

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam a chun a  
zceill.  
1r pór... ab agá t an méid ag...  
fíórg... a níoy...  
a noz... lúgac...  
bfeá... amanc...  
... nemb...  
Fay... nemo...  
dij... a d...  
noix... ite...  
ndr... a...  
an... a...  
zcur... a...  
bat... a...  
da... a...  
leir... a...  
bair... a...  
rib... a...  
ay... a...  
fay... a...  
ainm... a...  
zore... a...  
léite... a...  
zceim... a...  
le... a...  
zn... a...  
yin ma... a...  
ni mo... a...  
mot... a...  
agur... a...  
la ub... a...  
bich.

Streifen mit keltischer Schrift

# MORH- KHADDUR



Ein Streifzug  
DURCH DIE WELT  
MORH-KHADDUR



„Nun denn, so werde ich von meinen Reisen erzählen, die mich quer durch die ganze Welt geführt haben, und auf denen ich nirgends auch nur ein Zeichen dieser sagenhaften Stadt des Friedens und der Harmonie entdecken konnte. Überall herrschten Missgunst, Neid und Krieg, alle Städte wurden von Gold und Gewalt regiert, und alle Könige unterdrücken ihr Volk, weil sie machtbesessen, misstrauisch und krank vor Furcht sind, ihren Besitz mit irgendjemandem teilen zu müssen. Höret zu und urteilt selbst ...“

Aus den Reiseberichten eines Bettelmönches

## 1. Cyrean

„Ich will mit Cyrean beginnen, dem Kontinent im Nordosten Morh-Khaddurs, wo Udhumogharr – das Nachtland – in ewiger Finsternis liegt ... wo in den

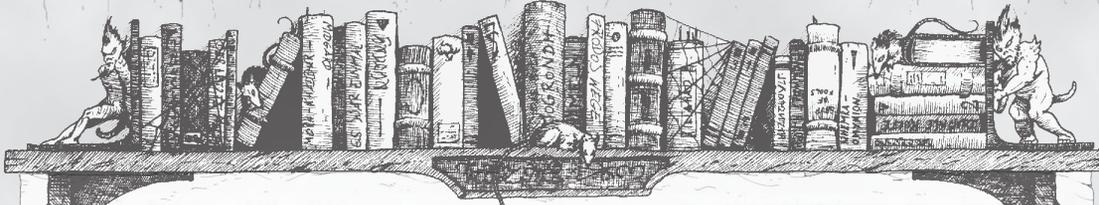
Magischen Königreichen der Elfenkönig Gilberhedd auf seinem alabasternen Thron über sein Volk seit Anbeginn der Zeit herrscht ... wo das räuberische Volk der Skorgwodi mit seinen stolzen Langschiffen die Meere durchpflügt ... wo in den Wildländern die Stämme der Trolle mit den Clans der Orks um die Vorherrschaft ringen ... wo die Druidenkulte des lieblichen E'irdaana zu dunklen Göttern beten ... und wo in Jhombuth die zahllosen Fürstentümer um die Gunst des Hochkönigs buhlen oder ihn zu stürzen suchen ...“

### 1.1. Jhombuth

Auf Cyrean ist Jhombuth wohl das größte Reich – ja, auf ganz Morh-Khaddur findet sich keines, das sich mit ihm vergleichen könnte. Ein Reiter benötigt mehr als fünfzig Tage, es von Norden nach Süden hin zu durchqueren, und von Osten nach Westen dauert es wahrscheinlich sogar noch länger. Es ist ein fruchtbares Land mit ausgedehnten Wäldern, fetten Äckern und gesundem Vieh. Es ist ein wohlhabendes Land, das glücklich sein könnte, wäre es nur geeint.

Jhombuth blickt zurück auf eine lange, verworrene Geschichte, die größtenteils mit Blut und Lügen geschrieben wurde,







und demzufolge ist das große, nach außen hin stark und mächtig erscheinende Reich in Fürstentümer zerfallen – genau einhundertsiebenundvierzig an der Zahl – die untereinander intrigieren, Bündnisse schließen, die im Jahr darauf wieder gebrochen werden, und mit falschen Worten und Schmeicheleien um die Gunst des Hochkönigs ringen, der seinen Sitz in *Jher-moron* hat und von dort aus über sein zerstrittenes Land herrscht.

Mit des Hochkönigs Tod, der oftmals kein natürlicher ist, tritt der Rat der Fürsten zusammen, um aus ihren Reihen einen Nachfolger und Erben der Macht zu bestimmen – eine Prozedur, die sich meist als äußerst langwierig und schwierig erweist. Die herrschaftslosen Jahre bis zur Erhebung eines neuen Hochkönigs, der von allen Parteien zumindest nach außen hin anerkannt wird, sind von allen gefürchtet und werden nur *die dunklen Jahre* genannt. In ihnen flammen viele alte Fehden erneut auf und bringen Hunger und Armut über das Land.

In Jhombuth hat auch das *Zeitalter der Ächtung der Zauberer* seinen Anfang genommen, in dem alle magischen Künste verachtet, das Gebrauchen magischer Gegenstände gefürchtet und das Erlernen und Praktizieren arkaner Rituale unter Androhung der Todesstrafe verboten waren.

Der jetzige Hochkönig *Dardanuu Vyviendii* hat den Thron in Jher-moron schon seit 53 Jah-

ren inne, und unter ihm gedeiht das Reich. Aber es kursieren bereits Gerüchte, dass das Alter dem König stark zusetzt. Nach wie vor regiert er mit starker Hand, doch zeigt er erst einmal Schwäche nach außen, wird sich im unsicheren Südosten Jhombuths ein starkes Bündnis bilden, und die Früchte der überaus langen und weisen Regentschaft werden erneut zunichte gemacht werden.



## 1.2. E'irdaana

Das Land E'irdaana hingegen, das sich nach Osten hin an Jhombuth anschließt, ist einig und stark. Seit Menschengedenken herrscht eine anhaltende Fehde zwischen dem zerstrittenen Jhombuth und E'irdaana, das sich nur wegen der Uneinigkeit der Fürstentümer behaupten kann. In alten Dokumenten ist nachzulesen, dass sieben Fürstentümer während der Herrschaft von *Rashaniir'Urghonost* ihre Unabhängigkeit vom Reich erklärt und die jährliche Tributzahlung an den hochköniglichen Thron verweigert haben. Sie gründeten das Reich E'irdaana und seit jenen Tagen ist es das Bestreben des jeweiligen Hochkönigs, seinen verlorengegangenen Einfluss wieder geltend zu machen.

In den weitläufigen, dichten Nadelwäldern im Norden des Landes liegt das Herz des kriegerischen Volks. Dort befindet sich *Chaerii-Al-Fbachadd*, der Sitz eines mächtigen, schwarzdru-



idischen Zirkels, von dem aus der Druidenkönig mit eiserner Hand über E'irdaana herrscht. Es werden viele sonderbare und wundersame Dinge von diesem Ort erzählt.

Obwohl sich die Macht des Druidenkönigs auf dunkle Mächte stützt, fühlt das einfache Volk E'irdaanas sich nicht unfrei und unterdrückt. Zwar werden die Diener ihres Herrschers eher gefürchtet als geachtet, aber seinen übernatürlichen Verbündeten ist es nach der allgemeinen Meinung auch zu verdanken, dass sie bislang dem immer wiederkehrenden Zugriff des Hochkönigs von Jhombuth die Stirn bieten konnten.

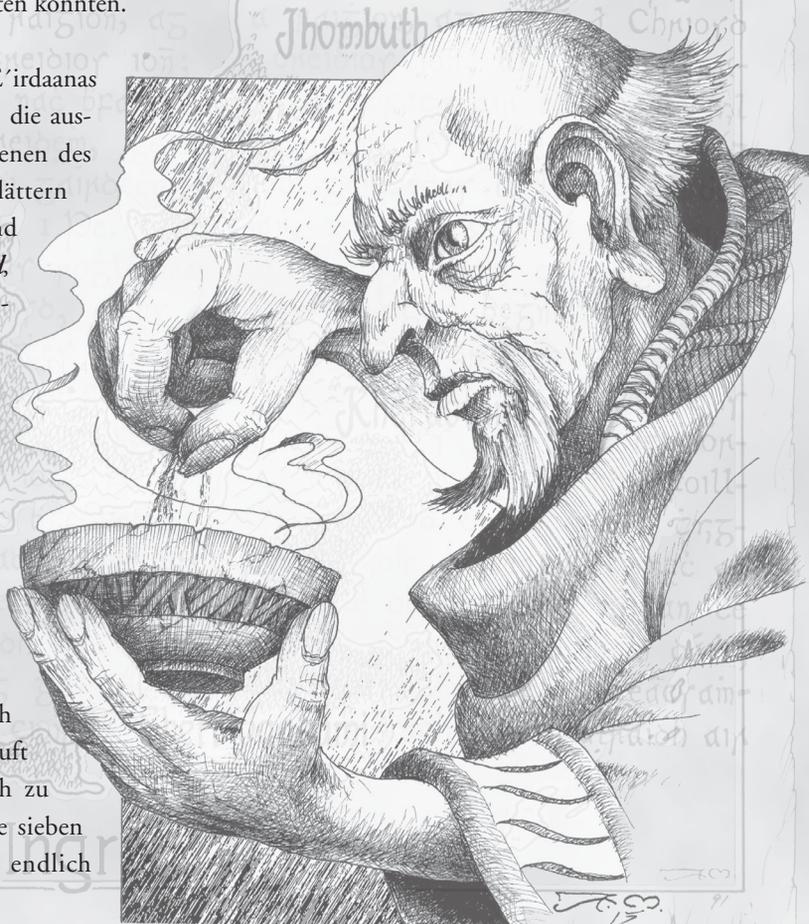
Zu den Besonderheiten E'irdaanas gehört die Schwarze Distel, die ausschließlich in den Hochebenen des Nordens gedeiht. Ihren Blättern entziehen die Druiden und Schamanen den *Schwarzsud*, eine furchteinflößende Flüssigkeit, die getrunken das Bewusstsein dämonischen Einflüssen zugänglich macht.

Seit der Regentschaft Dardanu'Vyviendiis herrscht Waffenstillstand zwischen Jhombuth und dem Druidenkönig, aber dieser Friede ist trügerisch – und wer weiß, vielleicht ruft der Hochkönig doch noch zu einem Feldzug auf, um die sieben abtrünnigen Fürstentümer endlich

wieder ins Reich einzugliedern, wenn sein Ansehen im Reich zu sehr schwindet und er um seine Position zu fürchten hat.

### 1.3. Die Magischen Königreiche

Im Norden Jhombuths schließt sich das wohl merkwürdigste Land Cyreans an, und obwohl ich bereits dreimal die Magischen Königreiche bereist habe, kann ich nicht sagen, dass ich viel über sie weiß. Niemand kann das sagen, denn es ist kein Land der Menschen. Vielleicht gehört





es nicht einmal richtig zu der Welt Morh-Khaddur.

Es gab schon mehrere Versuche, die Magischen Königreiche zu durchqueren und kartographisch zu erfassen, aber es hat beinahe den Anschein, als würde sich das Land nach und nach immer wieder verändern. Wo sich alten Karten zufolge Berge erheben müssten, erstrecken sich nun weite Seen, die verzeichneten Wälder erwiesen sich als eisverhangene Schluchten, und wo *Ithilditiir*, die Stadt des Elfenkönigs *Gilgerhededd* hätte sein sollen, erhob sich ein feuerspeiender Vulkan. Auf

meinen drei Reisen fand ich keinen Ort, den ich bereits kannte, und niemanden, den ich traf, der mir dieses geheimnisvolle Phänomen erklären konnte.

Aus den Magischen Königreichen stammen alle Völker der Elfen, die nun überall auf Morh-Khaddur zu finden sind. Einige von ihnen wurden anscheinend vertrieben, andere sind freiwillig fortgezogen, um mehr Raum zum Leben zu suchen. Die seltenen Herden der Einhörner kamen ebenfalls dorthin, ebenso verhält es sich mit den verderbnisbringenden Schwärmen der Harpien, den Zentauren, den Schlangemenschen, dem sterbenden Volk der Veestru, den Baumhirten, die von dem Menschen auch Ents genannt werden. Kurzum: Alle magischen Wesen, die nicht dämonischen Ursprungs sind, haben ihre eigentliche Heimat in den mannigfaltigen Regionen der Magischen Königreiche.



Einige Gelehrte der hohen Akademien in Jher-moron behaupten sogar, dass das uralte Volk der Drachen dereinst auch in den Magischen Königreichen lebte, und auch in den heutigen Tagen werden diese von einem Drachen beherrscht, der so gewaltig ist, wie ihn die Welt noch niemals zuvor erblickt hat. *Cashopereve-roon* lautet der Name dieser Kreatur, und ihr Herrschaftssitz liegt irgendwo im hohen



Norden des verwunschenen Landes verborgen.

#### 1.4. Skorgwod

Das Land, das das *Meer des Schweigens* und die *See der Sonne* voneinander trennt, nennen seine Bewohner Skorgwod. Es ist eine rauhe Insel, die den Menschen, die dort leben, viel an Arbeit und Entbehrung abverlangt, und das widrige Klima mit seinen schweren Stürmen, die rund um das Jahr über Skorgwod wüten, lässt die Früchte des Feldbaus oftmals vergehen, bevor sie herangereift sind, was schwere Hungersnöte über das Land bringt.

Die einzeln lebenden Sippen, die Gemeinschaften bis zu zweihundert Menschen umfassen, ziehen in der Not über die Meere auf Beutefahrten, unter denen besonders die Küstenstädte Jhombuths und *Mangaroms* zu leiden haben. Die Krieger der Skorgwodi gelten in den heimgesuchten Landen als wild, unbezähmbar und furchtlos ... in den Kämpfen stets ein Lied auf den Lippen.

Das alte Königsgeschlecht, das von jeher von der Stadt *Registraar* aus über das Volk der Skorgwodi herrscht, wird von den Sippen treu unterstützt und von dem Großteil der Bevölkerung geliebt und verehrt. Dass *Hemgevalt*, der jetzige Kronenträger Skorgwods, mit dem Gemüt eines Kindes regiert und von seinen Feinden hinter vorgehaltener Hand den Beinamen 'der Naive' erhalten hat, nimmt das Volk eher gelassen hin. Mehr Sorgen macht es sich allerdings um die strikte Weigerung Hemgevalts, sich eine Frau zu nehmen und

einen Erben zu zeugen, der nach ihm die Königswürde übernimmt. Im Verborgenen suchen die Adligen nach *Skannerac*, dem im Kindesalter verschleppten Bruder Hemgevalts, damit dieser schlimmstenfalls die Linie der Könige weiterführen kann. Bislang verliefen ihre Bemühungen allerdings im Sande, und es besteht nur wenig Hoffnung, dass der Königsbruder nach so langer Zeit noch gefunden werden kann.

Im Norden Skorgwods, wo die eisigen Höhen der Berge eine normale Besiedlung nahezu unmöglich machen, leben die *Eisheiligen*, Eremiten der Skorgwodi, die in der Einsamkeit und Entbehrung die Weisheit der Götter zu ergründen suchen. Ihnen sagt man nach, sie bestimmen in ihren Träumen das Geschick der gesamten Welt.

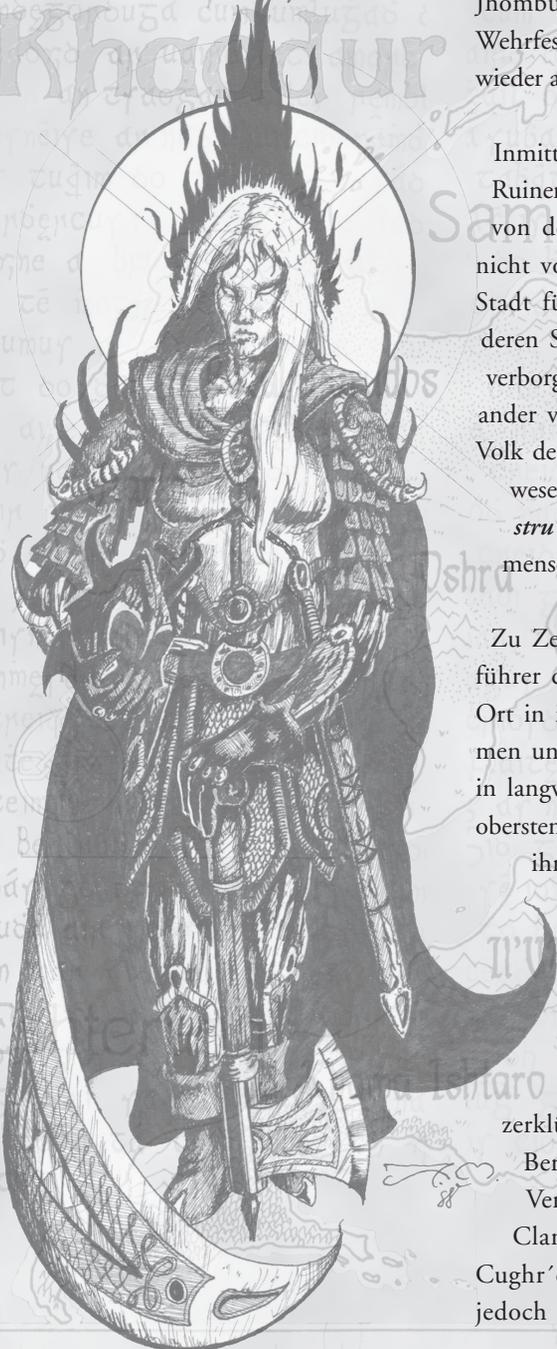
#### 1.5. Die Wildländer

Zwischen dem Inselreich Skorgwod und dem Königreich Jhombuth liegen die Wildländer, in denen nur sehr wenig Menschen leben. Bei ihnen handelt es sich meist um Vertriebene, Vogelfreie und politische Flüchtlinge, die in den unsicheren Landen Zuflucht gesucht haben. Es geht niemand in die Wildländer, der nicht einen guten Grund dafür hat, denn in den weitläufigen Ebenen herrschen die Clans der Orks. Über sie gebieten die orkischen Schamanen, nach deren Totemtier sich jeder einzelne Clan benennt.

Es ist ein unsicheres Leben für die Menschen in den Wildländern, denn auch wenn die Orks an ihrer Furcht vor einem offenen Krieg mit dem Volk der Menschen gemessen werden, sind sie in



# Morb- Khaadur



den Wildländern heimisch, stark und unüberwindbar. Die Grenze nach Jhombuth wird durch einen Gürtel von Wehrfesten gebildet, die von den Orks hin und wieder angegriffen und belagert werden.

Inmitten der Wildländer stehen die verlassen Ruinen einer ausgedehnten, fremdartigen Stadt, von der die wenigen Reisenden sagen, sie sei nicht von den Orks errichtet worden. In dieser Stadt führen Schächte bis tief unter die Erde, deren Sinn noch im Dunkel der Vergangenheit verborgen liegt. Die Gelehrten streiten untereinander verbissen, ob die verfallenen Bauten dem Volk der *Nagheru*, unterirdisch lebenden Rattenwesen, der sterbenden Gemeinschaft der *Vee-stru* oder einem anderen, noch älteren, nicht-menschlichen Volksstamm zuzuschreiben sind.

Zu Zeiten der Sonnenwende ziehen die Clanführer der Orks nach *Cughr'crazac*, wie dieser Ort in ihrer Sprache genannt wird, und bestimmen unter der Aufsicht der Großen Schamanen in langwierigen Kämpfen zu Friedenszeiten den obersten Häuptling oder in den Zeiten des Sturms ihren obersten Heerführer. Es wird gesagt, dass der Sieger dieses großen Turnieres zusammen mit den Schamanen in die Tiefe der Schächte hinabsteigt, um von den *Heiligen Wassern* zu trinken.

Im Osten der Wildländer erheben sich zerklüftete Bergketten, in denen Stein- und Bergtrolle hausen, die normalerweise keine Verbindung zu den Orks unterhalten. Den Clanführer, der von den heiligen Wassern *Cughr'crazacs* getrunken hat, akzeptieren sie jedoch und beugen sich seiner Befehlsgewalt.



Auch Warge und Winterwölfe folgen dem Ruf des obersten Clanführers und tragen die Horden der Orks auf ihren Rücken, wann immer die Hörner des Krieges geblasen werden.

### 1.6. Udhumogharr

Im Norden der Wildländer schließt sich Udhumogharr an, welches von allen nur das *Nachtland* geheißen wird. Wenig weiß ich über diese unwirkliche Gegend zu berichten, denn dort herrscht ewige Finsternis. So manches Übel entspross in der Vergangenheit schon dem lichtlosen Land, wohin keine Kristallkugel zu blicken vermag. Ewiger Schnee und beißende Kälte sind seine Bewohner, und wenn man den Geschichten der Barden Glauben schenken darf, scheint dort keine Sonne mehr, seit *Ghjadrag, der Gottlose* sie mit seinem Bogen vom Himmel schoss, um sich mit ihr die Liebe der elfischen Prinzessin *Ghevestreladrars* zu erkaufen. Eine neue Sonne wurde geboren, aber diesem Frevel zufolge ward Ghjadrag's Heim zum Nachtland.

Siebzig Jahre mag es nun her sein, seit sich in dem Nachtland eine neue Macht formte, die ihren Einfluss über dessen Grenzen hinaus auszuweiten trachtet. Es ist der *Schwarze Paladin*, der bei den Menschen Jhombuths als *Ascoon Derbican* bekannt ist und dessen Befehlsgewalt sich alle Clans des Nachtlandes bedingungslos unterwarfen. Er lebt in der hoch aufragenden Zitadelle im Herzen des Nachtlandes, dort, wo die Finsternis am größten und das Eis am kältesten ist. Er gebietet über große Magie, wie sie zuvor nur in dem Magierreich *Bekal-Burudos*, das nun zer-

stört ist, bekannt gewesen war, und seine Boten durchstreifen auf sein Geheiß hin die Länder, neue Verbündete zu suchen, die dem Schwarzen Paladin folgen und huldigen.

Wer weiß, vielleicht erhört man sie ja in *E'irdaana*, vielleicht erreichen sie sogar *Ycrabathra*, das *Hexenreich* oder wecken ein schlafendes Übel in Bekal-Burudos, wo die Auswirkungen der Magischen Kriege bis heute deutlich zu spüren sind. Wer kann schon sagen, wer es wagen würde, mit den Mächten des Nachtlandes zu paktieren?



### 2. Sama'etra

„Nun berichte ich von Sama'etra, wo das reiche, wohlhabende Mangarom zu finden ist, in dem Gold und Wohlstand mehr Bedeutung haben als die Ehre eines Mannes ... wo der Gottkönig Tyr'heen mit seinen Priestern über Salassar herrscht und sich über alle anderen Götter erhoben hat ... wo das in sich zerstrittene Zwergereich Fadbach Nor eingebettet zwischen den 'Säulen des Himmels' und den 'Goldenen Höhen' schlummert und auf seinen Erlöser wartet ... wo das eisüberzogene Tirawonn sich verzweifelt gegen die Horden der Nagheru wehrt ... wo das geheimnisumwitterte Oshra mehr Götter verehrt



als Menschen in ihm wohnen ... wo Bekal-Burudos, das tote Land zu finden ist, in dem sich Dinge ereignet haben, die besser niemals geschehen wären ... und wo das rastlose Volk der Hartana'ic von seiner Heimkehr in seine ferne Heimat träumt ...“

## 2.1. Tirawonn

Ganz im Norden Sama'etras liegen die *Eislande*, die von ihren Bewohnern Tirawonn genannt werden. Sie leiden unter der Nachbarschaft zu dem von den Göttern verfluchten Udhumogharr, dem Nachtland auf Cyrean, denn nur selten treffen die wärmenden Strahlen der Sonne das kalte Land. Stürme, Dunkelheit und eisiger Frost schreiten einträchtig Seite an Seite durch Tirawonn und sind dessen wahre Herren.

Das eigentliche Leben findet in den kurzen Sommern statt, wenn die eisigen Bäche und Seen aufbrechen, die widerstandsfähige Vegetation unter der Schneedecke zu sprießen beginnt, wenn die Herden der rentierartigen *Maru* aus ihrem Winterschlaf erwachen und durch die lichten Wälder streifen, und wenn die Sonne Mitleid mit den Eislanden zeigt und für kurze Zeit den Schnee aus den tieferliegenden Regionen verbannt.

Es gibt nur sehr wenige menschliche Siedlungen in Tirawonn, die meisten von ihnen liegen im Norden, wo heiße Quellen, Geysire, warme Schlammseen und die unmittelbare Nähe von Vulkanen, die auch als der Sitz ihrer Götter gelten, das Leben erträglicher machen. Die Städte sind zum größten Teil so in der Landschaft angelegt, dass der Kälte der Eisstürme möglichst wenig

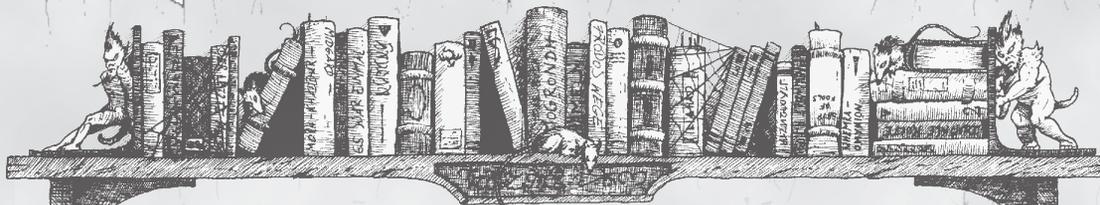
Angriffsfläche geboten wird. Daher ist selbst *Kirataan*, die Hauptstadt Tirawonns für Fremde nur schwer zu finden.

Die Zauberer der Eislande sind auf dem Gebiet der Elementarmagie des Feuers und des Eises weit bewandert und finden in der ganzen Welt Beachtung. Ihnen ist es auch zu verdanken, dass die wenigen Städte Tirawonns noch nicht den Raubzügen der *Nagheru-Horden* zum Opfer gefallen sind, die in großer Zahl die Eisebenen durchstreifen. Diese rattenähnlichen, intelligenten Wesen sind gegen die enorme Kälte wesentlich besser gefeit als die Menschen und ziehen sich nur in der Paarungszeit in ihre unterirdischen Nester zurück.

In den höchsten Regionen der nördlichen Berge soll es auch noch wenige *Eisriesen* geben, die dem Wetter gebieten. Sie sollen für das lebensfeindliche Klima verantwortlich sein, und erst, wenn der letzte ihres Geschlechts erschlagen ist, so heißt es in Tirawonn, sollen das Eis und der Schnee endgültig aus dem Land weichen.

## 2.2. Fadhach Nor

Fadhach Nor liegt südlich der Eislande und zerfällt in drei Regionen, die zugleich die drei Provinzen des in sich zerstrittenen Zwergenreiches darstellen. Im Westen an der Grenze nach Bekal-Burudos, dem toten Land, erheben sich die *Säulen des Himmels*. Dieses weitläufige Massiv ist reich an Bodenschätzen wie unedlen Metallen und Kohle. Sogar Silber findet man vereinzelt dort. Diesen Teil ihres Landes nennen die Zwerge *Jherad Fadhach Nor*.



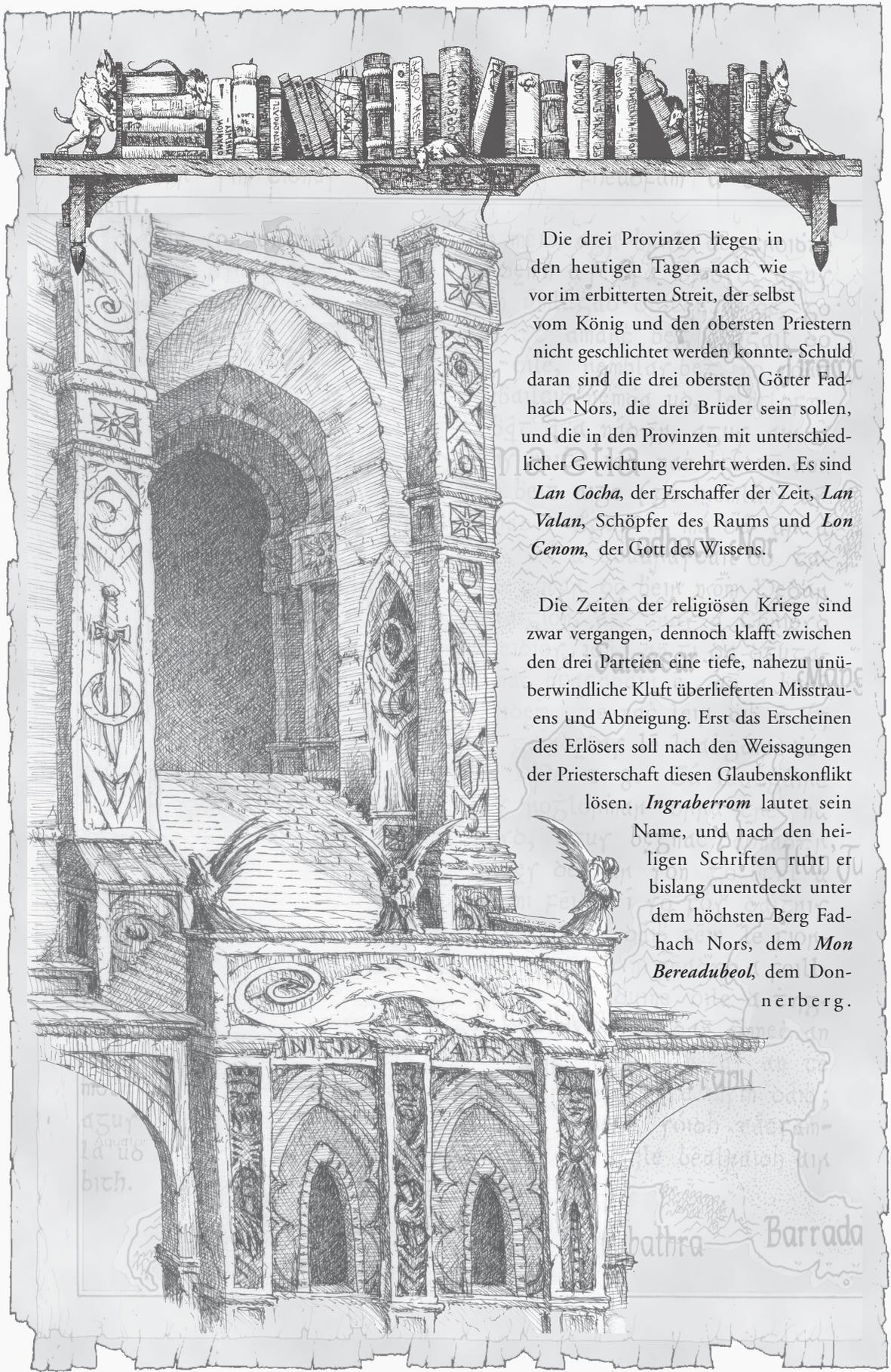
In dem ausgedehnten Hochplateau liegt die mittlere Provinz – *Havaal Fadhach Nor* – in der auch *Kerambolened* – in der Sprache der Menschen *Stadt unter dem Stein* geheißen – der Sitz des Zwergenkönigs *Amaar'Turemmdot* zu finden ist. Die uralte Königsstadt bezieht ihre Abgaben aus allen drei Provinzen, ist aber offiziell zu keiner gehörig, auch wenn sie auf dem Plateau errichtet wurde.

Die dritte Provinz *Semet Fadhach Nor* wird von den *Goldenen Höhen* im Osten gebildet. Dieser Landstrich ist gleichermaßen mit Zwergen und Menschen besiedelt, die vor sehr langer Zeit erbittert um die Schürfrechte der Goldvorkommen gerungen haben. Die sagenumwobene Gesetzestafel des alten Zwergenkönigs *Aleph'Huramadoc* besiegelte damals den Frieden zwischen den beiden Völkern, bei deren Zerbrechen die längst vergangenen Kriege wieder aufflammen sollen. Diese alte Prophezeiung zu verhüten, haben in den tiefsten Hallen der Königsstadt, wo das alte Relikt aufbewahrt wird, kundige Zwergenmagier einen derart mächtigen Schutzzauber gewoben, wie er niemals zuvor von dem Zwergenvolk vollbracht wurde.

Nur einmal waren die drei Provinzen geeint, als vor dreitausend Jahren aus dem unbekanntem Westen, dem heutigen Bekal-Burudos, echsenartige Dämonenwesen hervorbrachen und Fadhach Nor mit einem erbitterten Krieg überzogen. In

jenen düsteren Tagen standen die Krieger aus Jherad-, Havaal- und Semet Fadhach Nor brüderlich vereint Seite an Seite und schlugen die Invasoren zurück, wo immer sie auch auftauchten. In den ehernen Geschichtsbüchern des Zwergenreichs sind diese glorreichen Schlachten als 'Drachenkriege' titulierte.





Die drei Provinzen liegen in den heutigen Tagen nach wie vor im erbitterten Streit, der selbst vom König und den obersten Priestern nicht geschlichtet werden konnte. Schuld daran sind die drei obersten Götter Fadhach Nors, die drei Brüder sein sollen, und die in den Provinzen mit unterschiedlicher Gewichtung verehrt werden. Es sind *Lan Cocha*, der Erschaffer der Zeit, *Lan Valan*, Schöpfer des Raums und *Lon Cenom*, der Gott des Wissens.

Die Zeiten der religiösen Kriege sind zwar vergangen, dennoch klafft zwischen den drei Parteien eine tiefe, nahezu unüberwindliche Kluft überlieferten Misstrauens und Abneigung. Erst das Erscheinen des Erlösers soll nach den Weissagungen der Priesterschaft diesen Glaubenskonflikt lösen. *Ingraberrom* lautet sein Name, und nach den heiligen Schriften ruht er bislang unentdeckt unter dem höchsten Berg Fadhach Nors, dem *Mon Bereadubeol*, dem Donnerberg.



Dieser Erlöser soll der *Len Dalah*, der Göttin des Wachstums geweiht sein und ihr Zeichen, die Silhouette einer Steinrose auf der Stirn tragen.

### 2.3. Mangarom

Jenseits der Goldenen Höhen liegt wieder ein Reich der Menschen, mit dem die Zwerge Fadach Nors engen Kontakt pflegen. Es ist Mangarom, eine reiche Nation seefahrender Händler und Kaufleute. Es ist demzufolge auch das Land, das am meisten unter den Überfällen der *skorgwodischen Seeräuber* zu leiden hat.

Seit König *Imretegro* vor zehn Jahren den Königsstuhl in der Hauptstadt *Berabant* bestieg, unterhält Mangarom zum Schutz seiner Handelsschiffe eine Flotte schwer bewaffneter Kriegesegler, die ihm den Beinamen *Seekönig* eingebracht hat. Die Aufgabe der wehrhaften Schiffe ist es, die Langboote zu jagen und zu versenken. Zudem hat er auf jeden Skorgwodi, der innerhalb seines Reiches erschlagen wird, ein Kopfgeld von fünfzig Goldstücken ausgesetzt. Es wird weiterhin gemunkelt, Imretegro rüste zu einem Kriegszug, der direkt gegen Skorgwod gerichtet sein soll.

Es geht die Kunde, dass in den großen Städten Mangaroms alles für Gold zu kaufen sei. Die Gilden der Kaufleute bilden die Stadträte und urteilen über die Vergehen des einfachen Volkes, sofern diese sich nicht freikaufen können. So ist das Leben eines Mannes sein Gewicht in Gold wert. Die Wiedergutmachung eines Diebstahls entspricht dem Zehnfachen des tatsächlichen

Wertes des entwendeten Objektes.

Nirgendwo gibt es so ausgedehnte Städte wie in Mangarom, die von der Baukunst des Zwergenvolkes entscheidend geprägt worden sind. Die magaromischen Architekten lernten vieles von dem Volke Fadach Nors und genießen überall in Morh-Khaddur ein hohes Ansehen.

Mangarom ist ein wohlhabendes Land, heißt es immer wieder, aber es leben anderswo kaum so viele Menschen vom Betteln und vom Stehlen wie in diesen Handelsmetropolen. Die verwinkelten Gassen und Hinterhöfe Berabants sind mindestens ebenso gefährlich für den arglosen Bürger wie die Wildländer, in denen die Orks und Trolle ihr Unwesen treiben. So wurden auch schon viele der nächtlichen Patrouillen der Stadtwache am nächsten Morgen mit zerschnittenen Kehlen aufgefunden, wenn sie zur falschen Zeit an den falschen Ort geraten waren. Diebesfürsten mit beträchtlicher Macht regieren im Verborgenen in den Unterstädten, wohin der starkte Arm der Handelsräte nicht reicht.

Aber nicht nur Menschen leben in Mangarom. Irgendwo im verborgenen muss es auch noch Stämme der *Burom'bequarr*, weißhäutiger Dunkelzwerge, geben, denn immer wieder tauchen entstellte und leblose Körper der seit langem aus Fadach Nor vertriebenen Wesen auf. Das Volk der *Burom'bequarr* bestand aus traditionellen Geisterbeschwörern und Dämonenanbetern und hat in seiner Vergangenheit, da es in den lichtlosen Hallen unterhalb der Goldenen Höhen gehaust hat, wenig Gutes über die an der Oberfläche Morh-Khaddurs lebenden Völker gebracht.



## 2.4. Salassar

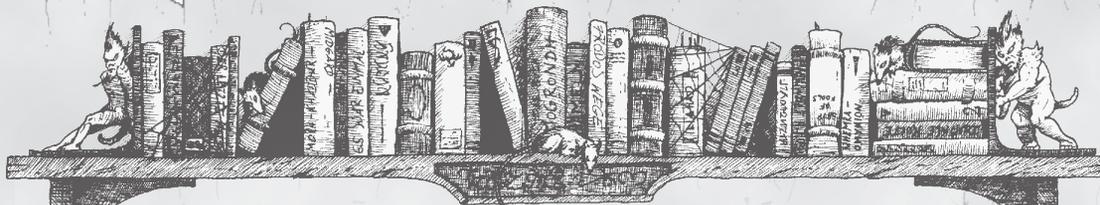
Im Westen schließt sich das Land Salassar an, das nur sehr wenig Kontakt nach außen unterhält. Seine Städte haben sich nicht an wichtigen Handelsstraßen oder an der Küste angesiedelt, vielmehr suchte die Bevölkerung Schutz in der Nähe der festungsähnlichen Klosteranlagen der Weinenden Göttin *Fhochur-banbrandana*, die wiederum fast ausschließlich in Quellgebieten der Flüsse errichtet wurden.

Das Leben in den salassarischen Städten ist nicht einfach, so herrscht fast überall eine strenge Trennung der einzelnen Gesellschaftsschichten, die teilweise zu eigenen, den Stadtmauern vorgelagerten Siedlungen der einfachen Arbeiter und Handwerker führt. Es ist den Menschen nicht erlaubt, in einen anderen Stand zu wechseln, jeder Bewohner Salassars übt den Beruf seines Vaters aus, der zuvor dessen Vater und Vatersvater eigen war. Die Priesterschaft der weinenden Göttin lenkt das Leben eines jeden einzelnen, so gebietet sie über den Zeitpunkt der Eheschließung, wer von wem geheiratet wird, und wieviel Kinder aus dieser Verbindung hervorgehen dürfen.

Das ebene, der Küste zugewandte, fruchtbare Land hingegen ist nur von kleinen Gehöften besiedelt, die von einem sogenannten Landhalter geführt werden. Die schwere Feldarbeit wird von Sklaven erledigt, die gegen die weinende Göttin gefrevelt haben oder ungläubig sind. Die Erträge der Farmen gehen zu einem großen Teil direkt in die Kornkammern der Tempel, von wo aus sie nach dem Ermessen der Priesterschaft wieder an die Bevölkerung ausgegeben werden.

Das Oberhaupt Salassars hat seinen Sitz in der gigantischen Tempelanlage von *Khomshorr* und ist zugleich oberster Priester der Göttin. Sein Wort besitzt in Salassar den Wert reinen Goldes, und sein Wille ist Gesetz. Der *Tyrheen* – so lautet der Titel des Oberpriesters, der nur innerhalb der Priesterschaft weitergegeben wird – unterhält eine gewaltige Streitmacht tyrheener Ritter, deren einziger Lebensinhalt darin besteht, das Leben des Tyrheen zu sichern





und für den Glauben Fhochur-ban-  
hrandanas zu streiten.

In den Gewölben Khomshorrs befindet sich die größte Sammlung an Schriftstücken, Büchern, Pergamenten, Karten und sonstigen Aufzeichnungen, die in ganz Morh-Khaddur bekannt ist. Es heißt, weit mehr als eintausend verschiedene, bedeutende Bücher, manche mehr als dreihundert Jahre alt, ruhen in den eifersüchtig gehüteten Katakomben. Selten gewährt der Tyrheen jemandem Einblick in die gesammelten Schriften, und nie tut er dieses, ohne einen eigenen Vorteil daraus zu ziehen.

Die Elitekrieger Khomshorrs sind für den Frieden innerhalb Salassars verantwortlich, treiben die Abgaben der Landhalter ein, spüren fremden Religionen im Reich nach und rothen diese nach bestem Vermögen aus. Die Weinende Göttin bezeichnet sich als einzig wahre Gottheit und verlangt die Vernichtung allen anderen Glaubens – ein Ziel, das der Tyrheen zumindest innerhalb der Grenzen Salassars konsequent verfolgt.

## 2.5. Oshra

Oshra hingegen ist ein Reich, in dem es viele Religionen gibt, mehr als an jedem anderen Ort Morh-Khaddurs. Dort hat jede Wiese, jeder Berg, jeder Fluss – ja, sogar jeder Baum seinen eigenen spirituellen Geist. Es sind die Naturgöttheiten, die in den zahllosen Schreinen verehrt werden, deren genaue Anzahl nur den ältesten Priestern bekannt ist. All die Götter stammen von *Ibngwiir*, der Woge, von *Jeruhmen*, der Erde, von *Havlagatt*, dem Sturm, von *Sher'yddur*, dem

Baum und von *Fyblistrier*, der Lohe ab, die sich bei der Erschaffung der Welt gegenseitig erschlagen haben, und aus deren Blut gemäß der Lehren der Priester alle Naturgeister entsprungen sind.

Die polytheistische Lehre Oshras hat in der Vergangenheit immer wieder zu Spannungen mit Salassar und dem Tyrheen geführt, der sich als direkte Inkarnation des Willens der einzig wahren Göttin versteht, und es wurde viel Blut im Namen der Götter vergossen. Der Höhepunkt der Aggression wurde erreicht, als es einer Schar tyrheenischer Ritter vor siebenhundert Jahren gelang, die Reliquie des Fyblistriers – eine heilige, niemals erlöschende Flamme – zu rauben und nach Khomshorr zu bringen. Bis zum heutigen Tag ist es Oshra nicht gelungen, diese zurückzuerobern, obwohl in der Vergangenheit immer wieder Versuche unternommen wurden, ihrer erneut habhaft zu werden.

Oshra wird von einer Königin regiert. Die streng matriarchalische Thronfolge ist einzigartig auf Morh-Khaddur und beruht angeblich auf einer uralten Verwünschung, die von einem sterbenden Dämon über das Land verhängt wurde, als dieser vom damaligen Herrscher *Leangabbur* in der Wüste *Jagabear* erschlagen wurde. Die Kreatur der Finsternis verfluchte das königliche Geschlecht, so dass jeder Mann, der den Thron besteigen würde, innerhalb einer Jahresfrist eines gewaltsamen Todes sterben sollte. Keine zwei Monate später erlag Leangabbur den Verletzungen durch ein Feuer, bei dem sein Palast bis auf die Grundmauern niederbrannte. Ähnliche Vorkommnisse häuften sich in der nahen Zukunft, und so trat der Rat der weisesten Menschen des



Reiches zusammen, um einen Ausweg aus diesem Fluch zu finden. Schließlich überreichten sie die Königswürde an *Shan-taleatab*, und sie behielt den Thron über zwölf Jahre.

Es ist das Gerücht im Umlauf, dass die derzeitige Königin *Pasyal'cee* eine mächtige Zauberin und Magierin sei, die es schafft, ihren Geist aus ihrem alternden Körper in den einer geeigneten Nachfolgerin zu übertragen. Auf diese Weise soll sie bereits schon seit vierhundert Jahren über das Reich regieren. Es gibt keine verlässlichen Hinweise, die dieses Gerücht stärken – nur die Hartnäckigkeit, mit der es immer wieder auftritt, verleiht im Gewicht. Unbestreitbare Tatsache ist jedoch, dass *Pasyal'cee* über erstaunliches Wissen

verfügt und ihr Handeln von unübertroffener Weitsicht geprägt ist.

Die Steinwüste *Jagahear* bildet das Herz der geheimnisumwitterten Nation, um die sich zahllose Legenden und Gerüchte ranken. So soll der einst in *Jagahear* das sagenumwobene Volk der eierlegenden *Andorin'chai* gelebt haben, die von *Morh-Khaddur* gänzlich verschwunden sind. Von riesenhaften Kreaturen wird berichtet, die dort in mondlosen Nächten aus dem kargen Felsboden hervorbrennen und den Seelen sorgloser Menschen nachstellen, die sich ins Freie gewagt haben.

*Jagahear* ist kaum besiedelt, nur die stolzen Stämme der merkwürdigen *Hav'learth* leben dort, von denen es heißt, dass das Blut in ihren Adern nicht vollständig menschlich sei. Sie pflegen nur wenig Kontakt zu den fruchtbareren Regionen *Oshras* und empfangen nur selten Gäste in ihren einzigartigen Pfahlstädten. Alles, was sie zum Leben benötigen und nicht in der Steinwüste finden können, erhandeln sie mit dem Verkauf der *Octrumen* – zweibeinige Reitechsen, die sie fangen und abrichten.



## 2.6. Bekal-Burudos

Das einstige Zauberreich *Bekal-Burudos* liegt heute von den Menschen verlassen und leer da. Die Spuren der zweihundertfünf-



zig Jahre andauernden *Magischen Kriege*, die erst vor ungefähr sechs Jahrzehnten endeten, haben das Land unübersehbar gezeichnet. Früher einmal war es ein strahlendes Reich, zu dem es die Opfer d e s *Zeitalters der Ächtung der Magier in Jhombuth* gemacht haben. Aber mit der Zeit zerstritten sich die einzelnen Bruderschaften in Hamal, dem zentralen Sitz des Rates der verschiedenen Interessengruppen, unversöhnlich.

Zuerst flammten kleinere, regionale Kämpfe auf, aber schnell erfassten sie das ganze Land. Die Kriege wurden aber nicht mit dem Schwert und der Lanze geführt. Heerscharen geflügelter Dämonen verfinsterten den Himmel, das Erdreich spie Krieger aus, wie sie nie zuvor erblickt worden waren, und unterstützt durch elementare Gewalten brachten eherne Reiter Tod und Vernichtung mit sich. Das Land wurde vernichtet, die Flanken der Berge aufgerissen und die Natur entartet und vergiftet.

Die riesenhaften Türme der Bruderschaften fielen, doch der Krieg ging weiter. Neue Mächte erhoben sich – der *Hexenkönig von Drajjacar*, der legendäre *Herrscher im Fels* oder *UrAtua*,

die allseits gefürchtete Nekromantin aus *Ophaar'neccor* – und führten die Kriege ihrer Vorväter mit ungeminderter Heftigkeit fort. Alles wurde zerstört, und letztendlich blieben nur Schutt, Asche und totes Land – nichts, um das es noch zu streiten lohnte.

So zogen sie fort und ließen ein Land zurück, in dem sie viel Unheil angerichtet und viele Dinge entfesselt hatten, die seit Anbeginn der Zeit geschlafen hatten.

Die Menschen haben Bekal-Burudos verlassen, aber das Land ist nicht leer. Sonderbare Wesen durchstreifen ruhelos die verwüsteten Ruinen und geborstenen Berge, und die Zwerge Fhadach Nors haben bereits begonnen, Trutzburgen in den Säulen des Himmels zu errichten, wo ihr Land an das alte Magierreich stößt, um sich vor dem zu schützen, was vielleicht einmal seinen Weg zu ihnen finden könnte.

## 2.7. *Havtana'ic*

Bei den in den weitläufigen Ebenen lebenden Nomadenvölkern Havtana'ics ganz im Westen Sama'etras gibt es eine alte Überlieferung, nach der sie vor sehr langer Zeit unter der Führung ihres einstigen Königs *Jeweltra'uur* über das Meer

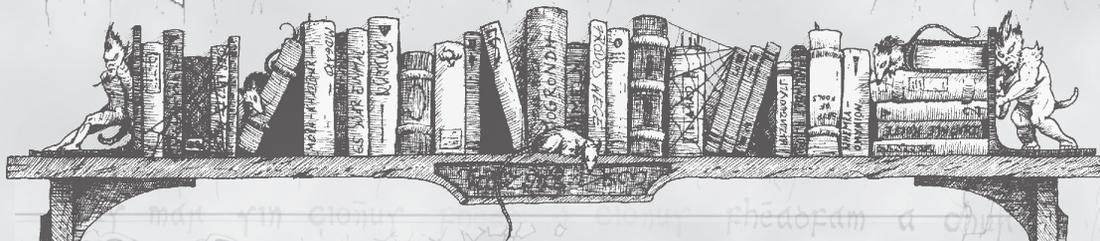




aus der Abendsonne in dieses Land gekommen sein sollen, weil sie von *Nephereshra*, dem Wahnsinnigen flüchten mussten. Dieser forderte ihrer aller Tod als Wiedergutmachung für eine erlittene Beleidigung. Die gewaltigen Schiffe, die sie auf ihrer Flucht über die Wellen getragen haben, seien bei der Landung allesamt an rüchischen Felsen zerschellt. Als der Zeitpunkt einer möglichen Rückkehr endlich gekommen war – Schamanen hatten *Nephereshras* Tod aus der Asche der Opferfeuer gelesen – war das Wissen, Schiffe zu konstruieren, die an der Sonne vorbeizusegeln vermochten, lange schon verloren gegangen, und die Flüchtlinge waren gezwungen, weiterhin in ihrem Exil zu verharren.

Die Nomadenvölker leben in Zelten, mit denen sie hinter dem Wild herziehen, das sie ernährt und alle anderen Dinge für ihr Leben liefert. Die *Havtana´ic* lieben ihre Freiheit über alles und verstehen nicht, warum Menschen freiwillig in steinernen Städten an einem Ort leben. Dennoch sind sie ein friedliches und gastfreundliches Volk, dessen einfaches Leben durch strenge Sitten und Gebräuche bestimmt wird.

Die Kunst des Schreibens ist bei den *Havtana´ic* lange schon in Vergessenheit geraten, ebenso vermögen sie es nicht mehr, Metall zu verarbeiten. Die Nomaden sind aber keinesfalls ungebildet oder gar unzivilisiert. So verfügen sie über einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und eine eigenständige Philosophie, in der sie sich als Bestandteil eines festgefügtten Planes erkennen. Das unabänderliche Schicksal bestimmt ihr Leben, und das Lebensziel eines jeden besteht darin, die ihm vorbestimmte Aufgabe zu erkennen und zu erfüllen.



Große Verehrung bringen sie ihren Stammeschamanen entgegen, die sie *Ephel-mebra'i* – Geistersprecher – nennen. Sie bestimmen den Weg der Stammesgemeinschaften, indem sie in Visionen die Wege des Wildes voraussehen. Mit ihren struppigen Pferden, die die bunt bemalten und kunstvoll mit Schnitzereien versehenen Wagen ziehen, legen die einzelnen Stämme innerhalb eines Jahres eine Strecke zurück, die der des Landesdurchmessers beinahe gleichkommt.

Der Hauptteil der Nomadenstämme betet zu *Ghwaba'dehiy*, einer Tiergottheit in Gestalt eines riesenhaften, schwarzen Hochlandelches mit silberglänzendem Geweih. Je nach Jahreszeit, Jagdglück und Sternkonjunktion müssen verschiedene Dankes- oder Beschwichtigungsoffer dargebracht werden, die in berauschten Festen verbrannt werden. In besonders unglücklichen und schweren Zeiten sollen einige Stämme immer noch auf die alte Sitte der Menschenopfer zurückgreifen, wofür nach Möglichkeit Gefangene, verurteilte Verbrecher oder ahnungslose Reisende verwendet werden.

Die Gemeinschaft der Nomadenstämme soll eine geheime Herrscherin übernatürlicher Schönheit haben, der sie jährlichen Tribut zollen. Falls diese Erzählungen ein Körnchen Wahrheit enthalten, lebt sie im Norden des Landes in einem unterirdischen Palast aus Eis, wo die schneebewehrten Zinnen des *Khalurg-Gebirges* den Zugang in das alte Zauberreich Bekal-Burudos versperren. Die *Schneekönig* gebietet über eine gewaltige Schar Gletschergnome, die ihre Dienerschaft bilden und ihren Willen im Land verkünden.

Andererseits sagen verschiedene Überlieferungen auch, dass in den untersten Gewölben *Ird'sorrores*, des Eispalastes, ein Mann von ihr gefangen gehalten wird, der sich selbst *Uthuan'iir* nennt, was in der Sprache der Nomaden 'Wissender' bedeutet. Dieser Unglückliche ist demnach als letzter des Volkes der Havtana'ic in der Lage, den Weg zurück in die Heimat jenseits der Meere zu finden.



### 3. Eshteradh

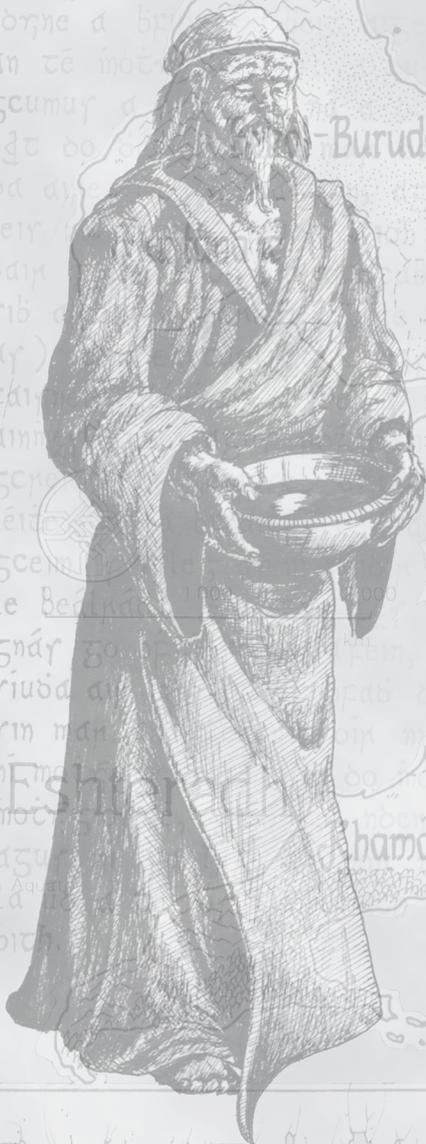
„Nun erzähle ich von dem 'goldenen Eshteradh'“ – deutlich war der beißende Spott zu vernehmen, der das kleine Wort 'goldene' als infame Lüge entlarvte – „wo in Han'Tulaz erbitterter Bruderkampf seinen Tribut an Blut fordert ... wo in Il'Wharjemis die Städte von Drachen regiert werden und die Menschen nur bloße Untertanen sind ... wo in Khama Ishtar, dem alten Kaiserreich, die Schreine der althergebrachten Götter trotz aller Warnungen der Priester leer und unbeachtet bleiben ... wo in dem in der Wüste ertrinkenden Morranu die Könige als Götter verehrt werden, obwohl sie krank und schwach sind ... wo die Sklavenjäger aus Barradag mit ihren schnellen Galeeren alle Welt in Angst und Schrecken versetzen ... und wo



das Hexenreich Ycrabathra zu neuer Größe erblüht ...“

### 3.1. Han Tulaz

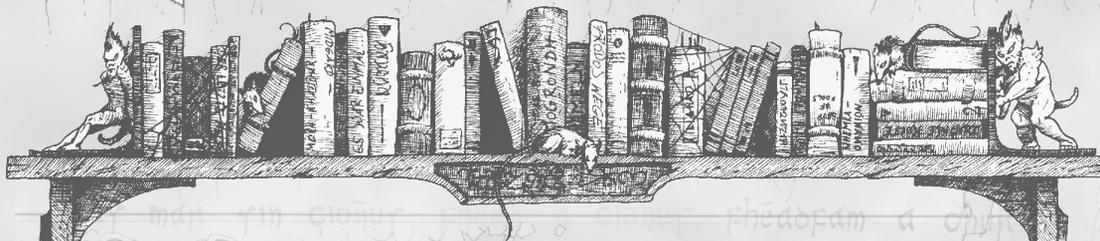
In Han'Tulaz herrscht *Gher'Aljaas*, der seinen Bruder und rechtmäßigen Erben der Königs-



würde *Baal'Jheracc* mit Waffengewalt vom Thron vertrieben und zum Gesetzeslosen erklärt hat. Seit diesem Umsturz vor siebzehn Jahren haust der flüchtige König im unwegsamen Süden des Landes, wo ihm ein Teil seiner Gefolgsleute treu zur Seite steht, während die königlichen Schergen seines Bruders nach wie vor mit unvermindertem Eifer nach ihm suchen, denn nichts fürchtet *Gher'Aljaas* so sehr, als dass sein Bruder die Untertanen des Landes gegen ihn aufwiegeln könnte.

*Baal'Jheracc* hingegen ist bestrebt, seinem Bruder zu schaden, wo er es nur vermag. Die Bewohner der südlichen Städte und Dörfer stehen eher an seiner Seite, aber vor einem Aufstand scheuen sie zurück. Diejenigen, die während der Kämpfe vor siebzehn Jahren schon dabei gewesen waren, vertrauen nach wie vor dem rechtmäßigen König, aber seitdem ist eine lange Zeit vergangen und eine neue Generation herangewachsen, die nur *Gher'Aljaas* Regentschaft kennt. Unter ihnen verliert *Baal'Jheracc* zunehmend an Einfluss, und die Furcht vor Verrätern hat ihn weit in die Berge zurückgetrieben, von wo aus er mit großer Schläue und Einfallsreichtum seine Überfälle auf die Gefolgsleute seines Bruders unternimmt. Im Gegensatz zu dessen Befürchtungen hat *Baal'Jheracc* die Träume von der Rückergangung des Throns und seiner ihm zustehenden Würden durch militärische Mittel längst aufgegeben.

Stattdessen versucht er, die vor langer Zeit verschwundenen Insignien der Königsfamilie – das magische Langschwert *Sonnenfeuer* und das *onyxene Schlangenzepter* – wiederzufinden, mit deren Hilfe er die mächtige Priesterschaft des Sonnen-



gottes *Zhavuur* auf seine Seite ziehen könnte. Ohne ihre Unterstützung ist der Thron in *Ctan'Verass* nicht lange zu halten. Die Artefakte wurden der königlichen Familie und dem Sonnenvolk einst, als der Norden und der Süden von Han'Tulaz noch durch eine Landbrücke miteinander verbunden waren, von dem gottgesandten Phönix *Naba'Latuaar* verliehen.

In den Jahren, in denen Han'Tulaz in den Krieg gegen das Meeresvolk der *Tumher'Eri* verwickelt war, deren Hexer letztendlich das Land in einer gewaltigen Flut auseinanderbrechen ließ, bei der viele tausend Menschen ihr Leben lassen mussten, stahl *Shamee'Zethra*, der oberste Berater des damaligen Königs die göttlichen Artefakte, um sich mit ihrer Hilfe aus der Schuld eines machtbesessenen Thaumaturgen freizukaufen.

Als der Diebstahl entdeckt wurde, vermutete man hinter dem Täter zunächst die *Tumher'Eri*, doch bald entstanden nicht von der Hand zu weisende Zweifel an diesen falschen Mutmaßungen. Die wahren Schuldigen erkannte man zwei Monde nach der verachtenswerten Tat und ergriff sie. Sie endeten auf den Altären *Zhavuurs*, aber so sehr man auch nach ihnen forschte, die entwendeten Artefakte blieben verschwunden,

Der Sonnengott *Zhavuur* wird auf freistehenden Altären verehrt, die auf der Spitze gewaltiger Stufenpyramiden errichtet wurden. Neben den Altarblöcken brennen Tag und Nacht heilige Feuer, in denen alle Gaben an den Gott verbrannt werden. Der Glaube *Zhavuurs* verlangt ausschließlich Blutopfer, die seine Anhänger mit geweihten Flammendolchen an sich selbst

vollziehen, indem sie sich Schnitte an Armen und Beinen beibringen. Zusammen mit dem Blut verlassen auch frevelhafte Gedanken und die Makel der begangenen Sünden den Körper und werden vom reinigenden Feuer verzehrt.

Die Priester, die mit langen, federgeschmückten Umhängen bekleidet sind, leben im Innern dieser gewaltigen Bauwerke, die meist an Orten errichtet wurden, die weithin sichtbar sind. Es gibt Gerüchte, dass es in den Pyramiden-Klöstern geheime Kammern gibt, deren genaue Lage nur den Mitgliedern der Priesterschaft bekannt ist. In ihnen lagern gewaltige Mengen puren Goldes, das im Laufe der Jahrhunderte zusammengetragen wurde. Dieser ungeheure Schatz soll von der Priesterschaft dazu verwendet werden, in einer Höhle tief unter der Erde eine mächtige Kultstätte zu errichten, mit deren Hilfe eines Tages dem Sonnengott *Zhavuur* das Tor nach *Morh-Khaddur* aufgestoßen werden kann, auf dass er von jenem Zeitpunkt an uneingeschränkt über die ganze Welt herrsche.

### 3.2. *Fl'Wharjemis*

**I**l'Wharjemis, das man auch das Drachenland nennt, wird von dem Rat der Fünf, den Großen Weisen der fünf größten Städte des Reiches regiert. Ihr Sitz ist die Stadt *Mur'ikilith* auf dem Gipfel des Berges *Frejibr*, von dem behauptet wird, er beinhalte alte, morranuische Königsgräber. Sehr alt sind die zentralen Gebäude der Bergsiedlung, doch ruhen ihre Fundamente auf Grundmauern, die bereits vor ihnen an diesem Ort waren.



Das Drachenland trägt seinen Namen zurecht, denn die Städte der Menschen wurden ganz bewusst im Umfeld bekannter Horte mächtiger Drachen errichtet, die von der Bevölkerung angebetet und verehrt werden. Im Schutz der mächtigen Wesen fristen die Menschen ihr Dasein, und ein Großteil der Ernteerträge und der Viehzucht wandern in deren Höhlen, um ihre Gunst nicht zu verlieren. Mit den Gold- und Geschmeideopfern, die die Drachen zusätzlich fordern, füllen sie ihre unermesslichen Horte weiter auf und gewinnen immer weiter an Macht, denn die Gelehrten vermuten, dass edle Metalle ihnen erst die Macht des Zaubers verleihen.

Diese nichtmenschlichen Herrscher der Städte Il'Wharjemis haben Menschen in ihren Diensten, die ihren Willen verkünden und scheinbar der Bürgerschaft vorstehen. Sie nennt man die Großen Weisen, da sie es verstehen, mit den Drachen zu sprechen. Vielleicht handelt es sich bei ihnen auch um die Drachen selbst, die menschliche Gestalt angenommen haben –niemand weiß es zu sagen. Die Großen Weisen werden mit großem Respekt und unterschwelligem Misstrauen behandelt und genießen überall im Land ein hohes Ansehen. Kein Tor bleibt ihnen verschlossen und keine Gabe verwehrt.

In den weit ausgedehnten Hochwäldern Il'Wharjemis, die sich über viele Tagesreisen hinziehen, leben die *Sher'akh'szub*, das Wolfsvolk. In früheren Tagen haben sich die Menschen mit ihnen heftige Kämpfe geliefert, da man einander fürchtete und hasste, doch sie unterlagen schließlich und flüchteten sich in den zweifelhaften Schutz der Drachen. Inzwischen können sich die Wolflinge,

wie sie von den Menschen geheißt werden, und die Bewohner der Bergstädte wieder treffen, ohne einander zu bekämpfen, aber die Distanz zwischen den beiden Völkern ist lange noch nicht überwunden.

Das wölfische Volk ist hoch gebildet und wird an vielen Orten als Ratgeber sehr geschätzt. Auch ist es auf ihren Einfluss zurückzuführen, dass in dem südlich gelegenen Morranu neben den heimischen Göttern auch der Wolfsgott *Sharku* verehrt wird, der von ihnen selbst angebetet wird. Die Kräfte der Priester Sharkus sind vom Stand des Mondes abhängig, so entfaltet sich ihre vollständige Macht mit dem Vollmond und schwindet zusehens, je näher die Nacht des Neumonds kommt.

### 3.3. Khama Ishtar

Das langgestreckte Kaiserreich Khama Ishtar zerfällt in zwei Regionen – den dschungelbewachsenen Norden mit seinen weit verzweigten Wasserstraßen, die durch ein ausgeklügeltes System künstlicher Kanäle miteinander verbunden sind, und den fruchtbaren Süden mit seinen scheinbar endlosen Reisfeldern und Obstbaumplantagen, auf denen zahllose Sklaven und Tagelöhner arbeiten. Über dieses große Land mit seiner alten Tradition gebietet *Hioemashyo* in seiner goldenen Stadt *Kur-ushtayi*, der das jüngste Mitglied einer uralten Herrscherfamilie darstellt, deren Ahnenreihe sich über viele Jahrtausende zurückverfolgen lässt und die sich selbst als 'sternengeboren' bezeichnet.

Ehre und Tugend sind die beiden großen Eigenschaften, die bei den Menschen in den Städten Khama Ishtaros von Bedeutung sind. Dabei



besitzt die Familie eines Menschen mehr Gewicht als das einzelne Individuum, und die Schande einer Person wirft ihre Schatten untilgbar auf all jene, die mit ihr verwandt sind.

Die einfache Landbevölkerung in den Dörfern ist unfrei und ehrlos. Sie gehört den einzelnen Landherren und muss diesen ihre Verehrung und Loyalität zollen. Oftmals lebt sie in tiefer Armut, während ihre Besitzer in Reichtum schwelgen. Die ländlichen Herrenhäuser im Süden sind prächtig und verfügen über zahlreiche Bedienstete, gepflegte Gartenanlagen, Fischteiche und eigene Kornkammern.

Außerhalb der normalen Gesellschaft stehen die Kriegsherren, die niemandem außer dem Kaiser selbst unterstehen. Sie genießen innerhalb Khama Ishtaros einen gottgleichen Status, und ihre Künste mit der Waffe, die zu tragen nur sie das Recht haben, sind legendär. Die *Mjin'Khiroto* werden vom Kaiser oft mit heiklen Aufgaben betraut und reisen in seinem Namen weit über die Grenzen des Reiches hinaus.

Vor vielen Jahren war der Glaube an den Spinnengott *Buradoghur* tief verwurzelt in den Herzen der Menschen, und zahlreiche Opfer beschäftigten die Gottheit Tag um Tag. Mit Gold und Seide, kleinen Edelsteinen und kostbaren Elfenbeinschnitzereien erkaufte sie sich das Wohlwollen Buradoghurs, des dunklen Webers des Schicksals, der über das Leben und den Tod in seinen Gespinnten aus flammenden Fäden befand.

Aber mit dem Erscheinen eines neuen Glaubens, der eines wohlwillenderen und freundlicheren Gottes, dem Lächelnden *Oon'Dhabbu* – dessen Herz das Zentrum allen Seins ist, und dessen Macht sich in den Herzen seiner Anhänger manifestiert – wandte sich der Großteil der Menschen von dem Spinnengott ab. Seine Priester sprachen anklagend von Blasphemie und prophezeiten den Niedergang des strahlenden Khama Ishtaros, aber es hörte niemand auf ihre Warnungen. Immer mehr Schreine Buradoghurs blieben unbesucht und verkamen. Weil die





Gläubigen ausblieben, zerfielen auch seine Priesterschaften in zunehmendem Maße. Nur wenige huldigen noch in den heutigen Tagen in den alten Tempeln ihrer Ahnen.

In den letzten Jahren hat sich die Haltung der Bevölkerung dem Spinnengott gegenüber weiter verschlechtert. So werden die verbliebenen Anhänger Buradoghurs für auftretende Unglücke, Krankheiten, Seuchen und Missernten verantwortlich gemacht, da sie als Rache für ihren Niedergang über das Land gebracht haben sollen. In der Kaiserstadt Kur-ushtayi wurden die alten Tempelanlagen bereits von der aufbrachten Menge gestürmt, geplündert und niedergebrannt, und auch der Einsatz der kaiserlichen Garde konnte diese Tat nicht verhindern. Die Spinnenpriester sind seitdem im ganzen Reich untergetaucht und leben im Verborgenen.

Die Gelehrten des Reiches streiten derweil darüber, ob es ratsam sei, die Religion des Spinnengottes ganz zu verbieten – und niemand von ihnen vermag zu entscheiden, ob die den Anhängern Buradoghurs angelasteten Katastrophen und Unglücksfälle tatsächlich die Rache des zornigen Gottes ihrer Vorväter an seinem Volk ist, dass ihm die gebotene Verehrung vorenthält.

### 3.4. Morranu

Das dereinst strahlende Reich Morranu liegt im Sterben. Die Wüste droht es mehr und mehr zu verschlingen, und die uralten Bauwerke der vergangenen Dynastien verfallen, ohne dass etwas dagegen unternommen wird. Es gab einmal eine Zeit, da waren große Teile des Landes grün und fruchtbar, da verfügte der König, der von seinem Volk als ein Gott verehrt wurde, über eine gewaltige Heerschar ausgebildeter Krieger, die seinen Ruhm weit über die Grenzen Morranus verbreiteten, und alle Länder Esheradhs es um seine Größe und seinen Einfluss beneideten – doch all dies gehört längst der Vergangenheit an.

Über die Jahre hinweg wurden die lebensnotwendigen Frühjahrsstürme, die den segensreichen Regen mit sich brachten, immer schwächer – schließlich blieben sie ganz aus, und das Land begann zunehmend zu vertrocknen. Das Wasser im Boden sank tiefer, bis die Brunnen der Dörfer es schließlich nicht mehr erreichen konnten, die Sonne verdorrte die Felder, und die Seen trockneten aus. Manche behaupten, es sei ein ungeheurer Frevel begangen worden, der diese fatale Entwicklung auslöste, andere schieben die Schuld den *Cenur*, den Vogelmenschen im Süden des





Reiches zu, weil sie von jeher die Göttlichkeit der morranischen Könige nicht anerkannten und ihnen ihre Verehrung verweigerten. Dritte wiederum glauben den Grund den Anhängern des wölfischen Sharku, dem vierarmigen Gott aus Il'Wharjemis, zuschreiben zu können.

Die Wüste, die früher nur den Osten Morranus beherrschte, breitete sich über das ganze Land aus. Nur im Norden, wo Schmelzwasser aus den hohen Bergen fast das ganze Jahr über zur Verfügung steht, gedeihen noch die Früchte des Feldes. Aber es ist zu wenig Wasser vorhanden, als dass es in die alten Kanäle und Gräben geleitet werden konnte, die in den Süden des Landes führen. Wasser zählt in Morranu zu den kostbarsten Besitztümern, und die wenigen Oasen werden von den nomadischen Wüstenstämmen eifersüchtig gegeneinander verteidigt.

An der Grenze zu der lebensfeindlichen Sandwüste liegt *Imkh'Savorr*, die alte Königsstadt, die von den sieben riesenhaften Pyramiden, den prachtvollen Grabmälern der vergangenen Könige, umgeben ist. Der Bau des letzten Monuments wurde vor drei Jahren abgeschlossen, in dem der schon seit Jahren kränkelnde König *Che-reotef* zur letzten Ruhe gelegt werden wird.

Einst hatte Imkh'Savorr einen Hafen und war durch Kanäle mit dem Meer verbunden, aber seit dem Ausbleiben des Regens ist dieser längst versandet. Relikten aus vergangenen Tagen gleich ruhen noch immer einige 'gestrandete' Schiffsrümpfe an den alten Kaianlagen und zeichnen ein gespenstisches Bild vom Niedergang des morranischen Großreiches. In ihnen haben sich Bettler

und heruntergekommene Prostituierte eingenistet. Sie werden von der Stadt dort geduldet, weil sie dann nicht des Nachts auf den Straßen innerhalb der Stadtmauern herumlungern und angesehene Bürger und Reisende belästigen.

In der Wüste gibt es noch vielerorts verlassene Städte und alte Grabanlagen, die über befestigte Handelsstraßen miteinander verbunden waren. Der Sand hat alle Menschen von dort vertrieben.

### 3.5. *Barradagh*

Benfalls von der Wüste beherrscht wird das Leben in Barradagh, der Heimat der gefürchteten Sklavenjäger und der mächtigsten Beschwörer Morh-Khaddurs, der *Faccatmyr*, von denen man sagt, sie gebieten mit unvorstellbarer Leichtigkeit über Dämonen, Elementargeister und die Seelen der Verstorbenen. Viele Geheimnisse umgeben dieses Land – die wohlgehüteten aber sind zweifelsohne die Lage und die Zugänge der gewaltigen, unterirdischen Süßwasserseen, die von immens großen Flussläufen gespeist werden, die unentdeckt aus dem Norden Morranus unter der ganzen Wüste hindurch hierher fließen.

Die blühende Hauptstadt *Elshamir* ist eine große Handelsmetropole, die von Schiffen aus aller Welt angelaufen wird, um kostbare Stoffe oder seltene Gewürze, erlesene barradagische Weine oder starke Sklaven aus *Sherbwagsami*, verführerische Parfüme oder geheimnisumwitterte Substanzen aus den Häusern der Faccatmyr zu erhandeln. Über den Gassen des reichen Elshamir thront der Palast des mächtigen Kalifen



*Murqa'Rymachar*, dessen Dächer mit Schindeln aus Elfenbein gedeckt und dessen Tore mit purem Gold beschlagen sind.

Dem Kalifen zur Seite steht der beratende Wesir *Amsgarim*, ein Schlangemensch mit dämonischer Schläue, dessen Oberkörper dem eines Menschen entspricht, unterhalb der Taille aber einer riesenhaften Schlange gleicht. Man sagt, das Wesen sei von den Faccatmyr aus den lichtlosen Abgründen jenseits der Welt heraufbeschworen worden. Amsharim behauptet hingegen von sich, er sei ein Abkömmling der *Natharyrm*, einem alten Volk das in den Urwäldern *Ycrabathras* beheimatet ist.

Die Galeeren der barradagischen Sklavenhändler sind auf allen Weltmeeren gefürchtet. Das Sklaventum ist fast überall auf Morh-Khaddur vertreten, aber deren Opfer werden normalerweise aus den Reihen der Verbrecher und Kriegsgefangenen rekrutiert. Nur die Jäger aus Elshamir haben ein Geschäft daraus gemacht, Menschen aus ihren Heimatländern zu verschleppen und für Geld zu verkaufen. Die meisten Fahrten der Menschenjäger führen nach Osten in die Dschungelgebiete *Norgoshamurs* und *Sherbwagsamis*, aber auch andere Ziele werden immer wieder angesteuert. Auch wenn die Gilde der Sklavenhändler in Baradag angesehen und einflussreich ist, werden ihre Schergen vielerorts als Piraten, Banditen und Gesetzlose gesucht.

In der Tiefe der barradagischen Wüste gibt es eine ausgedehnte Niederung, die nur selten vom Flugsand verdeckt wird. Es sind die Felder von *Abi'al'Ashira*, wo sich nach den Geschichten der Erzähler, die man auf allen Marktplätzen des Reiches antreffen kann, die guten und bösen

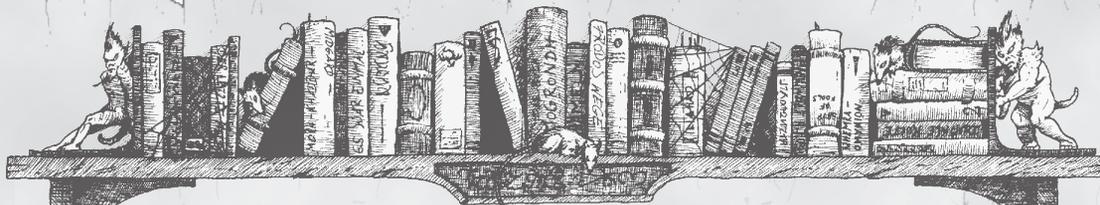
Geister der Erde einen erbitterten Kampf geliefert haben, dessen Preis das Schicksal Barradags gewesen sein soll. Die guten Mächte konnten die Schlacht zu ihren Gunsten entscheiden, und so wurde das Land in ausreichendem Maße mit Wärme, Licht, Frieden, Gesundheit des Kalifen und Wohlstand gesegnet.

Wieviel von den Sagen der Märchenerzähler der Wahrheit entspricht, vermag nicht mehr festgestellt werden. Auf den Feldern von *Abi'al'Ashira* jedoch findet man zahllose zerschlagene Rüstungen fremdartiger Machart, zerborstene Schwerter mit eigentümlichen Zeichen, mumifizierte Überreste fremdartiger Kreaturen, die keinem Wesen Morh-Khaddurs zugeordnet werden können, eigentümliches Kriegsgesetz, dessen genaue Aufgaben nicht mehr mit Sicherheit bestimmt werden können, und an vielen Stellen ist der Untergrund zu einer schwarzblauen, gläsernen Masse großer Festigkeit verschmolzen. In deren Innern scheinen fremdartige Dinge eingeschlossen, deren unförmige Schemen im hellen Sonnenlicht nur erahnt werden können.

In mondlosen Nächten wollen vom Weg abgekommene Reisende schattenhafte Wesen beobachtet haben, wie sie die Schlachtfelder der Vergangenheit wieder und wieder durchstreifen, als suchten sie nach irgend etwas – oder irgend jemanden.

### 3.6. *Ycrabathra*

Am Fuß eines gewaltigen Berges, von dem es heißt, er sei der höchste Gipfel Morh-Khaddurs, liegt das Hexenreich *Ycrabathra* südlich der



barradagischen Wüsten. Ein dichter Urwald erstreckt sich über die hügelige Landschaft und bildet einen merkwürdigen Kontrast zu dem kargen, wasserlosen Norden. Offiziell ist Ycrabathra ein Teil Barradags, aber niemand dort will etwas mit diesem unheimlichen Landstrich zu tun haben.

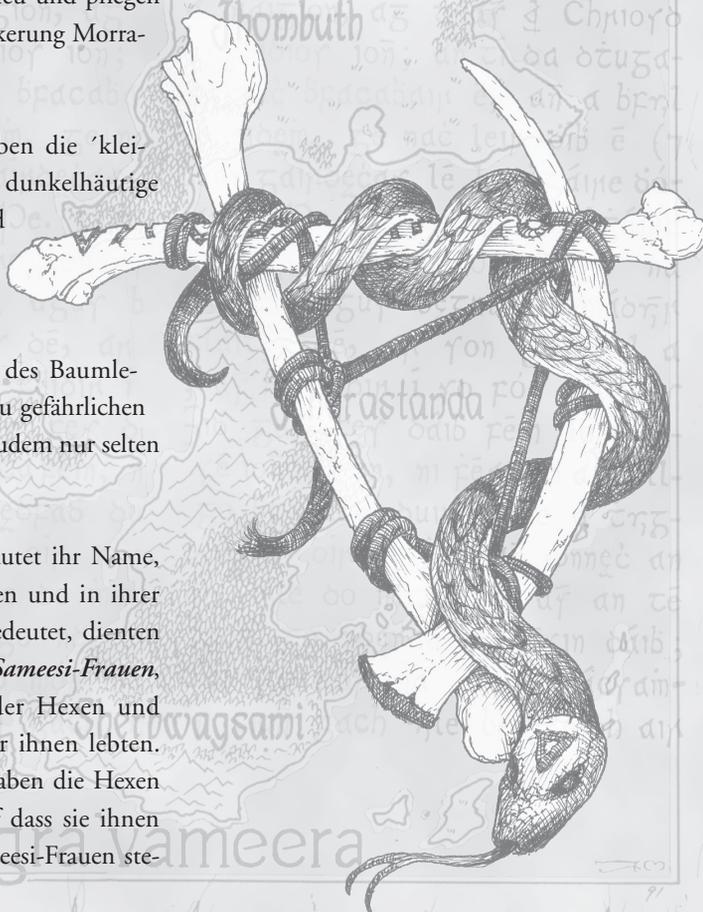
Daraus ergibt sich leicht der Grund, warum es in dem Hexenreich keine größeren Städte, Könige, Heerscharen oder Handelshäuser gibt, und es vielmehr ein wildes, gesetzloses Land ist, in dem man nur vereinzelt auf Siedlungen in den äußeren Regionen des Dschungels trifft. Die dort lebenden Menschen sind scheu und pflegen nur wenig Kontakt mit der Bevölkerung Morranus oder Barradags.

Tief im Innern Ycrabathras leben die 'kleinen Männer', kurzgewachsene, dunkelhäutige Menschen primitiver Kultur und barbarischer Gebräuche. Ihre Waffen sind für gewöhnlich mit einem gefährlichen Gift bestrichen, das sie aus der Harnblase des Baumleaguans herstellen. Dies macht sie zu gefährlichen Gegnern im Dschungel, die sich zudem nur selten offen zeigen.

Die Stämme der *Mhuri'i*, so lautet ihr Name, den sie sich selbst verliehen haben und in ihrer Sprache einfach nur 'Mensch' bedeutet, dienten bis vor dreihundert Jahren den *Sameesi-Frauen*, einer Gemeinschaft blutsaugender Hexen und Dämonenanbeterinnen, die unter ihnen lebten. Vielleicht, so wird gemutmaßt, haben die Hexen die *Mhuri'i* auch erschaffen, auf dass sie ihnen treu dienen. Die Hütten der *Sameesi-Frauen* ste-

hen heute leer und verlassen, die *Mhuri'i* reden aber nach wie vor von ihnen und bringen ihnen Opfergaben dar. Sie behaupten, irgendwann kämen ihre Herrinnen wieder zu ihnen zurück.

In den dunklen Herzen der Dschungel lebt auch das seltsame Volk der *Natharyrm*, das nur selten an das Sonnenlicht kommt. Die menschenähnlichen Kreaturen besitzen eine tiefschwarze Haut, goldgelbe Augen und einen schlangentartigen Unterleib. Es ist nur wenig über sie bekannt – nur, dass sie die erbitterten Feinde der *Mhuri'i* sind, ist gewiss. Worauf diese Fehde zurückzuführen





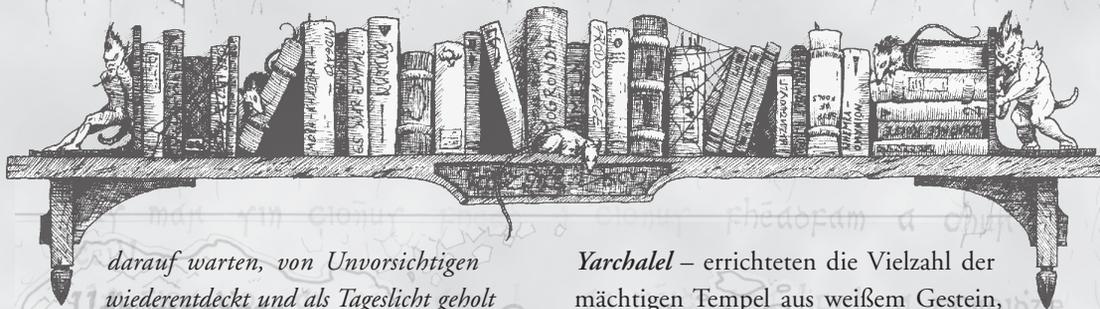
ren ist, kann nur vermutet werden. Wahrscheinlich sind die Sameesi-Frauen ebenfalls irgendwie in diesen Konflikt involviert, in dem sich die Natharym zu dem gemacht haben, was sie heute sind.

Tatsächlich häufen sich die Anzeichen, dass die Finsternis, die durch eine Streitmacht wagemutiger Krieger aus Barradag einst zurückgeschlagen und vertrieben wurde, erneut erstarkt, denn über den Wipfeln der ycrabthraischen Baumriesen können in den Morgenstunden wieder die formlosen Schemen der *M'Bwagsaami*, niederer Waldgeister, beobachtet werden. Die Geister des Waldes, die Geister der Erde und die Geister des Berges waren es, die den Hexen Ycrabthras ihre Macht verliehen, und mit dem Tod der Hexen waren auch sie verschwunden.



#### 4. Ingra'vameera

*„Zuletzt berichte ich von Ingra'vameera, dem vierten Kontinent, wo in Norgoshamur die Priester Zeugen werden von dem ewigen Krieg zwischen Gut und Böse ... wo in Kherastanda die Heiligen beten und nach innerer Vollkommenheit streben, während vor den Toren der Klöster bittere Armut und Hunger herrschen ... und wo in Sherbwagsami, dem Land, von dem sich die Götter abgewendet haben, dunkle Geheimnisse in Vergessenheit unter dem dichten Blätterdach des Dschungels liegen und*



*darauf warten, von Unvorsichtigen wiederentdeckt und als Tageslicht geholt zu werden ...“*

#### **4.1. Norgoshamur**

Das Inselkönigreich Norgoshamur wird von dem Glauben an *Marin* beherrscht, der das Werk der Schöpfung gegen das dunkle, zerstörerische Wirken seines Widersachers *Ords* verteidigt. Der ewige Kampf um die Schöpfung *Indiragaams* bestimmt das Leben, so kann man in den Lehren der Priester nachlesen. Ohne dies gäbe es keine Zeit, keine Entwicklung und keinen erlösenden Tod.

Weiter ist in den priesterlichen Schriften nachzulesen, dass *Marin* immer in seiner strahlenden Gestalt auf *Morh-Khaddur* herabsteigt, wenn *Ords* haltloses Wirken die Vernichtung gänzlich über *Indiragaams* Volk bringt, um es zu schützen und vor dem dunklen Werk des Vernichters zu bewahren. Von mehreren solcher Avatars wird in der Vergangenheit Norgoshamurs berichtet – allerdings liegen diese schon lange zurück, so dass niemand mehr mit Sicherheit sagen kann, was damals tatsächlich geschah.

Die Schlange ist ein heiliges Tier, denn sie ist das Reittier des Bewahrers. Ihre Bildnisse können im ganzen Reich wiedergefunden werden, und das Töten eines solchen Reptils gehört mit zu den verachtungswürdigsten Verbrechen des Inselkönigreichs.

Nicht immer lebten die Menschen auf Norgoshamur. Das stolze Volk der Riesen – die

*Yarchalel* – errichteten die Vielzahl der mächtigen Tempel aus weißem Gestein, deren Baukunst weit über die der Menschen hinausragt. Hallen und Kuppeln unvergleichlicher Schönheit schufen sie mit ihren geschickten Händen und gewaltigen Kräften, prachtvolle Straßen trieben sie weit durch die dichten Urwälder Norgoshamurs, und auch in den geistigen Künsten waren sie weit bewandert. So soll es bei ihrem Volk ein Zauberbuch unvergleichlicher Macht gegeben haben – das *Atharvar-veda* – in dem alle gesammelten Weisheiten und Erkenntnisse der *Yarchalel* niedergeschrieben waren. Weshalb das Riesenvolk unterging, weiß man nicht, doch bevor es gänzlich verschwand, holte es Menschen zu sich und lehrte sie im Glauben und in ihrem Wissen. Dies geschah vor mehreren Jahrhunderten, und es heißt, die *Yarchalel* seien zurück in das Herz der Erde gegangen, aus dem sie vor unendlicher Zeit geschaffen worden waren.

In der Stadt *Mahabdal* liegt der Palast des Herrschers über das Inselkönigreich. *Gesanderisgeen-Yuccarsh* ist ein gerechter, wenn auch etwas vergnügungssüchtiger Herrscher, der über eine beträchtliche Anzahl Kriegs- und Handelsschiffe gebietet, die die Häfen in aller Welt anlaufen. Sein Reichtum ist nahezu unermesslich, und beinahe täglich wächst er weiter an.

Seit dem Niedergang des Riesenvolks verliert Norgoshamur dennoch zunehmend an Glanz, denn die Menschen vermögen es den *Yarchalel* keinesfalls gleichzutun. So zerfallen die ganz Norgoshamur umspannenden Straßen der Riesen und werden von Urwald zurückerobert, die reine und selbstlose Lebensphilosophie ihrer Lehrer wird



mehr und mehr durch geltungssüchtige und irreführende Gedanken vergiftet, und einige Stätten, die von den Yarchale verehrt wurden, sind bereits gänzlich in Vergessenheit geraten, weil die Menschen die komplizierten Schriften nicht vollständig verstehen oder auch nur oberflächlich studieren.

#### 4.2. Kherastanda

In den eisigen Höhen Kherastandas liegen die zahllosen Klostertürme der löwenhäuptigen Göttin *Jhur*. Ihre Priester verbringen den Großteil des Lebens in strenger Meditation, die sie von den Lasten des irdischen Lebens befreien und reinigen soll auf dass sie in ihrem nächsten Leben in *Alshir'yuianna*, dem Garten der Götter, wiedergeboren werden. Das Streben nach innerer Vollkommenheit bestimmt ihr Leben, dessen einziges Ziel der Sprung in die göttliche Sphäre darstellt. Versagen sie, werden sie als Tiere wiedergeboren, bis ihnen durch die Laune des Schicksals wieder die Gestalt eines Menschen gewährt wird.

Die Klostertürme sind stark und wehrhaft und liegen abseits der menschlichen Siedlungen des kargen Landes. Die Klostergärten ernähren die Bewohner der Türme meist besser, als dass es die Felder der Bauern ihre Besitzer vermögen, da die Klöster große Teile des fruchtbaren Bodens – meist mehr, als sie benötigen – für sich beanspruchen.

Die armen Bauern und Jäger, die sich hauptsächlich von der Schafs- und Ziegenzucht und dem Anbau von Hirse ernähren, haben sich mit ihrem Schicksal abgefunden und sehen es als

ganz natürlich an, dass die Priester *Jhurs* ein besseres Leben führen als sie selbst. Wenn es anders wäre, würde die natürliche Ordnung erschüttert, und niemand wäre mehr da, der für ihr Seelenheil betete. Das einfache Volk darf die Klöster nicht betreten, da es 'unrein' ist, und die Mönche fürchten, sich zu beschmutzen, wenn sie mit ihm reden. Nur, wer von einem der wenigen Wanderpriester der *Jhur* als würdig empfunden und dorthin geleitet wird, darf die inneren Hallen betreten.

Wenngleich die Armut allgegenwärtig ist, kleiden sich die Bauern in farbenfrohe Kleidung, sind Fremden gegenüber ausgenommen gastfreundlich, haben stets ein freundliches Wort bereit und singen sogar bei den schwersten Arbeiten auf den Feldern. Werkzeuge aus Metall sind selten, denn sie kosten viel Geld, über das die Bauern nicht verfügen.

In Kherastanda gibt es kaum Städte. *Banbera'aesch* ist die größte von ihnen. Auch hier herrscht größtenteils Armut und Elend, nur die Besitzer der Erzminen, die hier ansässig sind, verfügen über größere Geldmengen, die sie zu den Herren der Stadt machen. Weltliche Könige gibt es in Kherastanda nicht. Die Bewohner der Städte sind meist ein Gemisch aus landlosen Flüchtlingen, abenteuerlustigen Vagabunden aus aller Welt, die hoffen, hier ihr Glück machen zu können, und heruntergekommenen Handelsleuten aus *Jhombuth*, *Norgoshamur* oder *Mangarom*. Einheimische sieht man hier hingegen selten, da sie als dumm und ungebildet gelten.

Aber die Klostertürme, die im ganzen Land zu finden sind, haben ein Oberhaupt – einen hei-



ligen Mann, der über zweihundert Jahre alt sein soll – der in dem Löwenkloster *Ghoresbaan* weit im Inneren des gebirgigen Landes zu Füßen eines tätigen Vulkans leben soll.

Die Priester der Jhur sollen miteinander sprechen können, auch wenn sie Tagesreisen voneinander entfernt sind, und in ihren heiligen Türmen hüten sie die Bruchstücke eines gewaltigen Artefakts, das ihnen – insofern es eines Tages wieder vervollständigt und richtig zusammengefügt werden kann – unvorstellbare Macht verleiht.

Die Klöster der Löwengöttin bilden einen eigenständigen Staat im Staate, der von seiner Umwelt so gut wie nichts wahrnimmt. Was vor

den Toren der Kloster geschieht, kümmert die Priestergemeinschaft nicht, und von den normalen Menschen auf dem Land und in den Städten werden die Klöster akzeptiert und toleriert, da sie sich nicht in ihre alltäglichen Belange einmischen. Das Oberhaupt der Priesterschaft erkennt den Führungsanspruch der Mächtigen in den Städten nicht an, die bislang im Gegenzug alle Forderungen, Abgaben an die Klostertürme zu entrichten, ebenfalls geflissentlich ignorieren.

Zu einem weiteren Kräftenessen ist es bislang noch nicht gekommen, denn die Städte Kherastanda sind noch jung, und die Klöster standen schon an ihrem Ort, bevor die ersten Bergleute in das Reich kamen. Aber die ersten Stimmen, denen die Besitzverhältnisse missfallen, werden bereits laut, nachdem in den vergangenen Jahren die Ernten noch schlechter als gewöhnlich ausgefallen sind, und Forderungen nach Enteignungen werden in vertrauten Kreisen laut. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis es zu offenen Auseinandersetzungen kommt, wenn sich nicht etwas Grundlegendes in Kherastanda ändert.





### 4.3. Sherbwagsami

Im Süden schließen sich an das bergige Kherastanda die undurchdringlichen Dschungelgebiete Sherbwagsamis an. Dort beherrschen dunkle Mächte das feindseelige Land, in dem sie Sümpfe fiebergeschwängerte Gase ausstoßen und von allen Seiten Gefahren drohen. Fleischfressende Pflanzen sind in den Wäldern ebenso wenig eine Seltenheit wie säurespeiende Riesenspinnen. Tief im Innern des Landes stehen uralte Götzenbilder, von denen niemand sagen kann, wer sie errichtet hat, die aber von den primitiven Wilden als Götter verehrt werden. Wer kann schon sagen, ob die eine oder andere von ihnen nicht wirklich Macht besitzt?

Die Stämme des Landes haben die Fähigkeit entwickelt, auf wilden *Nirgata* reiten zu können, als seien es gezähmte Tiere. Dabei entwickeln sie eine Art geistige Beziehung zwischen sich und dem tierischen Geist, die die blutrünstige Natur der Panzerechse unterdrückt. *Nirgata* können auch gezähmt werden, aber dies gelingt nur, wenn sie in der Obhut der Menschen – außerhalb von Sherbwagsami – aufwachsen.

Die Schamanen der dunkelhäutigen Stämme sollen über erstaunliche Kräfte gebieten. So heißt es, dass sie es vermögen, Träume zu senden, die töten oder irrsinnig machen, und Menschen durch bloße Gedankenkraft in lodernde Flammen aufgehen zu lassen. Feuer und Waffen aus Stahl können ihnen nichts anhaben, und in den Nächten des Neumonds werden sie zu dämonischen Kreaturen, die durch die Lüfte fliegen und mit den Schatten verschmelzen. So bleibt ihnen nichts verborgen und niemand kann sich ihnen entziehen.

In den tiefsten Regionen Sherbwagsamis soll das sagenhafte *Burdhugwharr* hausen. Die riesenhafte, wurmartige Kreatur fürchtet keine Feinde, denn ihre Haut ist hart wie der Fels, von dem sie sich ernährt. Den Mythen der Eingeborenen zufolge gibt es nur ein einziges Exemplar dieses 'Steinwurms' – es ist ungewiss, ob es unsterblich oder lediglich uralt ist – dem machtvolle Eigenschaften zugeschrieben werden. So wird alles zu Stein, was mit dem Speichelsekret des *Burdhugwharrs* in Berührung gerät, und der Genuss des Marks einer seiner Hornfühler vermag es, Tote wieder zum Leben zu erwecken.

*„Nun hast du auch alles, was ich zu Ingra'wameera zu sagen wusste, vernommen. ... Wenn du morgen früh wiederkommst, berichte ich dir von den Ländern ganz im Osten, die jenseits der Meere liegen, wo die Sonne des nachts schläft.“*

*„Im Osten gibt es kein Land“, widersprach Turmidurgodh, „dort erstreckt sich das endlose Meer, wo die Winde beheimatet sind und die Seedämonen die unvorsichtigen Schiffe in die Tiefe zerren, die sich zu weit von dem sicheren Land fortgewagt haben.“*

*„Ich war dort. Ich habe die fernen, großen Länder gesehen“, entgegnete Chambaqaal. „Ich habe sie mit meinen eigenen Füßen durchschritten und habe mit eigenen Augen ihre Wunder bestaunt. Sie sind Wirklichkeit – kein Phantasiegespinnst, mit dem die Träumer und Legendenschmiede ihre Zuhörer fesseln wollen – ich habe sie gesehen ... sie sind existent.“*

*Aus den Reiseberichten eines Bettelmönches*