelnen Gottheit des Pantheons **geweihten Tempel und Schreine**. Diese stehen zwar ebenfalls allen Gläubigen offen, doch ist es unüblich, dass hier eine andere als die Gottheit verehrt wird, der der Tempel geweiht ist. Solche Tempel entstehen oftmals aus der Spende eines wohlhabenden Bürgers des Imperiums, der sich auf diese Art und Weise für den besonderen Schutz oder den besonderen Beistand einer Gottheit bedanken wollte.

In größeren Städten kommt es vor, dass geweihte Tempel oder Schreine – ähnlich den Kapellen in großen Kathedralen – in die offenen Tempel integriert werden. Dann befinden sich in separaten Räumen bzw. Nischen entsprechende Orte, die der Anbetung einer speziellen Gottheit dienen.

Beiden – sowohl offenen als auch geweihten Tempeln – ist gemein, dass sie über einen **Cälla** verfügen, einen Turm. Der Cälla ist bei größeren Tempeln Teil des Tempelbauwerks; bei kleineren Tempeln steht er oft separat. Insbesondere in ländlichen Gebieten hat der Cälla eine Schutzfunktion, seine Ausführung ist entsprechend robust. In größeren Städten werden Cälla hingegen nicht selten besonders schlank und elegant ausgeführt, um den Göttern Ehre und Preis zukommen zu lassen.

Zudem verfügen alle Tempel über einen großen Gong, der in der Regel vor dem (Haupt-)Eingang steht und vom zuständigen Priester geschlagen wird, um die Gläubigen zum Gebet zu rufen bzw. ans Gebet zu erinnern: ein Schlag für das Morgengebet, zwei Schläge mittags, drei am Abend.

### 7.3.4 Klöster und Abteien

Alle Unter-Orden des Ordens der Acht unterhalten Klöster oder Abteien; der jeweiligen Gottheit entsprechend haben einzelne Klöster und Abteien verschiedene Funktionen. Während zum Beispiel **Damrod-Abteien** oftmals Religionsführer oder ‚Politiker‘ ausbilden, werden **Auwal-Klöster** meistens als Verwaltungsposten für größere Ländereien des Ordens eingesetzt, von denen die Bewirtschaftung der Äcker und die Viehzucht gesteuert werden. Auch gibt es spezielle Auwal-Abteien, die als Arbeitslager für Sünder und Kritiker dienen und von Gardisten des Ordens oder Ordensrittern bewacht werden.

In **Losgar-Abteien** werden viele der Ordensritter und noch mehr Gardisten des Ordens ausgebildet, und in **Liaste-Klöstern**, die meistens auf kleinen Inseln liegen, bekommen viele Handels- und Kriegsschiff-Kapitäne ihre Ausbildung. Auch werden dort oftmals Schiffbrüchige versorgt, und zumindest gelegentlich finden sich auch Liaste-Klöster, die die Funktion kleiner Werften haben. So findet sich zum Beispiel ein Liaste-Kloster als Werft in Gion am Lohaum, wo viele Handelskarawanen aus dem Norden ihre Waren auf Schiffe umladen, da der Lohaum ab hier auch für Schiffe mit größerem Tiefgang schiffbar ist.

**Nishiu-Tempel** oder -Abteien sind in der Regel Schulen für Kinder (lies: Söhne) reicher Eltern. **Aïduach-Abteien** und ihre Mönche übernehmen gerade in abgelegenen ländlichen Gebieten sehr oft die Aufgaben von Heilern und Badern (oft in Form von Siechenhäusern), zumal die Priester des Aïduach oft Zauberer sind, die Zauberformeln aus der Schule der Heilung beherrschen. **Iësiadora-Abteien** hingegen könnte man, wenn auch der Vergleich etwas gewagt ist, mit einer Art Bank vergleichen. Dort können reiche Bürger des Imperiums sogenannte Gold-Äquivalente erwerben, die von jedem anderen Iësiadora-Kloster wieder in bare Münze getauscht werden, sofern der Überbringer beweisen kann, dass er derjenige ist, auf den das Äquivalent ausgestellt worden ist – und gegen einen kleinen Kostenbeitrag, versteht sich. In einigen größeren Städten soll es tatsächlich auch der Iësiadora geweihte Bordelle geben.

Auwal-Geweihte werden von den **Auwal-Abteien** oft ausgesandt, um der Landbevölkerung bei allen Fragen rund um die Landwirtschaft beiseite zu stehen; in Erntezeiten sieht man nicht selten kräftige Frauen und Männer in der Ordenstracht Auwals, die bei der Ernte helfen.

Die einzigen Mönche, die üblicherweise nicht in Klöstern leben, sind die Udriloniten, die Mönche Udrilons. Sie verbringen ihre Zeit als ‚Schweigsame‘, die ihr gesamtes Leben der Bestattung

der Toten und der Seelsorge der Angehörigen gewidmet haben, und leben oft in kleinen Tempeln bei oder auf den Totenackern oder aber in den offenen Tempeln der Acht (weitere Informationen zu Ritualen vgl. *Bestattungsrituale*, S. 98).

### 7.3.5 Die Ordensritter

Zur Erhaltung seiner großen Macht und seines großen Einflusses hat der Orden der Acht einen weltlich-militärischen Arm: die Ordensritter. Diese gut ausgebildeten, streng gläubigen Kämpen für das Wohl des Ordens werden von vielen Bewohnern des Imperiums bewundert, doch von noch mehr gefürchtet. Viele adlige und höher gestellte Familien schicken ihre zweit- oder später geborenen Söhne zu den Ordensrittern, da mit dieser Profession viel Prestige verbunden wird.

Ordensritter sind stolze Krieger; sie wissen um ihren Status, der sie mit einem Sergeanten der imperialen Streitkräfte gleichstellt. Auch kennen sie genau ihre Befugnisse und Grenzen, die jedoch durch ihren Platz als Mitglied des Ordens der Acht sehr weit gesteckt sind. Aus diesen Gründen neigen die Ordensritter – übrigens genau wie die Priester der Acht – zu einer gehörigen Portion Arroganz und Überheblichkeit.<sup>1</sup> Gemeine Menschen werden von ihnen kaum beachtet; wenn doch, dann erteilen sie ihnen Befehle.

Diese Streiter im Namen Damrods tragen in der Regel schwere Rüstung und meistens einen Großschild; weitere Rüstgegenstände hängen von den Vorlieben des einzelnen Ritters ab. Metallteile der Rüstung sind in der Regel silberfarben gefärbt und oft mit dem stilisierten Schwert Damrods gekennzeichnet. Als Waffen bevorzugen diese Ritter selbstverständlich Schwerter, gelegentlich auch Streitkolben und Kriegshämmer.

Ordensritter werden in der Regel in den Klöstern des Losgar ausgebildet, haben aber ihre Quartiere in den Damrod-Klöstern, die über das gesamte Land verstreut sind. Ihre Struktur ist, wie nicht anders zu erwarten, streng hierarchisch. An der Spitze steht selbstverständlich der Erzpatriarch. Ihm unterstellt ist der **Großmeister**, der wiederum Aufgaben und Macht delegiert an die **Komture**, die den jeweiligen Komtureien (Verwaltungsbezirken) des Ordens vorstehen. Dem Großmeister zur Seite stehen acht **Meister**, die den Einfluss jeweils einer Gottheit repräsentieren. Die Meister müssen nicht notgedrungen Ordensritter sein; es ist schon sehr oft vorgekommen, dass diese Stellen von verdienten Hohepriestern eingenommen wurden.

Unterhalb der Komture stehen die **Hauptleute** des Ordens, die mit einem Hauptmann der imperialen Streitkräfte gleichgestellt sind. Unter den Hauptleuten folgen die **Sergeanten** (gleichgestellt mit einem Leutnant der Imperialen), und dann die **Ritter**, die imperialen Sergeanten gleichgestellt sind. Die Novizen des Ritterordens werden normalerweise in Losgar-Klöstern ausgebildet, wo sie sowohl in Bezug auf militärische als auch auf religiöse Kenntnisse geschult werden.

<sup>1</sup> Neben dem für Ur-Ulner typischen Nachteil *Arrogant* sind in diesen Kreisen die angeborenen Nachteile *Rassist* und *Religiöser Fanatiker* weit verbreitet.



## 7.4 Glaube im Alltag und religiöse Rituale des Ordens der Acht

Der Glaube an die Acht ist im Imperium nicht nur weit verbreitet, sondern gehört zum Alltag der Menschen schlicht dazu: Tägliche Abläufe richten sich nach göttergefälligen Verhaltensmustern; so ist es zum Beispiel üblich, in den Nutzgärten immer wieder Narzissen als Symbole Aïduachs anzupflanzen, Eichen möglichst nicht zu fällen, wenn nicht ein wichtiger Nutzen dahinter steht: Brennholz? Eher nicht; Balken für den lokalen Tempel? Sicherlich! Geliebten Menschen werden Rosen geschenkt, Möwen werden gerade von Kindern gern gefüttert, um Raben macht man einen großen Bogen usw.

Die Bewohner des Imperiums sind also generell recht gläubig, und das zeigt sich auch daran, dass sie das Supremat der Kirche nicht infrage stellen: Priester sind – vielleicht mehr noch als die Beamten des Imperators – Autoritätspersonen, denen man glaubt, denen man vertraut, auf die man hört. Forderungen der Kirche werden in der Regel erfüllt – kleinere anstandslos, größere vielleicht mit Murren, aber dennoch gehorsam. Auch die Ausstattung der Tempel durch lokale Handwerker gehört dazu; die Göttergläubigkeit der Ulnen zeigt sich nicht zuletzt in der Hingabe und Kunstfertigkeit, mit der sie Götterfiguren schnitzen, Tempel ausgestalten, religiösen Schmuck und heilige Symbole herstellen.

Tatsache ist jedenfalls, dass der Glaube an die Acht und auch der Orden der Acht das alltägliche Leben der einfachen Ulngas stark prägt. Selbst freie Bauern und Handwerker – und auch durchreisende Helden! – können einmal alle acht Wochen (vgl. *Zeitrechnung*, S. 80) für einen Tag von einem der Priester der Acht zum sogenannten **Damrods-Dienst** dienstverpflichtet werden. Unregelmäßige Teilnahme am Gottesdienst gilt vielerorts als erstes Anzeichen für den „Unglauben“, für die Ketzerei. Zauberei ist nur mit einer Lizenz des Ordens der Acht überhaupt erlaubt; verbotener Umgang mit Magie wird ebenso wie öffentliche Beschimpfung eines der Acht mit dem Tode – Pfählung mit anschließender Verbrennung auf dem Scheiterhaufen – bestraft. Und bei aller Toleranz gegenüber lokalen Gottheiten (vgl. *Regionale Gottheiten und die Istanu*, S. 92) achten die Priester der Acht doch darauf, dass die Vorherrschaft der Acht nicht grundsätzlich in Frage gestellt wird.

### 7.4.1 Gottesdienst und stilles Gebet

Die Teilnahme am Gottesdienst wird jeden vierten Tag gewünscht, nämlich am Damrodstag und am Udrilonstag. Der zuständige Priester ruft die Gläubigen vom Cälla zum Gebet zusammen; außerdem wird je nach Tageszeit der große Gong ein-, zwei- oder dreimal geschlagen, um auch entfernteren Gläubigen zu signalisieren, dass es Zeit für das Gebet ist.

Vom Gläubigen wird erwartet, dass sie am Damrods- und am Udrilonstag morgens den Tempel besuchen, um dort zusammen mit allen anderen Gläubigen seiner Gemeinde still zu beten und danach den Segen des ortsansässigen Priesters der Acht zu empfangen. An anderen Tagen und am Mittag und Abend eines Gottesdiensttages reicht es, wenn die Gläubigen zu den Gebetszeiten still für sich beten.

## 7.4.2 Hochzeit

Die Hochzeit eines Paares ist bei Ulnern und Ulngas ein freudiges Ereignis. Die notwendige Zeremonie wird ebenfalls im (offenen) Tempel abgehalten. Während im vorderen Gebetsraum die Angehörigen der Eheleute warten und für diese beten, gehen diese zusammen mit dem Priester in den Segnungsraum und werden dort über ihre ehelichen Rechte und Pflichten aufgeklärt (wobei in der Regel der Mann die Rechte und die Frau die Pflichten hat ...). Danach kehren sowohl Priester als auch Eheleute zu den Angehörigen zurück, und der Priester (oft auch ein Aïduach-Mönch) verkündet dann (in stark ritualisierten Worten) den Eheschluss.

Üblicherweise wird danach ein großes Fest gefeiert, für das keine Kosten und Mühen gescheut, gelegentlich sogar Schulden gemacht werden. Je nach Stand fällt diese Feierlichkeit mehr oder weniger üppig aus, doch allen Hochzeitsfesten gemein ist die Tatsache, dass der Eheschluss äußerst ausgelassen gefeiert wird. Alle Sorgen werden für diese Zeit vergessen, verdrängt; nur der Spaß am Feiern und am Leben zählt noch.

Bevorzugte Jahreszeit für das Heiraten ist der Sommer; beliebte Wochentage sind Damrods-, Nishiu- oder Aïduachstag.

## 7.4.3 Bestattungsrituale

Bestattungen laufen im Imperium grundsätzlich nach einem einigermaßen festen Schema ab. Zuerst wird der oder die Verstorbene gründlich gewaschen, und zwar – dem Kodex des Ordens der Acht folgend – möglichst, solange der Körper noch warm ist. Danach erhält der Tote ein spezielles Gewand, das Totenkleid, im Volksmund oft auch „Udrilons Verheißung“ genannt. Denn je reicher der Verstorbene war und je mehr seine Familie in dieses Gewand investiert, desto größer sind dem Glauben an die Acht zufolge die Chancen, dass der Verstorbene schnell und glücklich über Eon in Udrilons Reich, die Anderswelt, das Paradies, gelangt.

Danach wird das Totenlied gesungen, mit dem es eine besondere Bewandnis hat: In ihm werden alle guten Taten des Verstorbenen aufgezählt, und zwar in möglichst kunstvoller Form. Denn neben dem Totengewand entscheidet vor allen Dingen dieses Lied darüber, ob Udrilon die arme Seele gnädig in ihre Reiche aufnimmt: Dem Glauben nach hört Udrilon alle Totenlieder, und wenn ihm eines besonders gut gefällt oder ihn besonders beeindruckt, holt er den Verstorbenen möglichst rasch zu sich, um mehr von diesem Leben zu hören.

Aus diesem Grunde gibt es auch den Beruf des Totensängers. Diese Menschen sind echte Profis: Sofern es sich ein Ulner leisten kann, erschaffen sie noch zu Lebzeiten mit dem Betreffenden zusammen dessen persönliches Lied; das Lied also, das auf der Beerdigung dieses Menschen gesungen werden soll. Diese Prozedur kann sich je nach verfügbarer Zeit und finanziellen Möglichkeiten über Jahre erstrecken.

Beim Abschiedsritual, das von einem Priester Udrilons begleitet und geleitet wird, wird dann von jenem Totensänger das Lied vorgetragen. An dessen Ende wird der Tote entweder verbrannt oder – bei reichen Familien – in der privaten Gruft im eigenen Anwesen oder auf sogenannten Totenacker bestattet. Diese Gärten zeichnen sich meist durch besonders schöne und ansprechende Gestaltung aus. Denn schließlich sollen die Essenzen ja einen schönen Ort sehen, wenn sie dort-

hin blicken, wo ihre Körper begraben sind ... Die Asche eines Verbrannten wird üblicherweise verstreut, gelegentlich, aber durchaus nicht immer im Totenacker.

Die Funktion eines Bestatters haben die Priester Udrilons inne, die ihr Leben den Toten- und Begräbnisritualen gewidmet haben und die Experten darin sind, den Angehörigen Trost zuzusprechen und religiösen Halt zu geben.

## 7.5 Inquisition

### 7.5.1 Aufgaben und Einfluss

Bei der Inquisition handelt es sich offiziell um einen Unter-Orden des Damrod-Ordens mit dem Namen „Orden des Heiligen Vaters zur Aufrechterhaltung Seiner Göttlichen Ordnung“, kurz: Orden der Göttlichen Ordnung (OGO). Sie hat die Aufgabe, Sünder, Ketzer, aber auch „Betreiber schamanischer und nicht-lizenzierter Magie“ zu entdecken und ihr „schändliches Wirken gegen die Gesellschaft zu unterbinden“.<sup>2</sup> Dementsprechend werden Priester Damrods, die ihre Fähigkeiten als Zauberer unter Beweis gestellt haben, nicht selten zu **Inquisitoren** der Acht ernannt; im Gegensatz zu vielen anderen Ämtern in den Reihen der Acht wird hier tatsächlich meist nach Können, nicht nach Prestige, Stand, Herkunft usw. ausgewählt.

Neben der Bestrafung derjenigen, die lässliche Sünden begangen haben und bereuen (diese Strafe umfasst zum Beispiel mehrere Wochen in speziell ausgewählten Lagern mit harter Arbeit und vielen Gebeten zum Nachdenken; adelige Sünder werden in entsprechenden Abteien untergebracht), haben die Inquisitoren auch das Recht, ohne vorherige Rückfrage bei jeweiligen Landesfürsten Urteile mit Körperstrafen zu sprechen und sofort zu vollstrecken. Freilich soll dies erst erfolgen, wenn die Schuld des Angeklagten bewiesen ist, aber dass die Inquisition dabei nicht gerade zimperlich vorgeht und auch die Folter ein gern genutztes Mittel zur Lösung verstockter Zungen ist, dürfte eigentlich niemanden verwundern.

Die Machtbefugnisse der Inquisitoren stehen denen der Justitiare (vgl. *Imperiale Justitiare*, S. 82) kaum nach. Zwar verfügen sie meist nur über etwa ein halbes Dutzend Untergebene; das allerdings sind in der Regel erfahrene Spezialisten: Kämpfer, Verhörzauberer, Spione etc.

Inquisitoren sind die einzigen Zauberer, denen es gestattet ist, ausdrücklich als Inquisitionszauber markierte Zaubersprüche einzusetzen.

### 7.5.2 Spürer & Sensoren

Zur Inquisitoren gehören auch die Spezialisten, die unabhängig von einem Inquisitor in der Gesellschaft nach bislang unentdeckten magisch begabten Personen suchen, im Volksmund auch **Spürer** oder **Sensoren** genannt. Ihre Aufgabe besteht einerseits darin, magiebegabten Nachwuchs für die Orden der Acht zu rekrutieren; andererseits sollen sie Schaden von der Gesellschaft abwenden, indem sie sogenannten Fackeln – magische begabte Personen, die nicht in der Nutzung der Magie ausgebildet sind – auffinden und so verhindern, dass diese durch spontane magische

---

<sup>2</sup> Aus dem Umo'Ildir, dem *Buch der Ketzer*, das den Inquisitoren als „moralischer und praktischer Leitfaden bei ihrer schwierigen Arbeit dienen soll“.

Entladungen Schaden verursachen. Spürer sind einigermaßen berüchtigt, da sie beim leisesten Verdacht Kinder aus ihren Familien reißen und in speziellen Klöstern ausbilden lassen.

### 7.5.3 Ausbrennen magischer Fähigkeiten

Inquisitoren sind befugt und befähigt, in bestimmten Fällen die Fähigkeit zur Anwendung von Magier aus einem Lebewesen auszubrennen. Dazu dürfen sie – und nur sie allein – den entsprechenden Zauberspruch verwenden. Diese Strafe wird üblicherweise verfügt, wenn Zauberer sich massiv gegen die Gesellschaft oder den Orden wenden; Wilde Magier zahlen den Einsatz ihrer magischen Fähigkeiten in der Regel mit ihrem Leben.

Mit dem Ausbrennen der magischen Fähigkeiten geht in der Regel auch der Verlust aller sozialer Reputation einher; sog. Askari'le (Cortain, *Magielose*) sind aus der Gesellschaft ausgestoßen und werden aus ihrer Heimat verjagt. Nicht selten verlieren Zauberer beim Prozess des Ausbrennens ihren Verstand und wandern als irre, heimatlose Vagabunden durch die Lande.

### 7.5.4 Aurenprüfung

Falls Abenteuer im Ulnischen Imperium angesiedelt sind, kann der SL von Zeit zu Zeit Begegnungen mit der Inquisition einbauen. Denn diese wird oftmals von kleinen, miesen Informanten mit Tipps über „Sünder“ beliefert, was dann für die erwähnten Sünder nicht selten die Folge hat, dass sie für längere Zeit in ein Arbeitslager gesteckt werden, um ihre Sünden zu bereuen und ihren Lebensstil noch einmal zu überdenken. Und wer glaubt, der mächtigen Inquisition etwas vorlügen zu können, sei gewarnt: Der Zauberspruch AURA LESEN ist ein Standardspruch aller Inquisitoren!

## 7.6 Die Losgar-Krieger

Neben den Ordensrittern gibt es noch einen zweiten Ritterorden, der seine Legitimation auf einem der ulnischen Götter gründet: die Losgar-Krieger. Sie führen ihre Geschichte bis zur Legende der Erschaffung von **Zaon** ab und berufen sich darauf, direkt von Losgar mit der Aufgabe betraut worden zu sein, alle bösen Kreaturen zu jagen und zu töten. Früher selbst Teil der Ordensritter, spalteten sich die Losgar-Krieger schnell von diesen ab. Wegen der Spannungen mit den regulären Ordensrittern der Acht zogen sich die Losgar-Krieger bereits vor einigen Jahrhunderten auf die Ranelor vorgelagerte Insel Mul zurück. Dort bauten sie ihr eigenes Reich auf, das seitdem in ständig schwelendem Konflikt mit dem Ulnischen Imperium steht. Allerdings sind die Losgar-Krieger so gut organisiert und ausgebildet, dass sie einer Invasion von Mul durch imperiale Truppen leicht widerstehen könnten. Selbst die Ordensritter kommen den Losgar-Kriegern nicht bei, da diese sich ausschließlich auf die Kriegsführung (sei es nun militärische oder diplomatische) spezialisiert haben. Die letzten Scharmützel beider Ritterorden liegen schon einige Jahrzehnte zurück, sodass es den Anschein hat, dass sich die Imperialen mit dem Status quo abgefunden haben.

## 7.7 Grogorische Religion

Im Imperium selbst mussten sich die Grogoren selbstverständlich an die von den Ur-Ulnern vorgegebenen religiösen Bedingungen anpassen und ihre Gottheiten in den Rahmen einfügen, den der Orden der Acht vorgibt. Eine Tendenz zum Glauben an die alten grogorischen Götter hat es allerdings immer gegeben; diese alten Grogoren-Götter werden in den freien Gebieten Nord-Ranelors noch verehrt.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass diese alte Religion eine animistisch-schamanistische ist, d. h. dass sie auf der Anrufung und Beschwörung von Naturgeistern basiert, die – je nach Bedarf – Hilfe oder Erlaubnis gewähren sollen. Diesen Geistern übergeordnet sind die Wahren Götter, und zwar die folgenden:

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Talana (Schöpfung, d. h. Leben und Tod; Erde, Fruchtbarkeit, Herdfeuer) und Cryd (Berserkertum, Hinterhältigkeit, Mord, Raserei, sinnlose Zerstörung)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Khor (Krieg, Krieger, Zweikampf, Gewalt, Blut), Brabu (Donner, Feuer, Erz, Stein, Metall), Teiwer (Sturm, Wasser), Audrad (Handel, Glück); diverse weitere, oft stammesspezifische Götter und Halbgötter mit reichen Mythen, Legenden und Sagen; diese Götter und Halbgötter weisen zum Teil deutliche Ähnlichkeiten zu denen der Broghan und Vanir auf.

Zusätzlich zu diesen Hauptgöttern gibt es noch eine große Zahl von Neben- oder Halbgöttern, die jedoch von Stamm zu Stamm variieren. Dies erklärt sich daraus, dass nach grogorischem Glauben heldenhafte Krieger von Khor in seine große Festung Grohîm, (Tarim, *Heim der Krieger*) und offensichtlich Bezeichnung für die Anderswelt der Uln, holt, wo sie in seine Leibwache aufgenommen werden und dereinst gegen Cryds Legionen kämpfen werden. Diese Helden genießen großes Ansehen und haben eine Vorbildfunktion für alle Jugendlichen; bei den Grogoren können auch Mädchen Kriegerinnen werden.

Die Götter und die Geister werden von den grogorischen Schamanen beschworen und besänftigt, die demnach eine wichtige Aufgabe innerhalb der Stammesgemeinschaften haben. Zudem haben die Schamanen auch die Rolle eines Legendensängers inne, d. h. sie sammeln und überliefern die Geschichte des Stammes, und zwar meist in Form von „Sagas“, Heldenepen in Stabreimform.

## 8 Magie, Technik & Mechanik

### 8.1 Gesellschaft der Gelehrten Zauberei

Die Verhältnisse und der technische Standard der Menschen im Ulnischen Imperium ähneln denen unserer Erde in der Antike. Im Unterschied dazu spielt allerdings Magie in Uln eine wichtige Rolle. Obwohl die Zahl derer, die Magie anwenden können, nur einen Bruchteil der Bevölkerung ausmacht, bilden die Zauberer eine machtvolle Elite: Durch die „Gesellschaft der Gelehrten Zauberei“, im Volksmund kurz die „Gesellschaft“ genannt, üben die gelehrten Zauberer großen Einfluss auf die Adligen des Staates aus. Die Hofzauberer (jeder Fürst, der etwas auf sich hält, hat

mindestens einen) haben nicht selten eine Position, von der ein einfacher Berater nur träumen kann.

Offizielles Symbol der Gesellschaft ist ein stilisiertes Buch, über dem ein Schwert – als Zeichen dafür, dass Zauberei stets göttergefällig eingesetzt werden muss – schwebt; in Variation wird das Schwert auch als Titelement des stilisierten Buches dargestellt, vor allem für Schmuckstücke und die Siglen, mit denen sich lizenzierte Zauberer ausweisen müssen (vgl. *Weitere Gesetze zur Regulierung der Zauberei*, S. 103).

Die Zauberer Ulms lassen sich sehr grob in zwei große Gruppen aufteilen: klassische Zauberer, die in der Regel als Spiritualisten oder Enigmatiker bezeichnet werden, und technische Zauberer, die oft Mechaniker genannt werden. Daneben stehen die Priester der Acht, die oft ebenfalls Zauberer sind; allein den Priestern steht Heilung als Schule der Zauberei zur Verfügung. Gelehrten Zauberern hingegen ist die Schule der Hervorrufung zugänglich.

## 8.2 Klassische Zauberer: Spiritualisten oder Enigmatiker

Diese Zauberer – Spiritualisten, seltener auch Enigmatiker genannt – beschäftigen sich meist mit der Natur der Magie selbst, aber sehr häufig auch mit politischen, sozialen und auch philosophisch-religiösen Aspekten der Zauberei. Aus diesem Grund nehmen sie auch häufig Einfluss auf die Politik, um ihnen genehme Standpunkte durchzusetzen. Genau genommen sind sie oft die treibende Kraft hinter Innovationen, aber auch regressiven und repressiven Beschränkungen. So geht etwa das Verbot schamanischer Magie auf ihr Betreiben zurück.

Bei ihrem Ansehen innerhalb der „Gesellschaft für Gelehrte Zauberei“ spielt nicht so sehr die tatsächliche Zauberkraft und -befähigung eine Rolle, sondern vielmehr die Aura, die einen Spiritualisten umgibt. Ein altes ulnisches Sprichwort sagt: „Frage einen Zauberer [gemeint ist hier ein Enigmatiker] nach einer Antwort, und er wird Dir eine Frage erwidern!“ – und genauso verwirrend und für ‚Gewöhnliche‘ nicht nachvollziehbar verhält sich ein Spiritualist oft auch.

Neben mysteriöser Kleidung haben geheimnisvolle Utensilien, die man eigentlich eher bei einem Schamanen vermuten sollte, und oft auch astrologische Symbole ihren Platz im Arbeitszimmer eines Spiritualisten. Hervorstechendste Eigenschaft eines Enigmatikers ist oftmals seine Überheblichkeit, seine Arroganz – schließlich steht er weit oberhalb der Menschen, die die Magie nicht beherrschen.

## 8.3 Technische Zauberer: Mechaniker

Vorrangige Aufgabe der technische Zauberer ist es, fehlendes technisches Wissen durch Zauberkunst auszugleichen. Sie konstruieren oft die wildesten, skurrilsten mechanischen Gerätschaften, die man sich vorstellen kann; dabei entsprechen sie wohl am ehesten dem Bild des Wissenschaftlers.

Ihre Kleidung ist in der Regel praktisch und meist durch ständigen Gebrauch verschlissen. Technische Zauberer neigen dazu, sich von weltlichen Dingen wie Politik, Besitz und Intrigen (wobei erstes im Imperium durchaus als Kombination aus den beiden letzten verstanden werden kann) fernzuhalten und ihre ganze Energie auf die Forschung zu konzentrieren.

Trotz ihres Auftretens und dieser scheinbaren Weltfremdheit sind die Mechaniker nicht zu unterschätzen: Viele Gerätschaften, die den Alltag im Imperium prägen, gehen auf sie zurück; dabei handelt es sich nicht nur um magische Dinge wie die seltenen, spektakulären mechanischen Bullen, die riesige Karren ohne Pause über weite Distanzen bewegen können, sondern auch um ganz profane mechanische Apparaturen wie etwa Flaschen- und Seilzüge, Schlösser und Verriegelungen usw.

#### 8.4 Verbot Wilder Magie und schamanischer Gefäße

Auf ausdrückliches Betreiben der „Gesellschaft“ ist das Anwenden Wilder Magie im Imperium bei Androhung der Todesstrafe verboten. Die Rolle des Ordens der Acht dabei ist weitestgehend ungeklärt, dürfte aber erheblich gewesen sein.

In einigen eher progressiven Kreisen Ulns gibt es zwei Theorien für diesen Schritt. Die erste und eigentlich allgemein anerkannte geht davon aus, dass die Spiritualisten die Flexibilität der Schamanen fürchteten und ihre Machtposition als Philosophen bedroht sahen, während die zweite, zynische die Tatsache zugrunde legt, dass dieses Verbot eine Menge interessanter Arbeitsstellen für Zauberer mit sich brachte – nämlich die der Inquisitoren.

Das Verbot gilt ausdrücklich auch für die Verwendung von schamanischen Gefäßen, in die Geister gebunden sind.

#### 8.5 Weitere Gesetze zur Regulierung der Zauberei

Abgesehen vom absoluten Verbote Wilder Magie (vgl. *Verbot Wilder Magie und schamanischer Gefäße*, S. 103) existieren noch zahlreiche weitere imperiale Gesetze, die den Einsatz von Gelehrter Zauberei regulieren.

- **Zaubereilizenz**

Jeder Zauberer, der ohne Gefahr für Leib und Leben (und nach Meinung des Ordens der Acht auch ohne Gefahr für die unsterbliche Seele) Gelehrte Zauberei ausüben will, benötigt dazu eine der begehrten Zaubereilizenzen. Diese – und nur diese allein – berechtigen dazu, im Ulnischen Imperium Magie anzuwenden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine solche Lizenz zu erlangen. Der verbreitetste Weg ist, dass der Lehrmeister eines Helden (der ja vermutlich auch eine Lizenz hat und somit Mitglied in der „Gesellschaft der Gelehrten Zauberei“ ist) für seinen Zögling eine Lizenz beantragt und diese in der Regel auch erteilt bekommt. Dazu muss der Lehrling allerdings eine eher leichte Prüfung der Magie und eine deutlich schwerere Prüfung in ulnischer Religionstheorie bestehen.<sup>3</sup>

Priester der Acht Götter erwerben, sofern sie magiebegabt sind, eine Lizenz qua Amt. Dass

---

<sup>3</sup> Spieltechnisch bedeutet dies, dass der angehende Zauberer einen PW: ZK + *Magie anwenden* gegen 5 sowie einen sowie PW: IG + *Götter, Geister & Legenden* gegen 7 bestehen muss, deren Ergebnis auf der normalen PW-Tabelle abgelesen wird. Misslingt einer der beiden PW, hat der Held nicht bestanden und kann erst in einem Jahr wieder zur Prüfung zugelassen werden. Zeigt ein Ergebnis einen Patzer, hat der Held einen Faux pas begangen, der ihn in größte Schwierigkeiten bringt oder bringen wird.

Schamanen nie eine Lizenz zum Zaubern erlangen können, braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden.

- **Pflicht zur Mitführung der Lizenz**

Ein Zauberer muss seine Lizenz stets bei sich tragen und auf Verlangen eines Offiziellen sofort vorzeigen. Wird ein Zauberer bei der Ausübung seiner Kunst beobachtet, der keine Lizenz vorweisen kann, so hat er entweder eine Strafe von zwanzig Denari (wenn er die Lizenz vergessen hat) oder mit seinem Leben zu bezahlen (sofern er keine Lizenz besitzt).

- **Pflicht zur offenen Kennzeichnung als lizenziertes Zauberer**

Lizenzierte Zauberer – die einzigen Personen, die im Imperium Magie anwenden dürfen – haben jederzeit als Kennzeichen ihrer magischen Fähigkeiten das Zeichen der Gesellschaft offen an ihrer Kleidung oder als sichtbares Schmuckstück zu tragen (vgl. *Gesellschaft der Gelehrten Zauberei*, S. 101). Gleichzeitig sind sie die einzigen Personen, die ein solches Symbol offen tragen dürfen – trägt eine Person, die nicht lizenziert ist bzw. kein Zauberer ist, das Symbol, wird dies von der Obrigkeit hart bestraft. Diese Pflicht besteht ergänzend zur Pflicht, jederzeit die Lizenz bei sich zu tragen, und ersetzt diese nicht.

Zauberkundige Priester der Acht Götter müssen das Kennzeichen nur dann tragen, wenn sie nicht aufgrund von Ordenskleidung o. ä. auf den ersten Blick als Priester zu erkennen sind.

- **Pflicht zur Meldung illegaler Magie**

Alle Bewohner des Imperiums, die das Wirken illegaler Magie beobachten, sind verpflichtet, dies unverzüglich den Behörden zu melden. Zu illegaler Magie zählt neben jeder Art Wilder Magie auch Gelehrte Zauberei, die von nicht-lizenzierten Zauberern verwendet wird. Die Nicht-Meldung wird bestraft, im Extremfall durch Hinrichtung.

- **Pflicht zur Kooperation mit der Obrigkeit und dem Orden der Acht**

Lizenzierte Zauberer sind verpflichtet, nach entsprechender Anordnung mit allen Arten von Behörden zu kooperieren. Priester der Acht, die lizenzierte Zauberer sind, sind davon ausgenommen. Der Orden der Acht wird nach diesem Gesetz gleichbehandelt und kann damit lizenzierte Zauberer zur Zusammenarbeit heranziehen. Je nach Stand des lizenzierten Zauberers ist es möglich, eine Aufwandsentschädigung zu erhalten.

- **Pflicht zur Kennzeichnung von Konstrukten**

Erschafft ein Zauberer magische Konstrukte (zum Beispiel, aber nicht nur durch den Zauberer HOMUNKULUS BELEBEN), ist er gesetzlich verpflichtet, sein Konstrukt für jeden sichtbar mit seinem Namen zu kennzeichnen. Üblich sind dazu am Konstrukt angebrachte Plaketten, die auf Taklan den Namen und Wohnort des Zauberers benennen; andere Wege der Kennzeichnung sind möglich, sofern sie eine eindeutige Identifikation ermöglichen.

- **Pflicht zur Meldung und Registrierung von Artefakten**

Mächtige magische Artefakte, die in den Besitz von lizenzierten Zauberer gelangen, sind bei der Gesellschaft zu registrieren. Je nach Einschätzung der Gefährlichkeit des Artefakts durch die Gesellschaft kann ein Artefakt beschlagnahmt werden. Darüber hinaus müssen lizenzierte Zauberer der Gesellschaft melden, wenn sie Kenntnis davon erlangen, dass ein Nicht-Zauberer ein solches Artefakt besitzt.

- **Schulen der Zauberei**

Zauber der Schule Heilung (Zweig und Unterzweig) sind im Imperium per Gesetz aus-



schließlich der Priesterschaft der Acht Götter vorbehalten, während der Zweig Hervorrufung (Zweig und Unterzweig) ausschließlich Zauberern der Gesellschaft der Gelehrten Zauberei zugänglich ist; beides sind sicherlich Vorkehrungen, um die Macht der jeweiligen Organisation zu erhalten. Die beiden anderen Zweige (jeweils mit Unterzweig), Materie und Geist, dürfen sowohl von Priestern als auch von Zauberern der Gesellschaft als auch anderen lizenzierten Zauberern verwendet werden.

## 8.6 Zusammenarbeit mit dem Orden der Acht

Am Orden der Acht geht auch für Zauberer der „Gesellschaft“ kein Weg vorbei. Allerdings ist seit Gründung beider Institutionen eine bemerkenswerte Kooperation von Orden und „Gesellschaft“ zu beobachten. Aus diesem Grund erlangt kaum ein Zauberer, der nicht Mitglied der „Gesellschaft“ ist, die offiziell geforderte Lizenz des Ordens der Acht zur Ausübung von Magie. Mittlerweile kann man bereits ohne Schwierigkeiten bei der Beweisführung behaupten, dass die Führungselite von Orden und „Gesellschaft“ ihr Vorgehen in der Regel eng abstimmt. So erklärt sich auch die Macht beider Institutionen: Man beherrscht ja nicht nur die religiöse Steuerung der Menschen durch den Glauben, sondern auch die weltliche durch Politik und Intrigen.

Aus diesem Grund dürften es auch diese beiden Institutionen sein, die einem Helden während seines Lebens in Uln die Schwierigkeiten machen dürften.

## 8.7 Zaubereiakademien im Ulnischen Imperium

Wie bereits ausführlich geschildert, ist die Erlangung einer Lizenz zum Zaubern im Imperium eine relativ komplizierte Angelegenheit, die jedem angehenden Zauberer eine gründliche Vorbereitung und Ausbildung abnötigt. Zu diesem Zweck sind im gesamten Imperium sogenannte Akademien errichtet worden, die sich zur Aufgabe gesetzt haben, einerseits für die Ausbildung junger Talente zu sorgen und andererseits die Forschung voranzutreiben. Selbstverständlich benötigen diese Akademien für ihren Betrieb die regelmäßig zu erneuernde Genehmigung sowohl der „Gesellschaft“ als auch des Ordens der Acht – ansonsten würde diese ja ihren Einfluss auf die jungen Zauberer verlieren ... Deshalb wird jede Akademie in unregelmäßigen Abständen von Inspektoren besucht, die diese – nicht selten inkognito – inspizieren.

Die einzelnen Akademien verteilen sich auf unterschiedliche Städte; vor allem solche Akademien, die sich auf den eher technischen Aspekt der Magie verlegt haben, bieten ihren Schülern (Schülerinnen sind die ganz große Ausnahme) die frühe Möglichkeit zur Spezialisierung auf ihren bevorzugten Magiezweig an. Die enigmatisch angehauchten Schulen hingegen legen selbstverständlich den Schwerpunkt auf religiöse Aspekte der Zauberei; dort wird man auch – abgesehen von Damrod-Klöstern – am ehesten die Möglichkeit haben, sich auf eine spätere Führungsposition vorzubereiten (sei es nun in weltlicher oder in geistlicher Hinsicht). Tatsächlich haben sich einige ehemalige Akademien zu reinen Priesterschulen umgewandelt, in denen zwar Zauberei auf dem Lehrplan steht – mit deutlicher Konzentration auf die Schule Heilung –, diese aber nur einen eher geringen Teil der Ausbildung ausmacht.

Im Großen und Ganzen kann man zwar nicht unbedingt von Konkurrenz zwischen den enigmatischen und den technischen Schulen sprechen, aber doch von zwei völlig anderen Konzepten, die in vielen Einzelaspekten sicherlich miteinander konkurrieren. Echte Konkurrenz herrscht hingegen zwischen den einzelnen Schulen der beiden Bereiche. Denn da der Besuch eine Zaubereiakademie nie ein billiges und deswegen für die Akademien ein lukratives Vergnügen ist, sind die Schulen natürlich darauf erpicht, möglichst viele Schüler anzuziehen.

Bei diesem Punkt spielt der alljährliche „Zaubererstreit zu Anwis“ eine sehr wichtige Rolle. Bei diesem Spektakel am zweiten Atûlstag nach der 22. Woche messen die Meister und Meisterschüler aller Akademien ihre Kräfte, und hochrangige Vertreter aus Klerus und Adel entscheiden dort darüber, welcher Zauberer berechtigt ist, den Titel des „Magister Magicae“, des Meisters der Magie, zu tragen. Üblicherweise bedeutet der Gewinn dieses Titels für eine Akademie einen regen Schülerzulauf im nächsten Jahr; der Zauberer, der diesen Titel ein- oder gar mehrmals trägt, hat für den Rest seines Lebens ausgesorgt: Eine Anstellung am Hofe des Imperators ist für solche Zauberer keine Seltenheit.

Die folgenden Akademien gehören zu den bekanntesten des Imperiums, sind aber beileibe nicht die einzigen.

### 8.7.1 Das Haus des Wissens zu Trukum (Spiritualisten)

Schule: Geist; Konzentration auf den Nebenzweig Information • Studiengebühr: 10 D pro Quartal

Diese alte Akademie ist eine der wenigen enigmatisch ausgerichteten Schulen, die sich auf einen Magiezweig spezialisiert hat: auf das Gebiet der Informationszauber. Diese werden gleichberechtigt neben Religions- und Magietheorie unterrichtet. Rhetorische und auch politische Schulungen durchlaufen die angehenden Zauberer ebenso wie körperliches Training.

### 8.7.2 Die Alte Schule zu Ulnius (Spiritualisten)

Schule: Hervorrufung • Studiengebühr: 15 D pro Quartal

Die Alte Schule gilt als die bekannteste und auch als potentiell beste Zaubereiakademie des Imperiums. Hier wird jährlich der „Zaubererstreit“ ausgetragen; und hier lehren auch einige der besten Zauberer und Priester Ulms. Die religiöse Ausbildung der Absolventen ist in den letzten Jahrzehnten deutlich in den Vordergrund gerückt. Einige der letzten Erz-Patriarchen haben die Alte Schule absolviert. Die Alte Schule gilt nicht umsonst als die Kadenschmiede des Imperiums.

### 8.7.3 Das Waffenhaus zu Antaran (Techniker)

Schule: Materie • Studiengebühr: 30 D pro Jahr

Wie der Name schon andeutet, handelt es sich beim Waffenhaus zu Antaran um eine Akademie, die sich ganz der Schule der Materie widmet, wobei der Schwerpunkt auf den Gegenstandszaubern liegt. Hier werden regelmäßig brillante Forschungsergebnisse in Bezug auf magische Gegenstände und die damit verbundene Theorie erzielt. Auch wurden dort einige neue magische

Waffen gefertigt. Neben der theoretischen Ausbildung müssen die Adepten dort auch eine handwerkliche durchlaufen. Besonders berühmt ist das Waffenhaus für seine Schmiede.

#### 8.7.4 Die Akademie der Schiffe in Cyron (Techniker)

Schule: Materie, Konzentration auf den Nebenzweig Bewegung • Studiengebühr: 5 B pro Woche

Diese Akademie hat sich auf die Belange der ortsansässigen Händler, Seefahrer und Kaufleute spezialisiert. Vor allem Bewegungszauber werden hier erforscht und verfeinert. Aber auch Gegenstandszauber und in begrenztem Umfang Schutzzauber gehören mit zu den Spezialgebieten der Akademie der Schiffe. Die Novizen müssen neben religions- und magietheoretischen Dingen u. a. auch lernen, mit Zahlen umzugehen und kaufmännisch geschickt zu agieren. In Cyron lernen und lehren sehr viele Blithlu.

#### 8.7.5 Die Militärakademie zu Ulnius (Spiritualisten und Techniker)

Schulen: Hervorrufung sowie Geist mit Konzentration auf den Nebenzweig Information • Studiengebühr: 10 D pro Quartal.

In der Hauptstadt des Imperiums selbst existiert die wohl ungewöhnlichste Akademie für Zauberer: die Militärakademie. Hier lernen Spiritualisten und Techniker gemeinsam, und beide Gruppen haben das gleiche Berufsziel: die ulnischen Legionen. Während die Spiritualisten eher für Führungspositionen ausgebildet werden, sollen aus den Technikern Spezialisten werden, die sogenannten Kriegszauberer. Deswegen liegt für diese Zauberer der Ausbildungsschwerpunkt auf den Schadenszaubern. Absolventen dieser alten Schule haben übrigens immer rosige Aussichten auf gute Posten im imperialen Dienst gehabt.

#### 8.7.6 Das Haus der Heilung am Udiak-See (Priester)

Schule: Heilung • Studiengebühr: 6 D pro Quartal

Im Haus der Heilung wird, wie der Name bereits vermuten lässt, die Kunst der Medizin erforscht. Das Spezialgebiet dieser am Udiak-See nahe Gion gelegenen Schule ist selbstverständlich der Zweig Heilung; das Haus der Heilung ist dementsprechend ausschließlich Priestern bzw. angehenden Priestern zugänglich. Novizen müssen neben theoretischen Dingen auch praktische Erfahrungen beispielsweise mit Erster Hilfe und der Behandlung von Wunden machen.

## 9 Imperiale Streitkräfte

### 9.1 Struktur und Einheiten

Die **Landstreitkräfte** des Imperiums werden in Legionen gegliedert, von denen es zwischen fünfzehn und dreißig gibt. An der Spitze einer Legion steht üblicherweise ein **Oberst als Kommandeur** (seltener auch ein General). Ihm unterstehen normalerweise sechs bis zehn **Hauptleute**,

wobei die Zahl von Legion zu Legion schwankt und oftmals auch vom Einsatzzweck und Einsatzort abhängt. Den Hauptleuten wiederum sind jeweils vier **Leutnants** unterstellt. Pro Leutnant gibt es weiterhin acht **Sergeanten**, die das Kommando über zwanzig **Legionäre** haben. Die Größe einer Legion schwankt zwischen etwa 4.000 und 6.800 Mann; die berühmte Legion der Nordmark hat beispielsweise etwa 6.000 Mann, die ständig im Einsatz an der Grenze zum Barbarenggebiet sind.

Normalerweise gehören etwa 75 Prozent der Soldaten einer Legion zur leichten Infanterie, weitere zwanzig Prozent zur schweren Infanterie und der Rest zur Kavallerie. Zudem gehört noch eine Vielzahl von Nicht-Soldaten zum Tross einer Legion. Der Tross ist für die Versorgung zuständig.

Innerhalb der Kavallerie bilden die gefürchteten **Eleril** die schnelle Eingreiftruppe. Ein **Eleri** als Mitglied dieser speziell ausgebildeten und in der Regel sehr erfahrenen Elitetruppen trägt als besonderes Erkennungsmerkmal eine eherne Gesichtsmaske, die all seine Emotionen verbirgt.

Die **Seestreitkräfte** Ulms sind wesentlich weniger einheitlich gegliedert. Normalerweise ist ein Flottenkommando für einen Küstenabschnitt zuständig und verfügt über eigene Schiffe, vorwiegend Barken und Triremen als Kriegsschiffe (für Seeschlachten bevorzugt letztere, für die Verfolgung von Piraten erstere). Außerdem gehören noch Fleuten und Pinassen als Versorgungs- und Kurierschiffe zum Schiffsbestand eines Flottenkommandos.

Übrigens gibt es auch zwei Seelegionen: Soldaten, die speziell für den Kampf auf Schiffen ausgebildet wurden. Ihre Organisation entspricht ansonsten aber im Prinzip jener der Landlegionen – abgesehen vom Fehlen der Kavallerie natürlich.

Neben diesen regulären Streitkräften unterstehen die **imperialen Garden** direkt dem Imperator, dessen Schutz sie einzig dienen. Innerhalb der Garden gilt die **Edeni-Kompanie** als besondere Eliteeinheit, die sich vor allem dadurch auszeichnet, dass sie ausschließlich aus Frauen besteht. Die Edenis werden von einer Obristin geführt, die den Obersten der anderen Streitkräfte gleichgestellt ist. Die Kompanie ist für ihre Kampfkraft, ihren Mut, ihre Gnadenlosigkeit und vor allem für ihre Unbestechlichkeit bekannt. Teile der Brigade werden vom Imperator oft ausgesandt, um besondere Aufgaben zu erfüllen.

## 9.2 Uniformen und Bewaffnung

Die Uniformen der imperialen Legionen sind grundsätzlich gleich aufgebaut: Über einer sandfarbenen Tunika wird eine erdfarbene, mit Lederriemen variabel zu schnürende Legionärrüstung (die im Übrigen aus mehreren Stoff- und Lederschichten besteht) getragen, kombiniert mit einem braun gefärbten Helm aus Leder oder Eisen, der das Gesicht freilässt. An den Füßen tragen die Soldaten geschnürte Sandalen bzw. dort, wo es nötig ist, leichte Stiefel. Das einzige, was Soldaten diverser Legionen voneinander unterscheidet, sind unterschiedliche Insignien, die gut sichtbar auf dem Brustteil der Rüstung angebracht sind. Je nach Einsatzort variiert die Unterkleidung – im Süden bleibt es in der Regel bei der Tunika, Richtung Norden wird die Kleidung wärmer, bis schließlich die Grenzlegion der Nordmark im Winter Felle unter der Legionärrüstung anlegt.

Bei der Bewaffnung wird zwischen leichter und schwerer Infanterie sowie Kavallerie unterschieden.

Leichte Infanterie trägt neben einer leichten Legionärsrüstung und einem Lederhelm zwei Wurfspeere, ein Kurzschwert sowie einen Stoßspeer. Zudem benutzt diese zahlenmäßig am stärksten vertretene Gattung des ulnischen Heeres große, meist eckige Schilde.

Neben der regulären leichten Infanterie gibt es Bogenschützen, die ebenfalls der leichten Infanterie zugerechnet werden. Diese tragen neben Lederhelm, leichter Legionärsrüstung und kleinem Schild ein Kurzschwert und einen Kurzbogen sowie mindestens drei Dutzend Pfeile.

Schwere Infanterie hingegen benutzt neben einer schweren Legionärsrüstung, einem Eisenhelm und einem großen Schild einen Stoßspeer sowie für den direkten Nahkampf Breitschwerter.

Die Vertreter der Kavallerie des Imperiums tragen leichte Legionärsrüstungen, einen kleinen Schild sowie einen schweren Stoßspeer und ein Kurzschwert. Ein Teil dieser Truppe, die hauptsächlich für Strafexpeditionen und Kundschafteraufgaben eingesetzt wird, benutzt Kurzbögen. Als Besonderheit tragen alle berittenen Soldaten schleierähnliche Gesichtsmasken, die sie eigentlich vor dem beim Reiten aufgewirbelten Staub schützen sollen, ihnen aber als durchaus erwünschter Nebeneffekt ein finsternes, unheimliches Aussehen verleihen.

Die Vertreter der imperialen Seestreitkräfte sind nur selten einheitlich gekleidet; ihre verschiedenen Aufgaben auf See haben dafür gesorgt, dass sich eine eher zweckmäßige Kleidung durchgesetzt hat. Muss Rüstung getragen werden, bevorzugen die Matrosen leichte Legionärsrüstungen und kleine Schilde sowie manchmal Lederhelme. Bevorzugte Waffe ist das Entermesser. Die Legionäre der Seelegionen sind im Übrigen wie leichte Infanterie ausgerüstet.

Neben der persönlichen Kleidung, Rüstung und Bewaffnung sind Legionäre in der Regel so ausgestattet, dass sie sich selbst versorgen können: kleines Kochgeschirr, Spaten, Zeltplane usw. gehören zur Standardausrüstung. Die Legionen werden zudem von einem relativ großen Tross begleitet, der neben Küchenwagen auch Handwerker, einige Händler und teilweise Bordellwagen umfasst.

Die Kämpferinnen der Edeni-Kompanie sind in der Regel individueller ausgestattet als reguläre Legionäre. Im imperialen Palast und in Ulnius tragen sie in der Regel schwere Legionärsrüstungen und lange, gerade Schwerter, nicht selten auch große Schilde. Sind sie auf Expeditionen außerhalb der Hauptstadt unterwegs, variiert die Ausrüstung je nach Einsatzzweck.

# Kapitel III: Die Völker Zaons

## 1 Volkszugehörigkeit & Eigenschaftsmodifikationen einzelner Völker

Besondere genetische Veranlagung, spezielle Umwelteinflüsse usw. führen dazu, dass viele Völker Boni oder Mali auf Eigenschaften besitzen. Diese werden als Modifikation auf den Wert der Eigenschaft zur Berechnung des Gesamtwertes angewendet (vgl. *Regelwerk*).

	<i>AD</i>	<i>GW</i>	<i>KT</i>	<i>RE</i>	<i>SK</i>	<i>AU</i>	<i>IG</i>	<i>IT</i>	<i>WG</i>	<i>ZK</i>
<i>Bhut</i>	±0	<b>+1</b>	±0	<b>+1</b>	<b>-1</b>	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Bliithlu</i>	±0	±0	<b>-1</b>	±0	<b>-1</b>	±0	±0	<b>+2</b>	<b>+1</b>	±0
<i>Broghan</i>	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Cha'dan</i>	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Dorier</i>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0
<i>Dowl</i>	<b>+1</b>	<b>-1</b>	<b>+2</b>	±0	±0	<b>-1</b>	±0	±0	±0	±0
<i>Grogoren</i>	<b>+1</b>	±0	±0	±0	<b>+1</b>	<b>-1</b>	±0	±0	±0	±0
<i>Halb-Ulner/Rha'ganur</i>	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	<b>+1</b>	±0	<b>-1</b>	±0	±0
<i>Halb-Ulngas/Rha'garod</i>	<b>+1</b>	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	<b>-1</b>	±0	±0
<i>Harani</i>	<b>+1</b>	±0	±0	±0	<b>-1</b>	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0
<i>Hunab-Tabai</i>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0
<i>Issard</i> <sup>4</sup>	±0	±0	<b>-1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	<b>+1</b>
<i>Korlaniten</i>	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Ronawara</i>	±0	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0
<i>Ulngas (Standard)</i>	±0	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0
<i>Ulngas (Broghan)</i>	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Ulngas (Grogoren)</i>	±0	±0	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0
<i>Ulngas (Vanir)</i>	±0	±0	<b>+1</b>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0

<sup>4</sup> Das Volk der Issard steht für Heldenfiguren in der Regel nicht zur Verfügung, vgl. *Die Issard*, S. 141).

	AD	GW	KT	RE	SK	AU	IG	IT	WG	ZK
<i>Umnali</i>	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	+1	±0	±0
<i>Ur-Ulner</i>	±0	±0	±0	±0	-1	+2	+1	-1	±0	±0
<i>Vanir</i>	±0	±0	+1	±0	+1	-1	±0	±0	±0	±0
<i>Ya-umi</i>	+1	+1	±0	±0	-1	±0	±0	±0	±0	±0

Tabelle 4: Eigenschaftsmodifikationen der Völker Zaons

## 2 Völker der Ostlande

### 2.1 Die Bhut

**Besiedelte Gebiete:** Die Bhut leben auf ihren Floßstädten auf dem Meer der Tausend Schiffe, zwischen Eon, Ranelor und Ceznyrn. Einige wenige Kolonien haben sich auf Ranelor angesiedelt.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Bhut unterscheiden zwischen Fischern und Händlern. Während erstere für die Nahrungsbeschaffung zuständig sind, sorgen die Händler dafür, dass auch Waren, die die Bhut nicht selbst herstellen können, auf den Flößen niemals zur Neige gehen. Von den Bhut totgeschwiegen werden die vielen Piraten, die auf den Floßstädten flexible und kaum zu findende Stützpunkte haben. Diese haben eine ähnliche Aufgabe wie die Händler. Allerdings unterscheidet sich ihre Auffassung von Mein und Dein von jener ihrer ehrenwerten Kollegen.

Die Bhut haben keine Herrscher im eigentlichen Sinne. Vielmehr definieren sie Herrschaft als Unterdrückung, und da die Bhut ihre Freiheit über alles lieben, leben sie auf den Flößen in Anarchie. Zwar haben sich Konventionen entwickelt, die üblicherweise eingehalten werden; regelrechte Gesetze kennen die Bhut nicht.

Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-60	Fischer (3. Stand)	1
61-65	Pirat (Bürger, 2. Stand)	5
66-100	Händler (Oberschicht, 2. Stand)	5

#### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: leicht; Männer etwa 65 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm

Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

Aussehen: dunkle bis sehr dunkle Haut; zumeist dunkle Haare, die in der Regel von beiden Geschlechtern kurz getragen werden; meist dunkle Augenfarbe

#### Spieltechnisches

Boni: Gewandtheit +1, Reaktion +1

Mali: Stärke -1

Sonstiges: Alle Bhut beherrschen die Fähigkeit *Schwimmen* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält

ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Torani

**Irdisches Vorbild:** schwimmende Siedlungen in Asien, etwa in Kambodscha

**Lebensspanne**<sup>5</sup>: normal (bis ca. 60 Jahre)

**Kleidung:** Ihrer Umwelt entsprechend kleiden sich die Bhut in leichte, praktische Kleidung, die meistens aus nicht mehr als einem Lendenschurz und einem Paar Sandalen besteht. Die Frauen bekleiden ihre Oberkörper mit Hemden, gelegentlich auch mit Tuniken.

**Bevorzugte Waffen:** Dolche, Stoß- und Wurfspeere; Dreizack, Entermesser, Harpune (als Jagdwaffe)

**Häufige Berufe:** Fischer, Händler, Piraten, Schiffsbauer, Segelflicker, Seiler

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Taifa

(Meer und Ozean, Wind, Wetter, Wasser, Fische, Leben, Fruchtbarkeit) und Lolt (Hölle, Tod, Feuer)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Keanau (Recht, Arbeit, Fleiß), Kulan (Sturm, Blitze); diverse Naturgeister



## 2.2 Die Blithlu

**Besiedelte Gebiete:** Die Blithlu leben in erster Linie auf Ceznyrn und Mul. Niederlassungen finden sich jedoch auf jeder zivilisierten (und auch auf mancher unzivilisierter) Insel, mit deren Bewohnern Handel betrieben werden kann.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Herrschaft als solche ist den Blithlu unbekannt; allerdings diktieren auf Ceznyrn die Reichen das Geschehen. Zwar haben sie keinerlei gesetzliche Macht, doch ihr Einfluss ist stark genug, um als Herrschaft bezeichnet werden zu können. Jedes Haus treibt unabhängig von anderen Handel. Kommt es zu Konflikten, werden diese entweder durch Absprachen oder – in schwerwiegenden Fällen – durch bewaffneten Kampf gelöst. Rechtsprechung erfolgt durch eingesetzte Richter, geschriebene Gesetze sind weitgehend unbekannt.

Blithlu unterscheiden zwischen Angehörigen des eigenen Volkes, Handelspartnern und Sklaven. Als letztere werden alle Wesen angesehen, die sich nicht gegen die Angriffe der Sklavenhändler wehren können. Selbst auf Ranelor werden Ulner versklavt – solange es keine Zeugen gibt,

<sup>5</sup> Die Lebensspanne gibt die durchschnittliche Lebenserwartung eines Angehörigen des entsprechenden Volkes unter normalen Lebensumständen an. Einzelne Individuen können unter sehr günstigen Umständen eine anderthalbfache Lebenserwartung erreichen.



wird das Imperium den Sklavenhandel nicht unterbinden, um seine hervorragenden Handelsbeziehungen zu Ceznyrn nicht aufs Spiel zu setzen.

Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-20	Sklaven (4. Stand)	0
21-80	Handwerker (3. Stand)	1
81-95	Händler (Bürger, 2. Stand)	5
96-100	Handelsfürsten (1. Stand)	10

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: leicht; Männer etwa 65 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm

Körpergröße: groß; Männer durchschnittlich 185 Zentimeter, Frauen 175 Zentimeter

Aussehen: helle, leicht grünliche Haut, braune oder blonde Haare, die gern lang getragen wird; sehr dunkle, beinahe schwarze oder dunkelgraue Augen; manche der Blithlu haben leicht spitz zulaufende Ohren

### Spieltechnisches

Boni: Intuition +2, Wahrnehmung +1

Mali: Stärke -1, Konstitution -1

Sonstiges: Alle Blithlu beherrschen die Fähigkeit *Feilschen & Geschäftssinn* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4. – Neben H'nube als Heimatsprache beherrschen Blithlu eine weitere Sprache nach Wahl mit Wert 3.

**Sprache:** H'nube

**Irdisches Vorbild:** n/a (mit Anleihen bei klassischen Elfen diverser phantastischer Welten)

**Lebensspanne:** lang (bis ca. 90 Jahre)

**Kleidung:** Blithlu haben eine Vorliebe für extrem weit geschnittene und bunte Kleidung. Aus diesem Grund tragen auch Blithlu beiderlei Geschlechts gern lange, farbige Roben, Tuniken oder Überwürfe, die sie ggf. mit Hosen kombinieren. Bevorzugte Farben sind blau, grün und verschiedene Rottöne. Hüte sind bei den Blithlu unbekannt; allerdings tragen viele Angehörige dieses Volkes gewickelte Leinentücher um den Kopf, die sie vor der Sonne schützen. Blithlu, die keine Roben am Leib tragen, kleiden sich gern in kiltähnliche Röcke aus festem Stoff. Der Oberkörper wird in einem solchen Fall von weiten Hemden bekleidet.



**Bevorzugte Waffen:** Dolch, schwerer Dolch, Kurzschwert, Peitsche, Diskus, Schleuder, Armbrust; Degen

**Häufige Berufe:** Bäcker, Bader, Barbieri, Edelsteinschleifer, Gastwirte, Geldverleiher, Geldwechsler, Händler jeder Art, Juweliere, Schneider, Schreiber, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und animistischen Elementen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):**<sup>6</sup> Crhi Fhirrd (H'nube für „Schöpfer des Lebens“, Glück, Erfolg, Reichtum) und Kal'ir (Tod, Misserfolg, Unglück, Herrschaft, Nacht, Betrug)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Jir'Ghor (Freiheit, Licht), Ar'Khar (Fleiß, Arbeit, Fruchtbarkeit), Hi'Rid (Meer, Ozean); darüber hinaus spielen animistische Elemente in der Religion der Blithlu eine große Rolle; sie glauben daran, dass Geister ihre gesamte Umwelt durchdringen und allen Lebewesen innewohnen.

### 2.3 Die Broghan

**Besiedelte Gebiete:** Die Broghan bewohnen vor allem die Inseln Paln, Vis, Mlofei und Ved. Paln ist die Hauptinsel; hier leben die meisten Sippen der Broghan.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Broghan leben in Sippen zusammen. In der Regel gehören alle Bewohner eines Dorfes zu einer Sippe und somit zu einem Clan. Jede Sippe wird von einem Häuptling geleitet, der einmal im Jahr zum König seines Clans reist. Dort findet eine große Versammlung (mitsamt einem großen Fest) statt, auf der über Clan-Politik entschieden wird. Hier werden auch Sippen-Fehden verhandelt. Die Könige der dreizehn Broghan-Clans hingegen treffen sich nur sehr unregelmäßig, um über Politik zu reden. – Viele Broghan tragen Tätowierungen, die ihre Clanzugehörigkeit signalisieren.

Jeder Broghan-Clan unterscheidet zwischen Unfreien, Freien und Edlen. Unfreie sind verurteilte Verbrecher und Kriegsgefangene, während Freie alle Handwerks- und anderen Berufe ausüben. Die Edlen kümmern sich um alle Mitglieder einer Sippe bzw. eines Clans und nehmen die Positionen von Diplomaten und Offizieren ein. Im Notfall können Freie zum Kriegsdienst verpflichtet werden.

Eine besondere Rolle in der Gesellschaft der Broghan nehmen Schamanen, Druiden und Barden ein. Schamanen sind die geistigen Führer der Broghan. Sie haben die Funktionen von Priestern, Ärzten und Beratern; ihre Entscheidungen werden von Freien und Edlen gleichermaßen respektiert. Vielleicht noch größer ist der Respekt für die Druiden. Diese geheimnisvollen Gestalten leben – im Gegensatz zu den sippengebundenen Schamanen – nicht in menschlichen Siedlungen,

<sup>6</sup> Zum Thema Religion schreibt Eubaïl in seinem „Neuen Atlas der Modernen Welt“:

*Alle Religionen von Zaon – so unterschiedlich sie auch sein mögen – fußen auf dem Prinzip eines göttlichen Schöpfers (oder einer Schöpferin) der Welt. In allen Religionen hat dieser ‚Schöpfer des Lebens‘ (oder diese Schöpferin) einen Konterpart, dessen Ziel es ist, die Welt zu pervertieren und/oder sie sich untertan zu machen. Hinzu kommen in fast allen Religionen noch weitere Gottheiten, die als Kinder und Sendboten des ‚Schöpfers des Lebens‘, gelten und für einzelne Einflussbereiche stehen. Diese Einflussbereiche bezeichnen die Gebiete, auf denen für die einzelnen Gottheiten Macht und Einfluss angenommen werden. Ein Gott mit den Einflussbereichen Fruchtbarkeit & Wetter wird also zum Beispiel dann um Unterstützung gebeten, wenn es zu einer langen Dürreperiode kommt, eine Frau keine Kinder empfängt, die Kuh eines Bauern keine Milch mehr gibt etc. Im Prinzip sind die Einflussbereiche Naturgewalten oder -phänomene, die sich die Menschen nicht erklären können und die deshalb einer Gottheit zugeschrieben werden.*

sondern vielmehr in der freien Natur. Sie sehen ihre Aufgabe in der Behütung und Beibehaltung des Gleichgewichtes der Kräfte. Deshalb versuchen sie stets, bei Konflikten zwischen den Konfliktparteien zu vermitteln.

Neben diesen beiden eher spirituellen Broghan-Gruppen gibt es die Barden. Sie werden zwar in ähnlicher Weise geachtet wie die Schamanen, kümmern sich jedoch eher um weltliche Dinge. So sind die Barden der Broghan Geschichtskundige, Diplomaten, Künstler und gelegentlich auch Richter.

<i>Ergebnis</i>	<i>Stand der Eltern</i>	<i>WGP</i>
01-05	Unfreie (4. Stand)	–
06-55	Freie Bauern (3. Stand)	1
56-80	Freie Handwerker (Bürger, 2. Stand)	5
81-100	Edle (1. Stand)	10



### Typische körperliche Merkmale

#### Broghan vom Bärenclan

Körperbau: untersetzt; Männer etwa 100 Kilogramm, Frauen etwa 75 Kilogramm

Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

Aussehen: gebräunte Haut, rote, braune oder rotbraune Haare, grüne, blaue oder braune Augen

#### Broghan vom Dachscan

Körperbau: untersetzt; Männer etwa 90 Kilogramm, Frauen etwa 75 Kilogramm

Körpergröße: klein; Männer durchschnittlich 165 Zentimeter, Frauen 155 Zentimeter  
 Aussehen: dunkle, oftmals faltige Haut, schwarze oder grauschwarze Haare, meist braune Augen

### **Broghan vom Eulenclan**

Körperbau: normal; Männer etwa 80 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm  
 Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter  
 Aussehen: meist gebräunte Haut, dunkle Haare, jede Augenfarbe vorkommend

### **Broghan vom Falkenclan**

Körperbau: leicht; Männer etwa 70 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm  
 Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter  
 Aussehen: gebräunte Haut, recht dunkle Haare und jede Augenfarbe

### **Broghan vom Fuchsclan**

Körperbau: leicht; Männer etwa 70 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm  
 Körpergröße: klein; Männer durchschnittlich 165 Zentimeter, Frauen 155 Zentimeter  
 Aussehen: helle Haut, oft Sommersprossen, zumeist rote oder rotbraune Haare, braune Augen

### **Broghan vom Hirschclan**

Körperbau: normal; Männer etwa 90 Kilogramm, Frauen etwa 75 Kilogramm  
 Körpergröße: sehr groß; Männer durchschnittlich 190 Zentimeter, Frauen 180 Zentimeter  
 Aussehen: braune Haare, braune Augen, helle Haut

### **Broghan vom Marderclan**

Körperbau: normal; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm  
 Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter  
 Aussehen: meist gebräunte Haut, dunkle Haare und jede Augenfarbe

### **Broghan vom Otterclan**

Körperbau: normal; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm  
 Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter  
 Aussehen: klare blaue oder grüne Augen, braune oder graubraune Haare, helle Haut

### **Broghan vom Schwalbenclan**

Körperbau: leicht; Männer etwa 65 Kilogramm; Frauen etwa 50 Kilogramm  
 Körpergröße: klein; Männer und Frauen durchschnittlich 170 Zentimeter  
 Aussehen: sehr helle Haare, helle Haut, klare Augen

### **Broghan vom Sperberclan**

Körperbau: leicht; Männer etwa 65 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm  
 Körpergröße: klein; Männer durchschnittlich 165 Zentimeter, Frauen 155 Zentimeter  
 Aussehen: helle, meist ins rötlich übergehende Haare, helle, sommersprossige Haut, braune Augen

### **Broghan vom Spinnenclan**

Körperbau: sehr leicht; Männer etwa 55 Kilogramm, Frauen etwa 50 Kilogramm  
 Körpergröße: groß; Männer durchschnittlich 180 Zentimeter, Frauen 170 Zentimeter

**Aussehen:** blonde oder schwarze Haare, braune oder schwarze Augen, dunkle, ins Graue gehende Haut

### **Broghan vom Wildschweinclan**

**Körperbau:** schwer; Männer etwa 100 Kilogramm, Frauen etwa 80 Kilogramm

**Körpergröße:** normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

**Aussehen:** graubraune Haare, jede Augenfarbe möglich, dunkle, stellenweise fast graue Haut

### **Broghan vom Wolfsclan**

**Körperbau:** normal; Männer etwa 85 Kilogramm, Frauen etwa 65 Kilogramm

**Körpergröße:** groß; Männer und Frauen durchschnittlich 185 Zentimeter

**Aussehen:** helle Haut, graue oder grauschwarze Haare, dunkle Augen

### **Spieltechnisches**

**Boni:** Ausdauer +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Broghan beherrschen die Fähigkeit *Fischen* oder die Fähigkeit *Jagen* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Thalisch

**Irdisches Vorbild:** Kelten im Festland-europäischen und anglo-irischen Raum

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Die Broghan tragen praktische, oft bunte Lederbekleidung. Frauen tragen ebenso wie Männer in der Regel Beinkleider, die über den Stiefeln, zusammengeschnürt werden. Hüte sind selten, aber manchmal werden Mützen ähnlich der irdischen Baskenmütze getragen. Druiden und Schamanen tragen graue, grüne oder braune Roben, die mit einem Stück Fell, einer Feder, einer Klaue oder ähnlichem ihres Totentieres geschmückt sind, Barden tragen bunte Kleidung: gestreifte Hosen, farbige Westen und Umhänge, Kappen und Mützen.

**Bevorzugte Waffen:** Dolch, Druidensichel, Lang- oder Bastardschwert, Bihänder, Sturmsichel, Langbogen; Breitschwert

**Häufige Berufe:** Bäcker, Bauern, Bogner, Brauer, Fischer, Fleischer, Händler jeder Art, Imker, Korbmacher, Kürschner, Müller, Schlachter, Schmiede jeder Art, Schuhmacher, Töpfer, Wagenmacher, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und stark animistischer Prägung

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Eresla (Ordnung und Gleichgewicht der Natur) und Koor (Chaos)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Bochar (Sonne, Krieg), Ogon (Bauern, Arbeit), Cymoria (Tiere; wird stets in der Form des Totentieres des jeweiligen Clans verehrt), Mablung (Pflanzen), Donalbain (Gerechtigkeit, Recht), Foan (Schlaf und Tod); die Religion der Broghan ist stark animistisch geprägt, durch die Druiden werden die Geister des Landes, der Pflanzen und der Lebewe-

sen verehrt; außerdem diverse weitere Götter und Halbgötter, die zum Teil deutliche Ähnlichkeiten zu denen der Grogoren und Vanir aufweisen.

## 2.4 Die Dorier

**Besiedelte Gebiete:** Dorier gibt es fast überall. Zwar leben sie hauptsächlich auf der großen Insel Dorien, von deren Name sich der Name dieses Volkes ableitet; doch die Dorier haben sich in alle Himmelsrichtungen verbreitet. Weitere Inseln, die relativ viele Dorier beherbergen, sind Sortart, Talachant, Ceznyrn, Ranelor, Ogist, Trumien, Paln, Gerrior und Mlofei.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Dorier unterscheiden zwischen Sklaven, Bauern, Handwerkern, Gelehrten und Kriegeren. Letztere machen auch den Adelsstand der Dorier aus. Zu Sklaven werden Verbrecher, Kriegsgefangene und diejenigen, die von den ceznyrn'schen Sklavenkarawanen ins Land verkauft werden.

Die Adligen, die Kriegsfürsten, herrschen über alle anderen Stände. Dorien selbst (zumindest der Südteil) wird von einem Großkönig regiert, dem alle anderen Kriegsfürsten eigentlich zur Treue verpflichtet sind. Die Realität sieht jedoch ganz anders aus, denn jeder Adlige kocht sein eigenes Süppchen, sodass Dorien aus einer Unzahl von Mini-Reichen besteht. Handwerker, Händler, Bauern und Gelehrte sind nur ihrem Krieger gegenüber zum Gehorsam verpflichtet.



Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-05	Sklaven (4. Stand)	–
06-60	Bauern (3. Stand)	1
61-85	Handwerker und Händler (2. Stand)	5
86-90	Gelehrte (Oberschicht, 2. Stand)	5
91-100	Krieger (1. Stand)	10

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: normal

Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

Aussehen: leicht gebräunte Haut, zumeist schwarze Haare, braune oder schwarze Augen

### Spieltechnisches

Boni: Intelligenz +1

Mali: –

Sonstiges: Alle Dorier beherrschen die Fähigkeit *Empathie & Menschenkenntnis* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt

wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** I'kal

**Irdisches Vorbild:** v. a. Mittel- und Südeuropa im späten Mittelalter

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Dorier bevorzugen leicht, praktische Leinenkleidung. Diese ist in der Regel nicht gefärbt. Mützen und Hüte sind ursprünglich unbekannt, wenn auch mittlerweile leidlich verbreitet. Vielmehr lieben es die Dorier, ihre dunklen, dicken Haare in kuriosen und phantasievollen Frisuren zu tragen; einige Dorier färben ihre Haarpracht auch auffallend bunt.

**Bevorzugte Waffen:** Breitschwert, Bastardschwert, Krummsäbel, Stoßspeer, Hellebarde, Wurfspieß, Armbrust

**Häufige Berufe:** Bauern, Fischer, Fleischer, Imker, Köhler, Müller, Schlachter, Schmiede jeder Art, Schnitzer, Töpfer, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit deutlich polytheistischen Ausprägungen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Cleote (Sonne, Licht, Fruchtbarkeit, Schöpfung, Leben) und Nolir (Vernichtung, Chaos, Tod, Dunkelheit)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Orin (Recht, Gerechtigkeit), Aike (Rache, Krieg, Gewalt), Isaf (Handel); daneben diverse weitere Götter und Halbgötter sowie von Nolir gesandte Dämonen und Teufel

## 2.5 Die Dowl

**Besiedelte Gebiete:** Die meisten Dowl leben wohl auf den Inseln der Broghan, sehr viele aber auch auf Talachant und in Dorien. Besonders Palm kann eine ausgedehnte Dowl-Bevölkerung aufweisen. Die Schiffe der Dowl-Piraten und Dowl-Händler kreuzen jedoch in aller Herren Länder, und im Laufe der Jahre haben sich auch auf fast allen östlichen Inseln eigene Dowl-Sippen angesiedelt.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Dowl besitzen eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur. Dies mag daran liegen, dass Frauen beinahe doppelt so alt werden wie Männer, oder daran, dass es im Verhältnis erheblich weniger Frauen als Männer gibt und diese somit etwas Besonderes darstellen; festzustellen bleibt, dass alle wichtigen Ämter von Frauen belegt werden. Die Sippschaft wird von der **Ugmata** (Bode, *Ehrwürdigen Mutter*) angeführt, die alle Entscheidungen nach ihrem Ermessen treffen kann. Karawanen oder Schiffe werden meistens von einer Hauptfrau oder einer Kapitänin geleitet, die ihre Autorität gegenüber den ihr unterstellten Männern sehr gut zu wahren weiß. Bei den Mannschaften sind Frauen seltener anzutreffen. Ihre geringe Zahl spielt hier eine bedeutendere Rolle, als man glauben mag.

Die Gesellschaft der Dowl unterscheidet strikt zwischen Hohen, Freien und Kindern. Die Hohen – der Begriff bezieht sich auf das Alter, nicht auf den Geburtsstand – sind diejenigen, die die Ehrwürdige Mutter in ihren Entscheidungen beraten dürfen, während die Freien, die normalen Er-

wachsenen, für die Ernährung und den Wohlstand sorgen. Kinder besitzen bei den Dowl fast vollständige Narrenfreiheit.

Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-05	Sippenlose (4. Stand)	–
06-20	Bauern (3. Stand)	1
21-70	Landhändler (Bürger, 2. Stand)	5
71-100	Seehändler (1. Stand)	10

### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** schwer; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 65 Kilogramm

**Körpergröße:** klein; Männer durchschnittlich 120 Zentimeter, Frauen 115 Zentimeter

**Aussehen:** helle, oft leicht gräuliche Haut, rote oder braune Haare, blaue, grüne oder braune Augen; die Männer tragen üblicherweise üppige Bärte, die teilweise aufwendig geflochten sind; viele Dowl sind tätowiert, wobei die Tätowierungen für besondere Ereignisse im Leben des jeweiligen Dowl stehen



### Spieltechnisches

**Boni:** Ausdauer +1, Konstitution +2

**Mali:** Ausstrahlung -1, Gewandtheit -1

**Sonstiges:** Alle Dowl beherrschen die Fähigkeiten *Orientieren & Navigieren* und *Wildniswissen (Höhlen & Stollen)* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls eine dieser Fähigkeiten zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4. – Viele Dowl haben den Vorteil *Landschaftsaffinität: Höhlen & Stollen* und den angeborenen Nachteil *Verbohrt*. – Dowl können wegen ihrer geringen Körpergröße weder Lanze, Kriegsflegel, Kampfstab, Bihänder, Hellebarde noch Langbogen einsetzen.

**Sprache:** Bode

**Irdisches Vorbild:** n/a (Zwerge)

**Lebensspanne:** sehr lang (bis ca. 120 Jahre)

**Kleidung:** Dowl beiderlei Geschlechts bevorzugen bis über die Knöchel reichende, lederne Kilts, die oftmals mit den Mustern der einzelnen Dowl-Sippen geschmückt sind. Dowl-Männer schützen ihren Oberkörper in der Regel mit ebenfalls ledernen Westen, die die Arme freilassen. Die Frauen der Dowl bevorzugen leichtere Materialien wie Leinen oder Wolle. Letztere erfreut sich bei allen



Dowl auch als zusätzlicher Kälteschutz im Winter großer Beliebtheit; dann wird sie unter der Lederkleidung getragen. Seefahrende Dowl tragen selten Rüstungen. Falls dies jedoch der Fall sein sollte, wenn sich die Dowl also auf ein Gefecht vorbereiten, dann gilt ihre erste Wahl stets einem Lederpanzer. An Land lebende Dowl benutzen des Öfteren schwerere Rüstungen, vor allem das für sie typische Kettenhemd. Die Erd-Schamanen der Dowl tragen ebenfalls lederne Kilts und Hemden. Sie färben ihre Kleidung jedoch in der Regel lehm Braun. Die See-Schamanen hingegen versuchen ihre Nähe zum Wasser meist durch blaue Kleidung hervorzuheben.

**Bevorzugte Waffen:** Kriegsbeil, Kriegshammer, Streitkolben, Morgenstern, Streitaxt, Schleuder, Wurfbeil und -hammer, Armbrust; Zweihand-Kriegshammer

**Häufige Berufe:** Bauer, Brauer, Edelsteinschleifer, Fleischer, Glasbläser, Händler jeder Art, Juwelier, Köhler, Maurer, Müller, Schlosser, Schmiede jeder Art, Schuhmacher, Steinmetz, Tischler, Töpfer, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und sehr deutlichen animistischen Zügen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Ris (Gerechtigkeit, Recht, Schöpfung) und Prök (Finsternis, Sturm, Kälte)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Enwas (Sonne, Arbeit), Empesch (Krieg, Kampf, Gewalt), Tion (Schlaf und Tod), Dorus (Erde, Stein, Erz), Aerien (Wasser, Wind, Ozean), Soreja (Handel); darüber hinaus glauben die Dowl daran, dass die Geister der Elemente und Lebewesen sie umgeben; ihr eigenes Volk geht nach den Legenden der Dowl auf die Erdgeister zurück.

## 2.6 Die Harani-Korlaniten

**Besiedelte Gebiete:** Die Harani leben in der Wüste im Südwesten Talachants.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Das Volk der Harani besteht aus etwa zehn verschiedenen Stämmen, die locker organisiert sind. Sie haben kleine Dörfer rund um ihre Oasen angelegt; diese Oasen werden auch von nomadischen Harani regelmäßig angesteuert, um die Wasservorräte wieder aufzufrischen. Sie gelten weitgehend als neutrales Gebiet, Stammesfehden werden also beim Betreten einer Oase ausgesetzt.

Die Harani haben ein starres Standessystem, das zwischen Reitern und Einfachen unterscheidet. Die Reiter sind die Krieger des Stammes, die fast immer auf Raubzüge ziehen oder – in seltenen Fällen – Handel betreiben. Die Einfachen verrichten die täglichen Arbeiten bei den sesshaften Harani. Sie sorgen für das Vieh, hauptsächlich Ziegen und Schafe. Zudem sind sie mit den Frauen des Stammes für die Nahrungszubereitung verantwortlich; Frauen haben bei den Harani zwar wenige Rechte, werden aber trotzdem respektvoll behandelt. Sie haben die Aufgabe, die Kinder großzuziehen. In sehr seltenen Fällen werden Frauen Kriegerinnen.

Bei den Harani gibt es keine Schamanen oder Priester, die Religion ist vielmehr Privatsache. Einmal jährlich jedoch wird bei einem großen Fest die Wassergöttin durch gemeinsame Gebete und gemeinsames Trinken geehrt. An diesem Fest nehmen alle Stammesmitglieder teil, denn alle sind auf das Wasser angewiesen.

Fremden gegenüber sind Harani eher misstrauisch; allerdings fühlen sie sich dazu verpflichtet, jedem Wesen Wasser zu geben, wenn es dieses benötigt. Ausnahmen sind nur gekennzeichnete Brunnenvergifter und Wasserdiebe sowie Mörder.

Die Harani reiten in erster Linie Kamele, die die Wüste immer noch in recht großen Herden durchstreifen. Mit der Zähmung des ersten Kamels wurde das Leben für die Harani erheblich leichter – dementsprechend respektvoll werden diese Tiere behandelt.

Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-85	Einfache (3. Stand)	–
86-100	Krieger (2. Stand)	5

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: leicht; Männer ca. 75 kg, Frauen ca. 65 kg

Körpergröße: groß; Männer durchschnittlich 180 cm, Frauen 175 cm

Aussehen: dunkle Haut, schwarze Haare, dunkle, mandelförmige Augen

### Spieltechnisches

Boni: Ausdauer +1, Wahrnehmung +1

Mali: Stärke -1

Sonstiges: Alle Harani beherrschen die Fähigkeit *Reiten* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Shemsch

**Irdisches Vorbild:** Beduinen/Turkvölker Zentralasiens

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Harani kleiden sich in leichte, luftige Kleidungsstücke, in der Regel aus Leinen. Diese Kleidungsstücke sind sehr weit und meist hell, damit die zum Teil sehr hohen Temperaturen ertragen werden können. Ihre Köpfe schützen die Harani ebenfalls durch Stoff, der um den Kopf gewickelt wird – oft auch über das Gesicht, um sich vor den beständigen Sandstürmen zu wappnen. Die Füße werden durch leichte Stiefel aus Leder oder durch Bundschuhe aus Leinen bekleidet, mit denen auch im Sand ein Fortkommen möglich ist; gelegentlich tragen die Harani auch große, Schneeschuh-ähnliche Gebilde, wenn sie lange über Sand laufen müssen,

**Bevorzugte Waffen:** Krummsäbel, Stoßspeer, Lanze, Schleuder, Wurfspeer, Kurzbogen; Reitersäbel



**Häufige Berufe:** Sammler, Jäger, Krieger; bei Sesshaften: Bauern, Bogner, Fischer, Imker, Köhler, Korbmacher, Kürschner, Schlachter, Schmiede jeder Art, Schneider, Schnitzer, Schuhmacher, Seilmacher, Töpfer, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und deutlichen animistischen Anteilen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Tir (Wasser, Leben, Fruchtbarkeit) und Arat (Sand, Dürre, Tod)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Kosh (Krieg, Jagd); die Religion der Harani ist wie die der Korlaniten stark schamanistisch geprägt, die Schamanen der Harani-Korlaniten beschwören regelmäßig die Geister der Ahnen und der Helden, um sie um Hilfe zu bitten; auch Elementargeister spielen im Glauben der Harani eine wichtige Rolle.

## 2.7 Die Korlaniten

**Besiedelte Gebiete:** Die Korlaniten durchziehen die gesamte Ebene der Stämme, vom Zentrum bis in den Süden; sie bauen ihre einfach ab- und wieder aufbaubaren Jurten an jeder Stelle auf, die sie für geeignet halten. Die Wüste im Südwesten und der Urwald im Südosten wird von ihnen allerdings nicht besiedelt. An anderen Orten **Zaons** sind sie entweder als Sklaven oder aber als Abenteurer und Söldner anzutreffen.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Korlaniten unterscheiden zwischen zwei Kasten. Die Unfreien sind diejenigen, die entweder durch Gefangenschaft oder Geburt in die Leibeigenschaft eines Kriegers geraten sind. Diese Unglücklichen sorgen für den Lebensunterhalt ihres Herren, sie sammeln Wurzeln, Pflanzen und jagen Niederwild und sichern somit den Unterhalt der Familie des Kriegers. Die Krieger hingegen bilden den Adel der Korlaniten. Sie sorgen für die Sicherheit des ganzen Stammes und jagen die zahlreichen Kar-Büffel, die die weiten Steppen Talchants durchziehen. Krieger führen Kriege, züchten die bekannten korlanitischen Wolfshunde und treiben Handel mit Nicht-Korlaniten. Krieger haben mehrere Frauen, deren einzige Aufgabe es ist, sich um ihre Kinder zu kümmern und diese im Sinne des Vaters zu erziehen; dass eine Frau aus diesem Regelsystem ausbricht, ist ungewöhnlich und wird von den traditionsbewussten Khans nicht gern gesehen. Kinder und Frauen von Unfreien sind selbst unfrei und haben dieselben Pflichten wie ihre Männer.

Korlaniten-Stämme unterteilen sich in mehrere kleine Sippen. Eine solche Familiengemeinschaft wird stets von einem Khan angeführt, der die Befehlsgewalt über alle Krieger der Sippe besitzt. Er wird in seinen Entscheidungen von einem Schamanen und ausgewählten Ratgebern aus dem Kriegerstand beraten. Ein ganzer Stamm der Korlaniten steht unter der Herrschaft eines Großkhans. Dieser ist in der Regel gleichzeitig auch Khan einer Sippe. Seine Herrschaft stützt sich einerseits auf ein Erbrecht und andererseits auf die Macht der Krieger seiner Sippe.

Bei sesshaften Korlaniten existiert noch ein dritter Stand: die Freien. Dies sind Korlaniten, die keinem Krieger gehören, aber auch selbst keiner sind. Sie üben Handwerksberufe aus oder sind Bauern, die ihre Erzeugnisse an nomadische Korlaniten oder ceznyrn'sche Händler verkaufen. Allerdings haben freie Korlaniten nur selten ihre Ruhe, denn ihre ungewöhnliche und wenig traditi-

onelle Lebensweise wird von nomadischen Sippen oft zum Anlass genommen, freie Korlaniten zu fangen und ihre Fähigkeiten kostenlos zum Wohle der Sippe einzusetzen, anstatt teuer für sie zu bezahlen. In längst vergangenen Zeiten haben sich jedoch auch öfter ganze Sippen an einem Ort niedergelassen und dort regelrechte Städte gegründet. Die zunehmende Versandung der Ebene der Korlaniten führt jedoch dazu, dass immer mehr Korlaniten wieder von einem Ort zum anderen ziehen.

Ergebnis	Stand der Eltern (bei nomadischen Korlaniten)	WGP
01-65	Unfreie (4. Stand)	–
66-100	Krieger (1. Stand)	10

Ergebnis	Stand der Eltern (bei sesshaften Korlaniten)	WGP
01-20	Unfreie (4. Stand)	–
21-85	Freie (2. Stand)	5
86-100	Krieger (1. Stand)	10

### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** stark; Männer etwa 80 Kilogramm, Frauen etwa 70 Kilogramm

**Körpergröße:** normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

**Aussehen:** gebräunte Haut, dunkle Haare, mandelförmige Augen, jede Augenfarbe möglich

### Spieltechnisches

**Boni:** Gewandtheit +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Korlaniten haben die Fähigkeit *Reiten* automatisch (mit einem Lernpunkt) erlernt. Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



**Sprache:** Shemsch

**Irdisches Vorbild:** Mongolen und weitere Nomadenstämme Zentralasiens

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

**Kleidung:** Die Kleidung der Korlaniten ist von Stand zu Stand verschieden. Die Sklaven tragen einfache, ungefärbte Wollkleidung: die Männer Hosen und Hemd, die Frauen Tuniken und oft auch Hosen. Krieger tragen im Alltag ebenfalls Wollkleidung, also Hosen und Hemd. Im Krieg und auf der Jagd – bei den nomadischen Korlaniten also so gut wie immer – wird diese Kleidung durch Lederhose und einen Lederpanzer ersetzt, die oft – wie auch Gesicht und Arme – bemalt sind. Auf der Jagd tragen die Krieger jedoch nie farbige Kleidung, da diese zu leicht Tarnversuche

vereiteln könnte. Die Frauen der Krieger tragen lange Kleider aus Wolle, die meist eingefärbt sind. Alle Angehörigen des höchsten Standes der Korlaniten – sowohl Männer als auch Frauen – tragen jedoch immer weiche, lederne Stiefel, Knechte und Freie hingegen Mokassins.

Männliche Korlaniten tragen ihr Haar kurz; lediglich die Krieger dürfen als Symbol ihres Standes lange, zu Zöpfen geflochtene Haare haben – und natürlich die Frauen. In den Krieg ziehende Krieger bemalen ihre Gesichter und ihre Arme mit schwarzer und roter Farbe, um ihren Feinden Furcht einzuflößen.

Freie Korlaniten tragen ebenfalls Wollkleidung, die sich jedoch durch eine durchweg bessere Qualität von jener der Sklaven unterscheidet. Die freien Männer tragen ebenfalls Hosen und Hemden, die freien Frauen Röcke und Hemden. Die Kleidung der Freien ist selten eingefärbt.

**Bevorzugte Waffen:** Kurzsword, Krummsäbel, Stoßspeer, Lanze, Bola, Schleuder, Wurfspeer, Kurzbogen; Komposit-Reiterbogen, Reitersäbel, Rulmo (Krummdolch)

**Häufige Berufe:** Sammler, Jäger, Krieger; bei Sesshaften: Bauern, Bogner, Fischer, Imker, Köhler, Korbmacher, Kürschner, Schlachter, Schmiede jeder Art, Schneider, Schnitzer, Schuhmacher, Seilmacher, Töpfer, Weber

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und starken animistischen Zügen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Wigish (Licht, Freiheit, Ponys) und Harash (Nacht, Dürre, Sturm)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Kosh (Krieg, Jagd), Mohas (Tod, Fruchtbarkeit); diverse weitere Götter und Halbgötter; die Religion der Korlaniten ist stark schamanistisch geprägt, die Schamanen der Korlaniten beschwören regelmäßig die Geister der Ahnen und der Helden, um sie um Hilfe zu bitten.

## 2.8 Die Ronawara

**Besiedelte Gebiete:** Anaistan, das Reich der Ronawara, bedeckt den gesamten Norden Talachants.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Anaistan, das Reich der Ronawara, ist die älteste Nation **Zaons**. Die Traditionen bestimmen das alltägliche Leben, und sie binden den kleinsten Bauern ebenso wie den Tanais, den Beherrscher Anaistans. Die Ronawara haben ein starres Kastensystem, welches jedem Menschen einen festen Platz in der Ordnung der Dinge zuweist. Die Grenzen zwischen den Kasten können so gut wie nie überschritten werden. Nur wirklich außergewöhnliche Dingen und Ereignisse vermögen dies zu bewirken.

Die Kasten der Ronawara sind im einzelnen: Tanoka (Adel), Konaka (Weise), Kata (Krieger), Talata (Händler), Ksochna (Handwerker), Haipa (Sklaven) und Xa-ika (Ausgestoßene). Die Reihenfolge ergibt auch gleichzeitig die hierarchische Ordnung innerhalb der Gesellschaft der Ronawara wieder.

Die mächtige Tanoka-Kaste Anaistans besteht aus den insgesamt 43 Fürstenhäusern, die ebenso viele unabhängige Tani (Provinzen) bewohnen. Jede Familie stellt für ihr Tani den Tanis, den Fürsten. Üblicherweise geht diese Würde vom Vater auf den Sohn über. In alten Sagen und Legen-

den Anaistans (von denen es sehr viele gibt) heißt es, einst haben über hundert Tanoka-Familien existiert. Im Laufe der Jahre wurden sehr viele in Kriegen mit den Nachbarn eliminiert, und noch mehr wurden durch immerwährende Angriffe von ausländischen Barbaren (also Korlaniten, Vanir, Morier, Keal und Skagrim) vom Antlitz **Zaons** ausradiert. Die anstürmenden Samangh-Horden taten das ihre.

Der mächtigste Tanis, das Oberhaupt des einflussreichsten Tanoka-Hauses also, ist gleichzeitig auch Tanais, Herrscher Anaistans.

Die Konaka (Weisen) sind in ihrem Ansehen nur knapp unter den Adligen angesiedelt. Sie beraten die einzelnen Häuser in allen Belangen. Böse Zungen behaupten, die Weisen seien die wahren Herrscher Anaistans, doch solche Gerüchte werden in der Regel rasch durch harte Maßnahmen zum Verstummen gebracht. Die Konaka stehen wie die Kata normalerweise im Dienst eines Hauses. Sie können ihren gesellschaftlichen Rang fast ausnahmslos auf ihre Eltern zurückführen. Zwar ist es auch für Ronawara aus anderen Kasten möglich, ein Konaka zu werden. Allerdings müssen sie dann dazu entweder einen im höchsten Maße scharfen Intellekt und fundierte Geschichts- und Gesetzeskenntnisse nachweisen oder aber ein so starkes magisches Talent, dass sie von einem zauberkundigen Weisen als Lehrling aufgenommen werden.

Die Kaste der Kata (Krieger) setzt sich aus uralten Kriegergeschlechtern zusammen, die sich in den Dienst eines Adelshauses gestellt haben. Der männliche Nachwuchs wird von seinen Eltern und Großeltern in eine strenge, harte Ausbildung genommen, die ihn befähigt, sich selbst in den Dienst des Hauses zu stellen. Dort wird ein solcher Krieger immer aufgenommen: Jeder Krieger bedeutet neue Macht. In den alten Legenden ist vereinzelt von Kata die Rede, die frei durch die Lande ziehen. Doch diese Geschichten werden im besten Fall als Ammenmärchen und im schlimmsten Fall als Frevel abgetan.

Die Kaste der Ksochna (Handwerker) und Talata (Händler), von allen anderen Ständen als höchst notwendig und nützlich angesehen, setzt sich aus allen Berufen zusammen, die in irgendeiner Form mit dem Handwerk oder dem Handel zu tun haben. Sie leben in der Regel in den Städten Anaistans und dienen ihrem Tanis loyal.

Haipa (Sklaven) gehören normalerweise einem Angehörigen der Tanoka- oder Kata-Kaste. Sie erfüllen unterschiedlichste Funktionen in der Ordnung der Ronawara. Neben Aufgaben als Bedienstete sind sie Handwerker, Bauern, Knechte, Tänzer oder Soldaten. Letztere nehmen einen Sonderstatus ein, bilden sie doch das Rückgrat der Tanoka-Heere. Diese werden zwar von Kata befehligt, doch die einfachen Fußsoldaten bilden Sklaven, die von ihrer Jugend an auf diese Aufgabe vorbereitet wurden.



Die Kaste der Xa-ika, der Ausgestoßenen, der Armen, umfasst alle unehrlichen Berufe, also neben Dieben, Bettlern und Gaunern auch Huren, fahrendes Volk, Gaukler, Schausteller, Bänkelsänger und – sehr wichtig für Abenteurer – freie Söldner.

<i>Ergebnis</i>	<i>Stand der Eltern</i>	<i>WGP</i>
01-05	Xa-ika (Ausgestoßene, 4. Stand)	–
06-45	Haipa (Sklaven, 3. Stand)	1
46-60	Ksochna (Handwerker/Bürger, 2. Stand)	5
61-75	Talata (Händler/Oberschicht, 2. Stand)	5
76-85	Kata (Krieger, 1. Stand)	10
86-95	Konaka (Gelehrte, 1. Stand)	10
96-100	Tanoka (Adlige, 1. Stand)	12

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: schlank; Männer etwa 70 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm

Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

Aussehen: leicht pigmentierte Haut, schwarze, glatte Haare, dunkle, mandelförmige Augen

### Spieltechnisches

Boni: Ausstrahlung +1

Mali: –

Sonstiges: Alle Ronawara beherrschen die Fähigkeit *Umgangsformen* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** K'tia

**Irdisches Vorbild:** mittelalterliche Kulturen in Fernost, vor allem Japan und China

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Die Kleidung der Ronawara besteht in der Regel aus schlichten, einfarbigen Leinenüberwürfen, die um die Hüfte gerafft sind. Vervollständigt wird diese Kluft durch einen Strohhut oder einen Turban, der vor der stechenden Sonne schützt. Die Füße werden durch Sandalen aus Stroh oder Holz bekleidet. Reiche Ronawara tragen Kleidungsstücke, die zwar von der Form fast identisch, aber dafür farbig und äußerst schmückend sind.

Zudem tragen Krieger und Adlige – und nur solche –, wenn sie mit Angriffen rechnen müssen, Rüstungen aus Leder, Knochen oder leichtem Hartholz. Metallische Rüstgegenstände sind selten, da sie zu stark behindern und durch die Sonne so heiß werden, dass sie nur unter großen Belastungen getragen werden können.

**Bevorzugte Waffen:** Kurz-, Lang-, Bastardschwert, Krummsäbel, Stoßspeer, Armbrust; Einhand- und Zweihand-Schwinge, Rulmo (Krummdolch), Tonai (Schwertbeil)

**Häufige Berufe:** Bäcker, Bader, Barbieri, Bauern, Besenbinder, Bogner, Brauer, Edelsteinschleifer, Fischer, Fleischer, Gastwirte, Geldverleiher, Geldwechsler, Glasbläser, Händler jeder Art, Imker, Juweliere, Köhler, Korbmacher, Kürschner, Maurer, Schlachter, Schlosser, Schmiede jeder Art,

Schneider, Schnitzer, Schreiber, Schreiner, Schuster, Seifensieder, Seilmacher, Steinmetze, Tischler, Töpfer, Wagenmacher, Weber, Winzer, Zimmerleute

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen Ausprägungen und insbesondere auf lokaler Ebene sehr deutlichen animistischen Anteilen

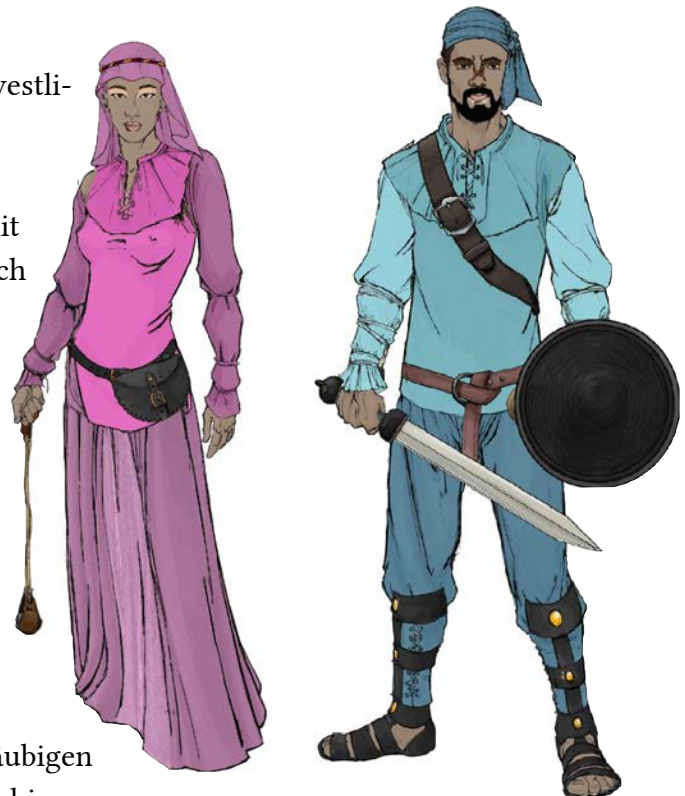
**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Darl (Tod, Ordnung, Geschichte, Gerechtigkeit) und Lo (Chaos, Dunkelheit, Verbrechen, Betrug)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Toban (Fleiß, Arbeit, Sonne), Masrok (Geheimnisse, Zauberei, Wissen), Ke-Ura (Fruchtbarkeit); daneben zahlreiche weitere, insbesondere lokale Schutzgötter, Ahnengeister, Tier- und Pflanzengeister usw.

## 2.9 Die Umnali

**Besiedelte Gebiete:** Die Umnali leben in der südwestliche Felsenwüste am Onoss.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Umnali sind eine Ansammlung diverser Stämme mit unterschiedlichen Sitten und Gebräuchen, die jedoch durch eine einheitliche Sprache – das Ardali – verbunden sind, auch wenn dies in verschiedensten Dialekten gesprochen wird, die von Nicht-Muttersprachlern durchaus für verschiedene Sprachen gehalten werden können. Zudem eint die Ardali der Glaube an Mosimi, die Muttergöttin, und Om-suli, den Vater der Nacht. Grundsätzlich unterscheiden die Umnali nicht zwischen Ständen, kennen aber sehr wohl Emire und Khane, die im weitesten Sinne den Adel bilden. Die Priester Mosimis werden ebenfalls hoch respektiert und von den Gläubigen über einen Zehnten ausgehalten, genießen darüber hinaus aber keine besonderen Privilegien.



<i>Ergebnis</i>	<i>Stand der Eltern</i>	<i>WGP</i>
01-95	Freie (Bürger, 2. Stand)	5
96-100	Adel	10

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: normal; Männer etwa 70 kg, Frauen etwa 55 kg

Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 175 cm, Frauen 165 cm

Aussehen: gebräunte Haut, dunkle Haare, dunkle, mandelförmige Augen



### Spieltechnisches

Boni: Intuition +1

Mali: –

Sonstiges: Alle Umnali beherrschen die Fähigkeit *Wildniswissen (Felswüste)* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Ardali

**Irdisches Vorbild:** sesshafte Turkvölker Klein- und Zentralasiens

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Die Kleidung der Umnali ist häufig bunt, außerdem leicht und luftig, um dem Körper in der stetigen Hitze ein Maximum an Kühlung zu verschaffen. Die Umnali bedecken ihre Haut nach Möglichkeit vollständig, um sie vor der Sonne zu schützen; auf dem Kopf tragen sie als Sonnenschutz Tücher, die sie zu Turbanen binden. Sowohl Männer als auch Frauen tragen Hosen, wobei die Frauen oft lange, Tunika-ähnliche Hemden über den Hosen tragen, die Männer jedoch oft ein kürzeres Hemd.

**Bevorzugte Waffen:** Haken- bzw. Sichelschwert, Dolch, Kurzschwert, Reitersäbel; Kurzbogen, Schleuder

**Häufige Berufe:** Bauern, Jäger, Fischer, Händler, Handwerker

**Religionstyp:** dualistische Religion

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Mosimi, die Muttergöttin und Schöpferin des Lebens, und Omsuli, der Vater der Nacht

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** –

## 2.10 Die Vanir

**Besiedelte Gebiete:** Die Vanir leben hauptsächlich auf den nördlichen Inseln Vaniarg, Ysgar, Gomar, Noluvtai und Tarson, haben aber auch Siedlungsgebiete auf Paln, Vis, Mlofei und Ved sowie im nördlichen Teil Ranelors. Ihre Boote kann man überall dort entdecken, wo es für die Vanir lohnende Ziele gibt; Langboote, wenn die Vanir auf Raubfahrt sind, Handelsschiffe unterschiedlicher Größe, wenn es um den Tausch von Waren geht. Tatsächlich reisen die Handelsschiffe der Vanir bis in den Süden Talachants, um dort seltene, begehrte Waren einzutauschen und auf dem Rückweg nach Norden mit Gewinn an Mann und Frau zu bringen.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Vanir leben in kleineren Sippen zusammen, die den Boden ihrer Heimat bewirtschaften. Zusätzlich gehen im Winter viele Männer auf die Jagd. An hochwertige Handwerksarbeiten – und auch an Gold – kommen die Vanir durch lange Handels- und Raubfahrten, deren Ziele hauptsächlich Paln und Ranelor sind. Allerdings gab es auch schon Plünderungen auf Talachant.

Die Vanir besitzen keine Standesunterschiede. Die Männer sind den größten Teil des Sommers auf ihren Schiffen unterwegs, um zu handeln oder Beute zu machen, während die Frauen und älteren Kinder die Felder der einzelnen Sippen bearbeiten und das Vieh hüten. Gefangene werden oft zu Sklaven gemacht, die nicht selten auf den Schiffen der Vanir zu dienen haben – vor allem als Ruderer. Auch auf den größeren und kleineren Höfen der Vanir sieht man nicht selten Sklaven, die den Besitzern zur Hand gehen. Daher wird an vielen Stellen auch mit Sklaven gehandelt – insbesondere die Sklavenhändler der Blithlu reisen oft in den Norden, um Menschen gegen die begehrten Weißbärfelle einzutauschen.

Ergebnis	Stand der Eltern	WGP
01-20	Sklaven (4. Stand)	–
21-100	Freie (Bürger, 2. Stand)	5

### Typische körperliche Merkmale

Körperbau: schwer; Männer etwa 110 kg, Frauen etwa 80 kg  
 Körpergröße: groß; Männer durchschnittlich 190 cm, Frauen 180 cm  
 Aussehen: helle Haut, meist rote oder blonde Haare, jede Augenfarbe möglich

### Spieltechnisches

Boni: Konstitution +1, Stärke +1  
 Mali: Ausstrahlung -1  
 Sonstiges: Alle Vanir beherrschen die Fähigkeit *Schiffahrt* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Lorhaid

**Irdisches Vorbild:** Wikinger

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

**Kleidung:** Die Kleidung der Vanir ist dem Klima der nördlichen Inseln angemessen. Sie besteht aus dicken Fellen, die mit Leder zu praktischer, warmer Kleidung verarbeitet werden. Sowohl Männer als auch Frauen tragen Hosen, wobei die Frauen oft lange, Tunika-ähnliche Hemden über den Hosen tragen, die Männer jedoch oft nur ein kurzes (aber dickes) Hemd und einen Fellmantel.

**Bevorzugte Waffen:** Lang-, Bastard-, Zweihandschwert, Kriegshammer, Streitaxt, Kurz- und Langbogen; Entermesser



**Häufige Berufe:** Bauern, Brauer, Fischer, Händler jeder Art, Schmiede jeder Art, Töpfer

**Religionstyp:** dualistische Religion mit deutlichen polytheistischen Ausprägungen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Wikfor (See, Jagd, Sonne) und Jark (Winter, Sturm, Nacht, Chaos)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Sle Cahr (Eis, Wölfe, Tod), Kogel (Feuer), Zarak (Krieg, Raub); außerdem diverse weitere Götter und Halbgötter, die zum Teil deutliche Ähnlichkeiten zu denen der Grogoren und Broghan aufweisen.

## 2.11 Die Ya-umi

**Besiedelte Gebiete:** Die Ya-umi leben in den tropischen Regenwäldern im Südosten Talachants.

**Gesellschaftsstruktur und Standessystem:** Die Ya-umi leben in kleinen Familiengemeinschaften zusammen, deren Mitglieder gemeinsam ein kleines Dorf bewohnen. Von dort ziehen die Männer auf die Jagd aus, und die Frauen bebauen die angrenzenden Mais- und Kartoffelfelder. Einen Häuptling kennen die Ya-umi nicht. Eine in etwa vergleichbare Funktion nimmt die oder der Familienälteste ein, die/der dank ihrer/seiner Erfahrung viele Situationen zum Wohle der Familie entscheiden kann. Schamanen sind nur bei sehr wenigen Familien anzutreffen. Standesunterschiede sind den Ya-umi unbekannt, vielmehr beurteilen sie eine Person nach ihrem Jagd- oder Ernteerfolg.

### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** athletisch; Männer etwa 60 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm

**Körpergröße:** klein; Männer und Frauen durchschnittlich 150 Zentimeter

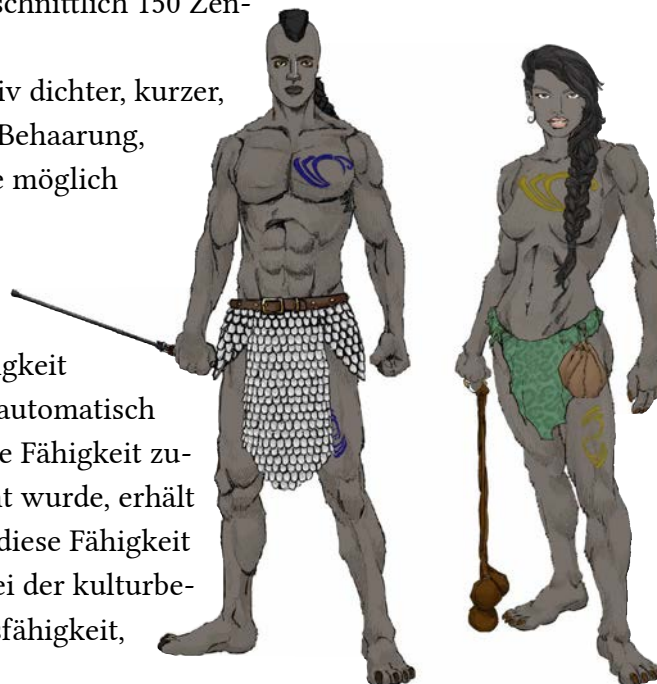
**Aussehen:** dunkle, tiefbraune Haut mit relativ dichter, kurzer, weicher, insgesamt fellähnlicher Behaarung, schwarze Haare, jede Augenfarbe möglich

### Spieltechnisches

**Boni:** Ausdauer +1, Gewandtheit +1

**Mali:** Stärke -1

**Sonstiges:** Alle Ya-umi beherrschen die Fähigkeit *Wildniswissen (Urwald, tropisch)* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



**Sprache:** Zulunga

**Irdisches Vorbild:** – (Eingeborenen-Stämme des südamerikanischen Regenwalds)

**Lebensspanne:** kurz (bis ca. 50 Jahre)

**Kleidung:** Die Ya-umi tragen, dem Klima und der Fauna in Süd-Talachant entsprechend, nur wenig Kleidung. Ya-umi beiderlei Geschlechts tragen üblicherweise einen Lendenschurz. Sie bemalen ihr Fell gerne mit grünen, gelben oder schwarzen Streifen, um sich so der Umgebung anzupassen und zu tarnen. Ihre Kopfhare tragen sie zu kurzen Zöpfen geflochten.

**Bevorzugte Waffen:** Steinbeil, Stoßspeer, Blasrohr, Diskus, Wurfbeil, Wurfspeer

**Häufige Berufe:** Bauern, Jäger, Sammler

**Religionstyp:** dualistische Religion mit polytheistischen und starken animistischen Anteilen

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Gaquo (Jagdglück, Fruchtbarkeit, Sonne) und Quaro (Unglück, Tod, Kälte)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Neben den Hauptgöttern verehren die Ya-umi noch zahlreiche Götter- und Geisterwesen, die von ihren Schamanen beschworen und um Hilfe gebeten werden.

### 3 Völker im Imperium

**Sprache des Imperiums:** Cortain in unterschiedlichsten Dialekten; adlige Ur-Ulner sprechen außerdem noch Ulan'ti, die ursprüngliche Sprache der Ur-Ulner

**Irdisches Vorbild des Imperiums:** verfallendes römisches Imperium in Verbindung mit europäischem Frühmittelalter

**Bevorzugte Waffen im Imperium:** Bauernsichel, Dolch, Kurz-, Breit-, Langschwert, Streitkolben, Morgenstern, Kurz-, Langbogen, Armbrust; Pike

**Häufige Berufe im Imperium:** Bäcker, Bader, Barbieri, Bauern, Besenbinder, Bogner, Brauer, Edelsteinschleifer, Fischer, Fleischer, Gastwirte, Geldverleiher, Geldwechsler, Glasbläser, Händler jeder Art, Imker, Juweliere, Köhler, Korbmacher, Kürschner, Maurer, Müller, Schlachter, Schlosser, Schmiede jeder Art, Schneider, Schnitzer, Schreiber, Schreiner, Schuhmacher, Schuster, Seifensieder, Seilmacher, Steinmetze, Tischler, Töpfer, Wagenmacher, Weber, Winzer, Zimmerleute usw.

### 3.1 Die Ur-Ulner

#### Typische körperliche Merkmale

- Körperbau:** sehr leicht, schlaksig, feingliedrig; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 70 Kilogramm
- Körpergröße:** sehr groß; Männer durchschnittlich 195 Zentimeter, Frauen 190 Zentimeter
- Aussehen:** dunkle Haare, helle Haut; sehr wässrige, graue, blaue oder grüne Augen
- Lebensspanne:** lang (bis ca. 80 Jahre)

#### Spieltechnisches

- Boni:** Ausstrahlung +2, Intelligenz +1
- Mali:** Intuition -1, Stärke -1
- Sonstiges:** Alle Ur-Ulner beherrschen die Fähigkeit *Einschüchtern* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein

Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4. Alle Ur-Ulner sind adlig und tragen den angeborenen Nachteil *Arrogant* in sich (keine WGP-Kosten bzw. Gutschriften). WGP-Kosten für Professionen sinken je nach erforderlichem Stand um 5/4/2 WGP (Professionen 4./3./2. Stand) – falls ein Ur-Ulner überhaupt solch niederen Tätigkeiten erlernt ...



## 3.2 Ulgas ohne erkennbare Wurzeln

### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** je nach Region unterschiedlich; Durchschnitt: normal; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 65 Kilogramm

**Körpergröße:** je nach Region unterschiedlich; Durchschnitt: normal; Männer durchschnittlich 175 Zentimeter, Frauen 165 Zentimeter

**Aussehen:** je nach Lebensraum unterschiedlich; helle bis dunkle Hautfarbe, jede Haar- und Augenfarbe möglich

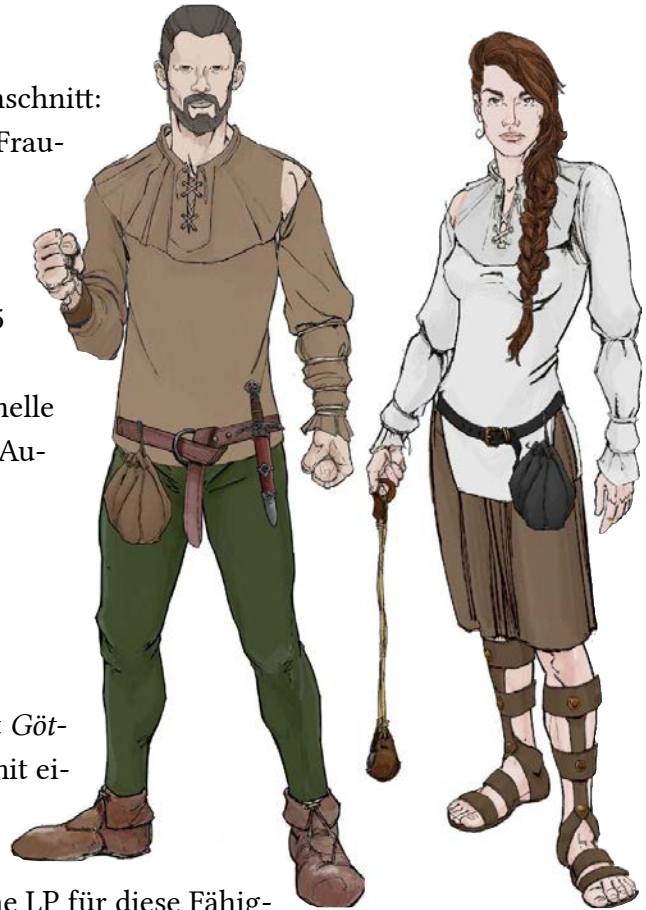
**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

### Spieltechnisches

**Boni:** Ausstrahlung +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Ulgas beherrschen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



## 3.3 Ulgas mit Grogoren-Wurzeln

### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** eher kräftig; Männer etwa 85 Kilogramm, Frauen etwa 75 Kilogramm

**Körpergröße:** eher groß; Männer durchschnittlich 185 Zentimeter, Frauen 175 Zentimeter

**Aussehen:** in der Regel eher helle Haut-, Augen- und Haarfarbe

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

### Spieltechnisches

**Boni:** Stärke +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Ulgas beherrschen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

### 3.4 Ulngas mit Broghan-Wurzeln

#### Typische körperliche Merkmale

- Körperbau: normal; Männer etwa 75 Kilogramm, Frauen etwa 65 Kilogramm  
Körpergröße: normal; Männer durchschnittlich 180 Zentimeter, Frauen 170 Zentimeter  
Aussehen: braune bis dunkle Haare; Tendenz zu hellerer Haut; braune, blaue oder grüne Augen  
Lebensspanne: normal (bis ca. 70 Jahre)

#### Spieltechnisches

- Boni: Ausdauer +1  
Mali: –  
Sonstiges: Alle Ulngas beherrschen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

### 3.5 Ulngas mit Vanir-Wurzeln

#### Typische körperliche Merkmale

- Körperbau: eher untersetzt; Männer etwa 95 Kilogramm, Frauen etwa 85 Kilogramm  
Körpergröße: eher groß; Männer durchschnittlich 185 Zentimeter, Frauen 180 Zentimeter  
Aussehen: helle Haut, häufig rote oder rotblonde Haare, Tendenz zu hellen Augen  
Lebensspanne: normal (bis ca. 60 Jahre)

#### Spieltechnisches

- Boni: Konstitution +1  
Mali: –  
Sonstiges: Alle Ulngas beherrschen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

### 3.6 Halb-Ulngas/Halbmenschen/Rha'garod (Ulngas—Keal)



#### Typische körperliche Merkmale

- Körperbau: stark und untersetzt; Männer etwa 95 Kilogramm, Frauen etwa 85 Kilogramm  
 Körpergröße: sehr groß; Männer durchschnittlich 195 Zentimeter, Frauen 185 Zentimeter  
 Aussehen: leicht pigmentierte Haut, ausgeprägte Körper- und Gesichtsbehaarung (verschiedene dunkle Haarfarben), jede Augenfarbe möglich, meist jedoch eher hell; recht ausgeprägte Stirn- und Kieferknochen, breite Nasenwurzel, recht große untere Eckzähne  
 Lebensspanne: kurz (bis ca. 50 Jahre)

#### Spieltechnisches

- Boni: Ausdauer +1, Konstitution +1  
 Mali: Intuition -1  
 Sonstiges: Alle Halb-Ulngas beherrschen die Fähigkeit *Einschüchtern* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



### 3.7 Halb-Ulner/Rha'ganur (Ur-Ulner—Keal)

#### Typische körperliche Merkmale

- Körperbau: normal  
 Körpergröße: groß; Männer durchschnittlich 195 Zentimeter, Frauen 185 Zentimeter  
 Aussehen: dunkle, leicht bronzefarben schimmernde Haut, keinerlei Körperbehaarung, helle Augen; ausgeprägte Stirn- und Kieferknochen, breite Nasenwurzel, recht große untere Eckzähne  
 Lebensspanne: lang (bis ca. 80 Jahre)

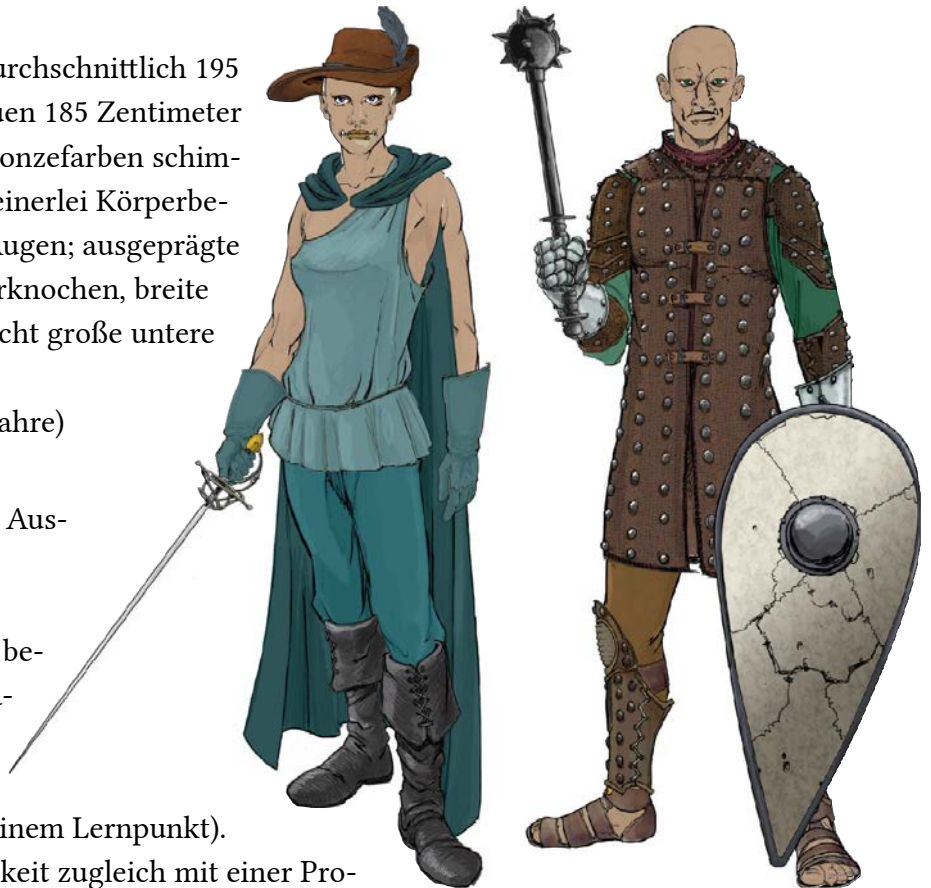
#### Spieltechnisches

Boni: Konstitution +1, Ausstrahlung +1

Mali: Intuition -1

Sonstiges: Alle Halb-Ulner beherrschen die Fähigkeit *Einschüchtern* automatisch (mit einem Lernpunkt).

Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



### 3.8 Die Grogoren

#### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** je nach Stamm unterschiedlich, in der Regel sehr kräftig; Männer etwa 95 Kilogramm, Frauen etwa 80 Kilogramm

**Körpergröße:** je nach Stamm unterschiedlich, meist groß; Männer und Frauen durchschnittlich 190 Zentimeter

**Aussehen:** je nach Stamm unterschiedlich; häufig helle Haut, helle Haare und helle Augen



#### Spieltechnisches

**Boni:** Stärke +1, Ausdauer +1

**Mali:** Ausstrahlung -1

**Sonstiges:** Alle Grogoren beherrschen die Fähigkeit *Wildniswissen (Gebirge)* oder *Wildniswissen (Wald)* automatisch (je nach Herkunft; mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

**Sprache:** Stammessprache, Tarim (vgl. *Stämme und Sprache(n) der Grogoren: Tarim und die Stammessprachen*, S. 51)

**Irdisches Vorbild:** diverse Germanenstämme

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

**Kleidung:** Die Kleidung der Grogoren besteht im Sommer in der Regel aus Leinen, meist aus einer Tunika und Beinkleidern, die von den Grogoren erfunden wurden; im Winter tragen sie in der Regel Kleidung aus Leder und Fell. Viele Grogoren-Jäger tragen neben Lederkleidung Schmuck. Die Ratgeber des Häuptlings und dieser selbst tragen Schmuck in Form von Tierschädeln auf dem Kopf. Die Schamanen der Grogoren sind die einzigen, die ihren ganzen Körper mit farbiger Kleidung bedecken. Sie tragen lange Umhänge aus Leder und in der Regel eine bizarre, Tierschädeln nachempfundene Maske.

**Bevorzugte Waffen:** Kurz-, Lang- und Bastardschwert, Keule, Streitkolben, Stoßspeer, Wurf-speer, Kurzbogen; Grogorenschwert

**Häufige Berufe:** Bauern, Bogner, Fischer, Imker, Korbmacher, Kürschner, Schmiede jeder Art, Töpfer

### 3.9 Die Cha'dan

#### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** leicht; Männer etwa 65 Kilogramm, Frauen etwa 55 Kilogramm

**Körpergröße:** eher klein; Männer und Frauen durchschnittlich 165 Zentimeter

**Aussehen:** leicht gebräunte Haut, dunkle Haare, dunkle Augen

#### Spieltechnisches

**Boni:** Reaktion +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Cha'dan beherrschen die Fähigkeit *Gaukelei & Glücksspiel* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



**Sprache:** Ghal, Cortain

**Irdisches Vorbild:** fahrende Völker Europas und Indiens

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 70 Jahre)

**Kleidung:** Die Cha'dan tragen in der Regel leichte, bunte Kleidung, die sie vor den Unbilden des Wetters schützt, ihnen aber dennoch genug Spielraum für alle erforderlichen Bewegungen lässt. Viele der Cha'dan tragen Mützen, Hüte und Kappen, die ebenfalls bunt sind und im Hinblick auf ihre Form von der Landbevölkerung oft für exotisch, ungewöhnlich, gelegentlich sogar komisch gehalten werden. Männer und Frauen tragen ihre Haare lang, oft zu Zöpfen oder einem Pferdeschwanz gebunden.

**Bevorzugte Waffen:** schwerer Dolch, Degen, Kampfstab, Wurfdolch, Wurfstern

**Häufige Berufe:** Gaukler, Akrobaten, Handwerker

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Yasa, die Mutter des Glücks und Spenderin der Vielfalt, und Arake, der Bahner fester Wege und Zerstörer des Schicksals

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** diverse geringere Götter, Halbgötter und Dämonen

### 3.10 Die Hunab-Tabai

#### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** leicht; Männer etwa 55 Kilogramm, Frauen etwa 50 Kilogramm

**Körpergröße:** eher klein; Männer und Frauen durchschnittlich 160 Zentimeter

**Aussehen:** dunkle Haut, schwarze Haare, dunkle Augen

#### Spieltechnisches

**Boni:** Wahrnehmung +1

**Mali:** –

**Sonstiges:** Alle Hunab-Tabai beherrschen die Fähigkeit *Wildniswissen (Sumpf)* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.



**Sprache:** Yantho

**Irdisches Vorbild:** indigene Völker Mittelamerikas mit Einflüssen der Einwohner des Amazonas

**Lebensspanne:** normal (bis ca. 60 Jahre)

**Kleidung:** Die Hunab-Tabai tragen in der Regel sehr leichte, ungefärbte Kleidung, die vor Sonne und Insekten schützt, aber weder beim Jagen noch beim Fischen noch bei anderen Dingen behindert. Üblich sind Hüte und Kappen, um sich vor der Sonne zu schützen, die immer wieder durch Lücken im Blätterdach scheint. Die Haare tragen Männer und Frauen oft lang; Bartwuchs ist bei Hunab-Tabai-Männern eher eine Ausnahme.

**Bevorzugte Waffen:** Machete, Hartholz-Keule, Stoßspeer, Wurfmesser, Kurzbogen, Wurfspeer, Schleuder

**Häufige Berufe:** Jäger, Sammler

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Tonalnan-Cualli (Der-der-im-Licht-wandelt-und-die-Welt-geschaffen-hat; Herr der Schöpfung) und Zynyan-Volai (Der-der-im-Schatten-wandelt-und-die-Seele-in-die-Leere-führt; Herr des Todes)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** diverse lokale Gottheiten und Geister, etwa von Pflanzen, Tieren, Ahnen usw.

### 3.11 Die Issard

#### Typische körperliche Merkmale

**Körperbau:** leicht; Männer etwa 70 Kilogramm, Frauen etwa 60 Kilogramm

**Körpergröße:** normal; Männer und Frauen durchschnittlich 175 Zentimeter

**Aussehen:** dunkle Haut, helle Haare, graue, grüne oder blaue Augen; auffällig große, oft sehr dunkle Pupillen

#### Spieltechnisches

**Boni:** Wahrnehmung +1, Zauberkraft +1

**Mali:** Konstitution -1

**Sonstiges:** Alle Issard beherrschen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* automatisch (mit einem Lernpunkt). Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

Nahezu alle Issard haben den angeborenen Nachteil *Rassist (Ur-Ulner)*; ebenso viele haben den angeborenen Vorteil *Dämmerungssicht*.

Aufgrund der natürlichen ZK der Issard kosten die angeborenen Vorteile *Primärmagier* bzw. *Sekundärmagier* mit 27 bzw. 17 WGP deutlich weniger als üblich.<sup>7</sup>

**Beschränkung:** Issard werden nicht als Helden zugelassen.

**Sprache:** Iuska

**Irdisches Vorbild:** Turkvölker Kleinasiens mit ägyptischen Einflüssen

**Lebensspanne:** lang (bis ca. 80 Jahre)

**Kleidung:** Die Issard tragen funktionale Kleidung, die ihrer Umwelt angepasst ist: leicht, dennoch haltbar und strapazierfähig. Insbesondere verwenden sie ein Mischgewebe aus Leinen und Baumwolle für ihre Hosen, Hemden und Umhänge, wobei sie besonders beanspruchte Stellen mit feinem Leder verstärken. Typisch für die Issard sind Mützen, die sie Feyzan nennen (Iuska, *Schützer*). In der Form ähneln sie Baskenmützen, sind aber häufig aus Leder und schützen den Kopf tatsächlich ein bisschen. Sowohl Männer als auch Frauen tragen ihre Haare in der Regel kurz oder verbergen sie vollständig unter der Feyzan.

**Bevorzugte Waffen:** Kurzschwert, Haken-/Sichelschwert, Krummsäbel; Schleuder, Kurzbogen, Knochenbogen

**Häufige Berufe:** Handwerker, Bauern, Händler, Jäger, Sammler



<sup>7</sup> Die ZK beträgt bei Wahl des entsprechenden Vorteils 1, nicht 2; eine Lizenz des Ulnischen Imperiums ist nie eingeschlossen.

**Schöpfer und Gegenpart (mit Einflussbereichen):** Qutur-Ech, der Regenmacher (Wasser, Leben, Schöpfung, Fruchtbarkeit, Sonne), Hap-Draris, die Wüstenblume (Trockenheit, Dürre, Tod, Leere, Mond)

**Weitere Götter (Einflussbereiche):** Neben den beiden Hauptgöttern verehren die Issard zahlreiche Neben- und Halbgötter.

## 4 Einstellungen der Völker zueinander

Im Folgenden wird das Verhältnis der Völker zueinander ganz grundsätzlich und dementsprechend stereotyp dargestellt; zu den Ulngas, Ur-Ulner, Halb-Ulnern, Halb-Ulngas, Issard, Cha'dan und Hunab-Tabai vgl. Kapitel *Ranelor und das Ulnische Imperium*, Abschnitt *Gesellschaft, Bewohner & Herrschaftssystem*, S. 43. Die Tabelle ist dabei folgendermaßen zu lesen:

Volk A [= Zeile] ist gegenüber Volk B [= Spalte] ... [= Farbkodierung] eingestellt.

Die Einstellung selbst ist farblich kodiert und folgt dieser Legende:

-  freundlich
-  eher freundlich
-  neutral
-  eher ablehnend
-  ablehnend
-  feindlich

Der Tabelle lässt sich also entnehmen, dass die Dowl den Doriern gegenüber grundsätzlich eher freundlich eingestellt, den Ronawara gegenüber neutral und den Ya-umi gegenüber eher ablehnend.

	Bhut	Blithlu	Broghan	Cha'dan	Dorier	Dowl	Grogoren	Halb-Ulner	Halb-Ulngas	Harani	Hunab-Tabai	Issard	Keal	Korlaniten	Morier	Ronawara	Samangh	Skagrim	Ulngas	Umnali	Ur-Ulner	Vanir	Ya-umi
Bhut	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Blithlu	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Broghan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Cha'dan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dorier	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dowl	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Grogoren	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Halb-Ulner	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Halb-Ulngas	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Harani	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Hunab-Tabai	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Issard	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Keal <sup>8</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Korlaniten	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Morier	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ronawara	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Samangh <sup>9</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Skagrim	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ulngas	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Umnali	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ur-Ulner	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Vanir	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ya-umi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabelle 5: Einstellungen der Völker zueinander

<sup>8</sup> Diese Angaben beziehen sich auf Östliche Keal; Dunklen Keal gegenüber sind alle Völker (außer anderen Dunklen) feindlich gesinnt.

<sup>9</sup> Diese Angaben beziehen sich auf Freie Samangh; Dunklen Samangh gegenüber sind alle Völker (außer anderen Dunklen) feindlich gesinnt.